LE HACH'BOWL

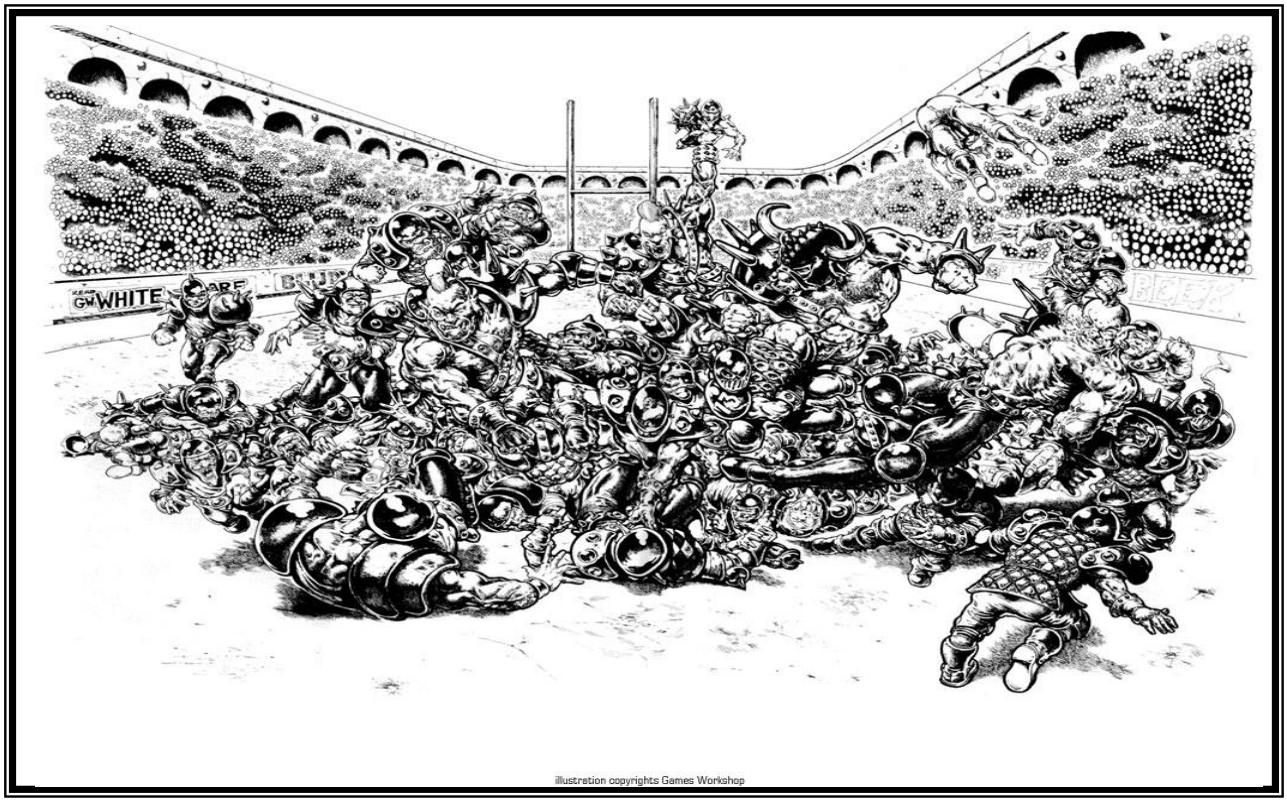


illustration copyrights Games Workshop

« Amis sportifs, bonsoir et bienvenue au Hach'Bowl pour le match que nous allons vous proposer ce soir. Vous rejoignez un Auditorium royal déjà plein à craquer où s'entassent des représentants de toutes les races de donneurs-de-noms, hurlant déjà comme des harpies en furie dans l'excitation du match qui va bientôt avoir lieu. Bon, le Coup d'Envoi sera donné dans environ 20 minutes ce qui nous laisse le temps de récapituler les règles du jeu pour les néophytes qui nous rejoignent avant que la bagarre ne commence ! Le commentateur du match de ce soir qu'on ne présente plus, est Agnar Bariv, champion de son époque ! 'soir, « Ag. »

« Merci mon cher Zugrut ! Eh bien bonsoir à vous tous, on est parti pour une soirée méga géante de pur plaisir sportif de top niveau ! Mais pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas les règles, voici comment le jeu se déroule. Le Hach'Bowl est une confrontation épique entre deux équipes de guerriers (aussi appelés joueurs !) lourdement harnachés et, il faut bien l'avouer, complètement cinglés ! Les joueurs donc, courent avec une crosse munie d'un filet et se servent de cette dernière pour s'envoyer ou se passer une balle. L'objectif est d'atteindre l'autre bout du terrain : l'En-but adverse. Bien sûr, l'autre équipe doit tenter de les arrêter et de récupérer la balle. Si une équipe parvient à faire passer la balle dans l'arceau de pierre situé dans l'En-but adverse, c'est un point où communément appelé dans notre jargon « une balle ». L'équipe qui aura marqué le plus de balles à la fin du match remporte la victoire et sera sacrée championne du soir ! Comment vont-ils y arriver me direz vous ? Comme ça… »

1-INTRODUCTION. 3

2-UN PEU D'HISTOIRE. 3

2-1. DU JEU. 3
2-2. DU HACH'BOWL AUJOURD'HUI. 4
2-3. DES LIGUES ET DES EQUIPES DE HACH'BOWL. 4

3-LES REGLES DU JEU. 6

3-1. DES REGLES DE BLOOD BOWL. 6
3-2. DES REGLES DE HACH'BOWL. 6

4-LES REGLES DE CONVERSION POUR LA CREATION DES JOUEURS. 8

4-1. DES PROFILS DE JOUEURS EN FONCTION DE LA RACE. 8
4-2. DES COMPETENCES RACIALES. 8
4-3. DES COMPETENCES DE DEPART EN FONCTION DU STATUT DE L'ADEPTE. 8
4-4. DES CATEGORIES DE COMPETENCE ACCESSIBLE EN FONCTION DE LA RACE. 9
4-5. DE QUELQUES IDEES DE CONVERSION POUR ALLER DES TALENTS D'EARTHDAWN VERS LES COMPETENCES DE BLOOD BOWL. 10

5-ANNEXE 1 : ARCHETYPES DE JOUEURS. 12

6-ANNEXE 2 : TERRAIN DE HACH'BOWL. 14

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions** et de **Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited/Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez **www.black-book-editions.fr**.

D'après l'aide de jeu pour Deadland intitulée « Le Skullchuker » diffusée sur le Sden par **Ceir**.
Cette aide de jeu est diffusée avec l'aimable autorisation de **Ceir.**
Cette aide de jeu est diffusée avec l'aimable autorisation de **Black Book Editions**.

« Bon match à tous ! »

Notaure.

1-Introduction.

Le Hach'Bowl, issu de son ancêtre Throalique le Hach'Var est un sport d'équipe très sanglant et très populaire à travers tout Barsaive. Originellement réservé au seuls nains, dès l'ouverture des kaers, il fut adopté par toutes les races de donneurs-de-noms ce qui en fit et en fait encore aujourd'hui, le jeu le plus populaire de tous les temps. De nos jours, tout le monde joue au Hach'Bowl et de nouvelles équipes fleurissent partout à travers la province de Barsaive. On dit même qu'il existerait des équipes d'Elfes de Sang et même Theranes…

Il est possible que vos joueurs aient envie d'affronter les champions locaux et de découvrir ce milieu si particulier. Les raisons sont diverses : la gloire, l'argent ou l'attrait d'une bonne baston...

Dans tous les cas, voici résumé ici une adaptation du Hach'Var inspirées des règles de **Blood Bowl** pour les MJ d'**Earthdawn** fans de ce jeu de plateau incontournable !

2-Un peu d'histoire.

Durant le châtiment, les throaliens ont développé des sports d'intérieur afin de se maintenir actif et en bonne santé. Ces sports sont restés très populaires au sein du royaume mais n'étaient quasiment pas connus à l'extérieur. Les athlètes professionnels n'existaient pas à l'époque. Certains amateurs étaient employés par des maisons nobles qui les dédommageaient grassement afin qu'ils passent un maximum de temps à s'entrainer. Ainsi naquit le Hach'Var.

2-1. Du jeu.

Ce sport se pratique sur un terrain le plus souvent en pierres de 18m par 40m. La zone de jeu est entourée par un mur épais. Les deux murs au niveau des extrémités sont appelés les buts. Ils comportent un arceau en pierres, scellé en hauteur dans la paroi. Cet arceau est percé d'un trou de 20cm de diamètre.

Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent. Munis d'une crosse avec une sorte de petit filet tendu au bout , les joueurs doivent envoyer une balle de 12cm de diamètre dans l'un des trous du but adverse. Pour cela, les joueurs peuvent utiliser leur tête, leurs pieds et leur crosse mais jamais ils ne peuvent toucher la balle avec leurs

mains. La partie est divisée en deux mi-temps de 30 minutes chacune. Une pause de 10 minutes est observée entre les deux pour permettre aux joueurs de récupérer un petit peu.

Le Hach'Bowl est un sport très physique où tous les coups sont permis ou presque : il n'est officiellement interdit que de frapper un adversaire avec le bout de la crosse opposé au filet. A juste titre, les joueurs portent une armure afin de protéger leurs organes vitaux, l'enjeux étant d'être suffisamment bien protégé tout en gardant assez de mobilité pour ne pas être gêné dans les actions.

La seule réelle restriction concerne l'emploi de la magie. Afin de laisser la part belle au jeu et aux aptitudes athlétiques des sportifs, toute forme de magie (ce qui implique les talents des adeptes) a été interdite. Avoir recours à la magie s'est s'exposer à être renvoyé du terrain par l'arbitre et ce, pour le restant de la partie !

2-2. Du Hach'Bowl aujourd'hui.

Aujourd'hui démocratisé, toutes les races de donneurs-de-noms pratiquent le Hach'Bowl. Il arrive parfois que d'autres créatures plus exotiques soient enrôlées lors de match d'envergure…

Les **obsidiens** et les **trolls** font de bons joueurs défensifs et assurent lorsque la situation « chauffe ».

Les **humains** sont reconnus pour être les joueurs « tout terrain » par excellence.

Les **elfes** ont un touché de balle tout en finesse et s'infiltre dans le camp adverse avec une facilité déconcertante.

Les **sylphelins** souvent montrés du doigt comme étant trop fragiles se révèlent être des joueurs insaisissables et d'une dextérité sans égale mais gare s'ils se font plaquer !

Les **orks** et les **t'skrang** font de bons trois-quarts aussi à l'aise en attaque qu'en défense bien que de nombreuses réclamations sont adressées chaque année à la FBH (Fédération Barsaivienne de Hach'Bowl) contre les t'skrangs, accusés d'être avantagés par rapport aux autres joueurs à cause de leur queue préhensile…

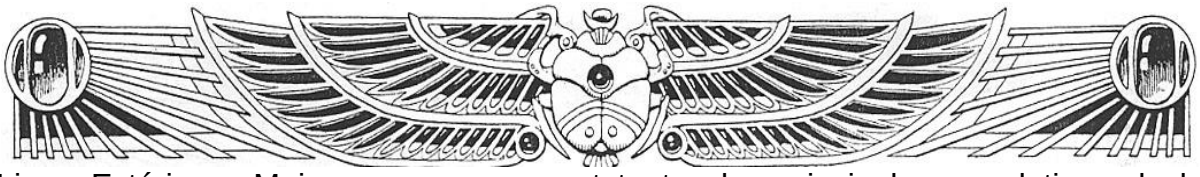
Enfin il est communément reconnu (surtout au royaume de Throal) que le joueur d'Hach'Bowl par excellence est le **nain**, bien sûr !

Il arrive très fréquemment que certaines équipes enrôlent des créatures singulières qui se révèlent d'ailleurs, plus ou moins efficace sur le terrain comme par exemple : des ogres, des trolls des cavernes, des épineux, des momies, etc…

2-3. Des ligues et des équipes de Hach'Bowl.

Ci-dessous, vous trouverez quelques idées concernant les ligues et les équipes en vigueur à Barsaive.

Il existe cinq ligues différentes à Barsaive. Les ligues extérieures au royaume de Throal et les ligues internes à ce dernier. Les ligues les plus prestigieuses sont les ligues internes où l'on peut admirer les plus beaux jeux et les tactiques d'équipe les plus abouties. En revanche, la ligue la plus populaire est sans aucune mesure la



Ligue Extérieure Majeure car regroupant toutes les principales populations de la province.

La Ligue Extérieure des Plaines (LEP) : est la ligue de plus bas niveau de Hach'Bowl. Elle regroupe une vingtaine de petites bourgades disséminées à travers Barsaive. Elle ne soulève d'intérêt que pour les populations locales.

La Ligue Extérieure Mineure (LEM) : est la ligue de niveau moyen. Elle regroupe une quinzaine d'équipes représentant soit des villes comme Daiche, Farram, Darranis ou encore Crête-Griffe, soit des populations comme les T'skrangs des jungles de Servos ou de la maison V'strimon, les descendants de Scavia, les trolls d'Ustrect, etc…

Cette ligue attire un nombre de spectateurs sans cesse en augmentation, ainsi les stades de deuxième zone se retrouvent régulièrement complet !

La Ligue Extérieure Majeure (LEMA) : est la ligue de plus haut niveau de la province (hors Royaume de Throal). Elle soulève les foules, anime les conversations dans les tavernes à travers toute la province et conduit souvent à des règlements de comptes entre bandes de fans rivales.

Elle regroupe les huit équipes les plus prestigieuses des principales cités de Basaive comme les « Kratas'Backstabers », les « Travar'Strikers » ou encore les « Imperials » de Vivane.

La Ligue Intérieure (LI) aussi appelée Ligue des Cités Intérieures (LCI) ou encore Ligue bâtarde (appelée ainsi seulement par une partie de la population naine plutôt nationaliste !) regroupe comme son nom l'indique, les équipes des cités intérieures du royaume de Throal mais pas seulement !

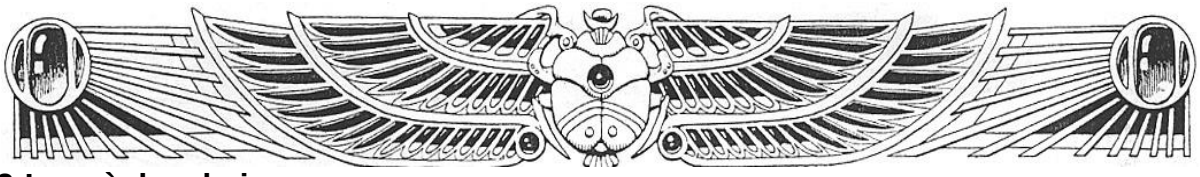
Elle compte aussi des équipes représentant des quartiers des Halls de Throal comme les « Venemous Plague » des Dahnat, et d'autres équipes représentant le royaume intérieur comme les « Royal Defenders » des gardes royaux ou encore les « Scholars » de la grande bibliothèque.

La Ligue Royale (LR) est reconnue par la plupart de la population de Throal comme étant la ligue la plus prestigieuse de tout Barsaive ! Elle regroupe essentiellement des équipes défendant les couleurs des maisons nobles du royaume. De part les budgets alloués quasi sans limite par ces maisons, les équipes comprennent les meilleurs athlètes du moment, recrutés à travers toute la province de Barsaive et les matchs sont des affrontements épiques mélangeant brutalité, agilité de haut vol et tactiques imparables.

Certaines mauvaises langues diront que de part les enjeux et les sommes importantes investies certains évènements inexpliqués gravitent souvent autour des joueurs trop en vogue ou autour des stades les jours de match…

A noter que l'équipe du roi participe à cette ligue, les « Royal Valorous » représentant la maison royale Avalus. Cela fait cinq ans qu'ils détiennent le titre. Leurs plus farouches adversaires étant les « CrownBreakers » de la maison Ueraven.

Enfin à savoir : seuls des joueurs nains peuvent participer à la Ligue Royale.



3-Les règles du jeu.

3-1. Des règles de Blood Bowl.

Pour les néophytes, il est vivement conseillé de commencer par se familiariser avec les règles originales de Blood Bowl suivant le lien ci-dessous :

http://empireoublie.free.fr/docs/LRB6.pdf

3-2. Des règles de Hach'Bowl.

Toutes les règles du « **Blood Bowl** classique » s'appliquent sous réserve des modifications suivantes :

-Le terrain est plus petit : 9x20 cases,

-L'arceau de pierre à travers lequel les joueurs doivent faire passer la balle, se trouve sur une case « imaginaire » situé derrière la case centrale de chaque zone d'en but,

-Il y a 7 joueurs sur le terrain,

-Une équipe comprend 7 joueurs minimum et 10 au maximum (donc 3 remplaçants au maximum !),

-Le budget de création d'une équipe débutante est de 600.000 pièces d'or,

-Il faut attribuer à l'équipe 1 point de popularité minimum,

-le match se déroule en 2 mi-temps de 6 tours chacune,

-les joueurs ont 2 minutes par tour de jeu,

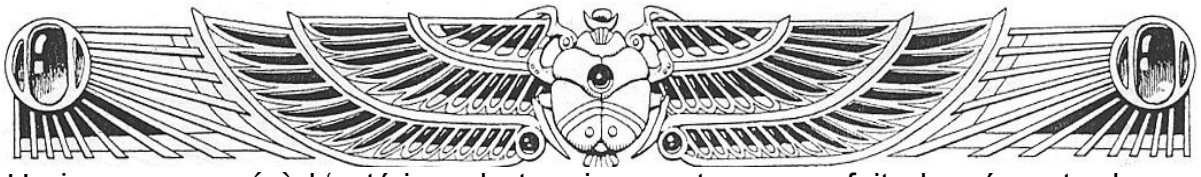
-Les cartes et les sorciers sont interdits,

-Une seule case de mouvement supplémentaire est possible (deux si le joueur possède la compétence « sprint »),

-Le placement initial s'effectue comme suit :
2 joueurs minimum sur la ligne d'engagement
1 joueur maximum dans chaque zone latérale

-Lors du coup d'envoi, la balle est dispersée d'un Dé 8 cases dans un Dé 8 direction.

-Les passes « bombe » ne sont pas possible.



-Un joueur poussé à l ‘extérieur du terrain se retrouve en fait plaqué contre le mur extérieur. Il est directement plaqué et reste sur sa case. On effectue un jet d’armure normalement.

-Une balle **poussée** ou **rebondissant** à l’extérieur, ricoche en fait contre le mur. Utilisez le gabarit de renvoi normalement et jetez 1D3 pour connaître le nombre de cases que parcoure la balle.

-Une balle **lancée** (exemple après un mauvais lancé, après une tentative de lancé pour marquer « une balle ») à l’extérieur, ricoche en fait contre le mur. Utilisez le gabarit de renvoi et effectuez une dispersion normale comme si elle avait été renvoyée par le public (2D6).

-Lorsqu’un joueur PJ décide d’utiliser l’un de ses talents, il est repéré par l’arbitre s’il obtient un double (en cas de lancé de dé unique, le joueur lance un dé supplémentaire qui ne compte pas ; uniquement pour vérifier s’il obtient un double !). Une fois repéré par l’arbitre le joueur est expulsé pour le reste de la partie…

-Afin de marquer une « balle » au Hach’Bowl, le joueur lance la balle à l’aide du filet de sa crosse pour la faire passer dans l’arceau de pierre adverse. Pour se faire le joueur effectue un test d’agilité pure pour lequel s’applique les modificateurs suivant :

TABLE D’AGILITE
==========

Agilité du joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultat du D6 requis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificateur de lancé

Lancer la balle en effectuant une « passe éclair » au maximum :	-1
Lancer la balle depuis la case directement en face de l’arceau :	+0
Par zone de tacle adverse :	-1

-Lorsque l’on tente de marquer une balle en effectuant un lancé depuis une autre case que celle directement devant l’arceau, l’adversaire peut tenter une intervention tout comme s’il s’agissait d’une passe.

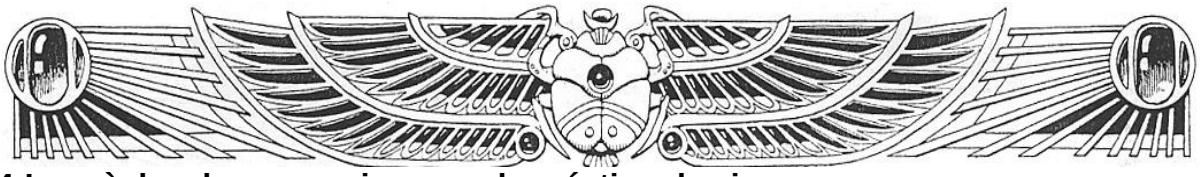
-Aucun jet de météo, n’est à faire lorsque l’on participe à un match d’une des ligues Intérieures.

-Les joueurs ont le choix de s’équiper d’une armure spécifique suivant :

*armure renforcée : +1 Ar / -1 Ag
*armure lourde : +2 Ar / -1 Ag / -1 M

(Le score maximum d’armure que peut obtenir un jouer, tout modificateur confondu, est 11.)

-Il n’y a pas de turnover.



4-Les règles de conversion pour la création des joueurs.

4-1. Des profils de joueurs en fonction de la race.

Le tableau ci-dessous définit les principales caractéristiques de jeu du personnage en fonction de sa race.

Race	Mouvement (M)	Force (F)	Agilité (A)	Armure (Ar)
Nain	5	3	3	8
Humain	6	3	3	8
Elfes	7	3	3	7
Ork	6	3	3	8
T'skrang	6	3	3	8
Troll	5	4	2	8
Obsidien	4	4	2	9
Sylphelin	7	2	4	6

4-2. Des compétences raciales.

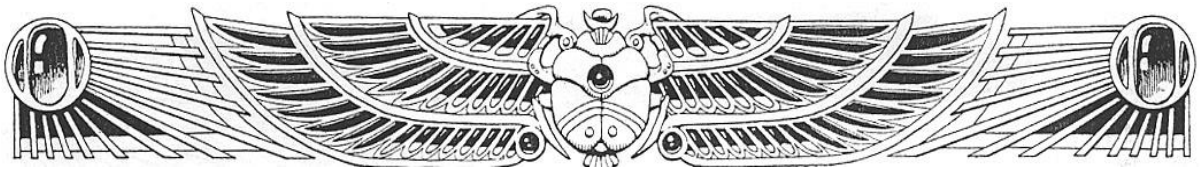
Le tableau ci-dessous définit les compétences innées dont dispose le joueur en fonction de sa race.

Race	Compétences
Nain	Crâne Epais, Tâcle
Humain	-
Elfes	Esquive
Ork	Crâne Epais
T'skrang	Queue Préhensile
Troll	Cornes
Obsidien	Stabilité
Sylphelin	Minus, Poids Plume, Ailes*

*Cette compétence est pécifique à **Earthdawn**. Elle est détaillée au paragraphe « 4-5. De quelques idées de conversion pour aller des talents d'Earthdawn vers les compétences de Blood Bowl ».

4-3. Des compétences de départ en fonction du statut de l'adepte.

Le tableau ci-dessous définit le nombre de compétence dont va disposer le joueur (en plus de ses compétences raciales) en fonction de son expérience et de ses aptitudes.



Statut de l'adepte	Nombre(s) de Compétence(s) supplémentaire(s)
Initié	-
Novice	1
Compagnon	2
Gardien	3
Maître	4

4-4. Des catégories de compétence accessible en fonction de la race.

En tout premier lieu, **c'est le MJ qui détermine les compétences dont va disposer le joueur** en fonction de ses talents, de sa discipline, de ses aptitudes personnelles, etc… (dans ce cas là, peu importe la catégorie à laquelle appartient la compétence). Si le MJ éprouve des difficultés à faire un parallèle entre talents d'**Earthdawn** et compétences de **Blood Bowl** (ou s'il n'a pas réussit à déterminer toutes les compétences auxquelles à droit un joueur) alors il peut se référer au tableau ci-dessous.

Le tableau ci-dessous définit les différentes catégories dans lesquelles le joueur est libre de choisir ses compétences de départ.

Race	Compétences
Nain	Générales-Force
Humain	Générales-Passe-Agilité-Force
Elfes	Agilité
Ork	Force
T'skrang	Agilité
Troll	Force
Obsidien	Force
Sylphelin	Agilité

A la place de choisir ses compétences de départ par rapport aux catégories mentionnées dans le tableau ci-dessus, le personnage peut :

-sacrifier 2 compétences pour avoir le droit d'en sélectionner une seule d'une catégorie à laquelle il n'a normalement pas droit,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut de dextérité, il peut à la place de sélectionner une compétence, augmenter son mouvement de +1,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut de force, il peut à la place de sélectionner une compétence, augmenter sa force +1,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut d'endurance/constitution, il peut à la place de sélectionner une compétence, augmenter son armure de +1,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut de perception, il peut à la place de sélectionner une compétence, augmenter son agilité de+1,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut de volonté, il peut sélectionner une de ses compétences de départ dans n'importe quelle catégorie,

-s'il dispose d'un score supérieur à 20 à son attribut de charisme, il peut sélectionner en tant que compétence de départ, la compétence « Pro » de la catégorie « générale ». Très charismatique, le joueur est « porté » par son publique et ne loupe ses actions que très rarement…

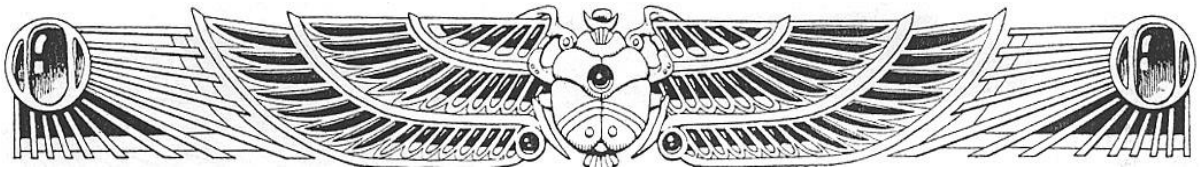
4-5. De quelques idées de conversion pour aller des talents d'**Earthdawn** vers les compétences de **Blood Bowl**.

Il existe un certain nombre de compétences à **Blood Bowl**. L'idée est de suggérer des propositions afin de convertir les talents d'**Earthdawn** en compétences de **Blood Bowl**.

Talent	Compétence
Anticipation	Anticipation
Désarmement	Arracher le ballon
Arme de mêlée	Blocage
Bond de lézard	Bond
Attaque multiple	Blocage multiple
Défi du champion / Commandement	Chef
Charge, Contrôle corporel	Châtaigne
-	Costaud
Endurcissement	Crâne Epais
-	Dextérité
Broyage / Piétinement	Ecrasement
Stabilité	Equilibre
Esquive / Dérobade / Défense	Esquive
Charge au bouclier	Esquive en force
Œil d'aigle	Frappe précise
Transe des griffe / deuxième arme / deuxième attaque	Frénésie
Danse des airs / Danse du vent	Glissade contrôlée
Combat à mains nues	Garde
Griffe	Griffe
Rire encourageant / Cœur de lion / Rugissement	Intrépidité
Arme éthérée	Joueur Vicieux
Charge de la terreur / Charge au bouclier	Juggernaut
Combat à mains nues	Lutte

Sang-Froid	**Nerf d'acier**
Parade	**Parade**
Arme de trait	**Passe**
Vivacité du tigre / Arme de jet / Tir rapide	**Passe rapide**
Attaque plongeante	**Plongeon**
Dérobade / Déplacement silencieux	**Poursuite**
Œil d'aigle / Tir Infaillible	**Précision**
Sarcasmes	**Présence perturbante**
Contrôle de l'adversaire	**Projection**
Deuxième chance	**Pro**
-	**Réception**
Intimidation / Regard noir	**Répulsion**
Hypnose	**Regard Hypnotique**
Bondissement	**Saut**
Sang de feu	**Régénération**
Repérage du défaut e la cuirasse	**Sournois**
Sprint	**Sprint**
Enracinement	**Stabilité**
Coup de pied rapide	**Tacle**
-	**Tacle plongeant**
Ailes*	**Saut***

*Ailes : la compétence « Ailes » fonctionne exactement comme la compétence « Saut » à ceci près que le joueur peut y avoir recours un nombre de fois illimité pendant son tour de jeu. Toutefois, il ne peut pas ainsi dépasser son score en mouvement !



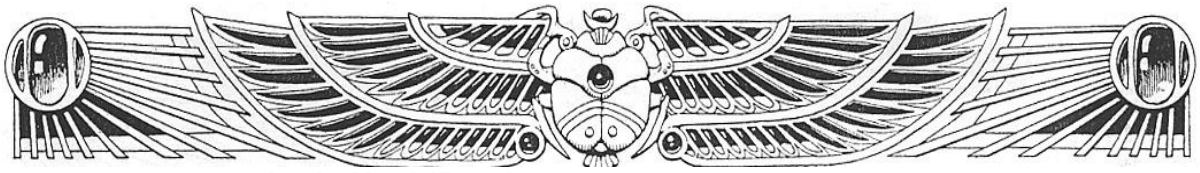
5-Annexe 1 : archétypes de joueurs.

Le tableau ci-dessous vous montre quelques exemples de joueurs afin de créer vos propres PNJ.

Discipline / Race	Cercle	M	F	Ag	Ar	Compétences
Archer Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Passe
	5	**7***	3	3	8	Passe
Archer Elfe	1	7	3	3	7	Esquive
	2	7	3	3	7	Esquive, Passe
	5	7	3	**4***	7	Esquive, Passe
Cavalier Nain	1	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle
	2	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Châtaigne
	5	5	**4***	3	8	Crâne Epais, Tacle, Châtaigne
Eclaireur Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Esquive
	5	**7***	3	3	8	Esquive
Ecumeur du Ciel Ork	1	6	3	3	8	Crâne Epais
	2	6	3	3	8	Crâne Epais, Blocage
	5	6	**4***	3	8	Crâne Epais, Blocage
Ecumeur du Ciel Troll	1	5	4	2	8	Cornes
	2	5	4	2	8	Cornes-Blocage
	5	5	4	2	8	Cornes-Blocage-Intrépidité
Armurier Nain	1	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle
	2	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Blocage
	5	5	3	3	**9***	Crâne Epais, Tacle, Blocage
Guerrier Obsidien	1	4	4	2	9	Stabilité
	2	4	4	2	9	Stabilité, Blocage
	5	4	**5***	2	9	Stabilité, Blocage
Maître d'arme T'skrang	1	6	3	3	8	Queue Préhensile
	2	6	3	3	8	Queue Préhensile, Esquive
	5	6	3	3	8	Queue Préhensile, Esquive, Blocage
Maître d'arme Nain	1	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle
	2	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Equilibre
	5	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Equilibre, Présence Perturbante
Maître des Animaux Ork	1	6	3	3	8	Crâne Epais
	2	6	3	3	8	Crâne Epais, Griffes
	5	6	**4***	3	8	Crâne Epais, Griffes
Maître des Animaux Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Griffes
	5	6	3	3	8	Griffe, Lutte
Navigateur du ciel Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Esquive
	5	6	3	3	8	Esquive, Saut

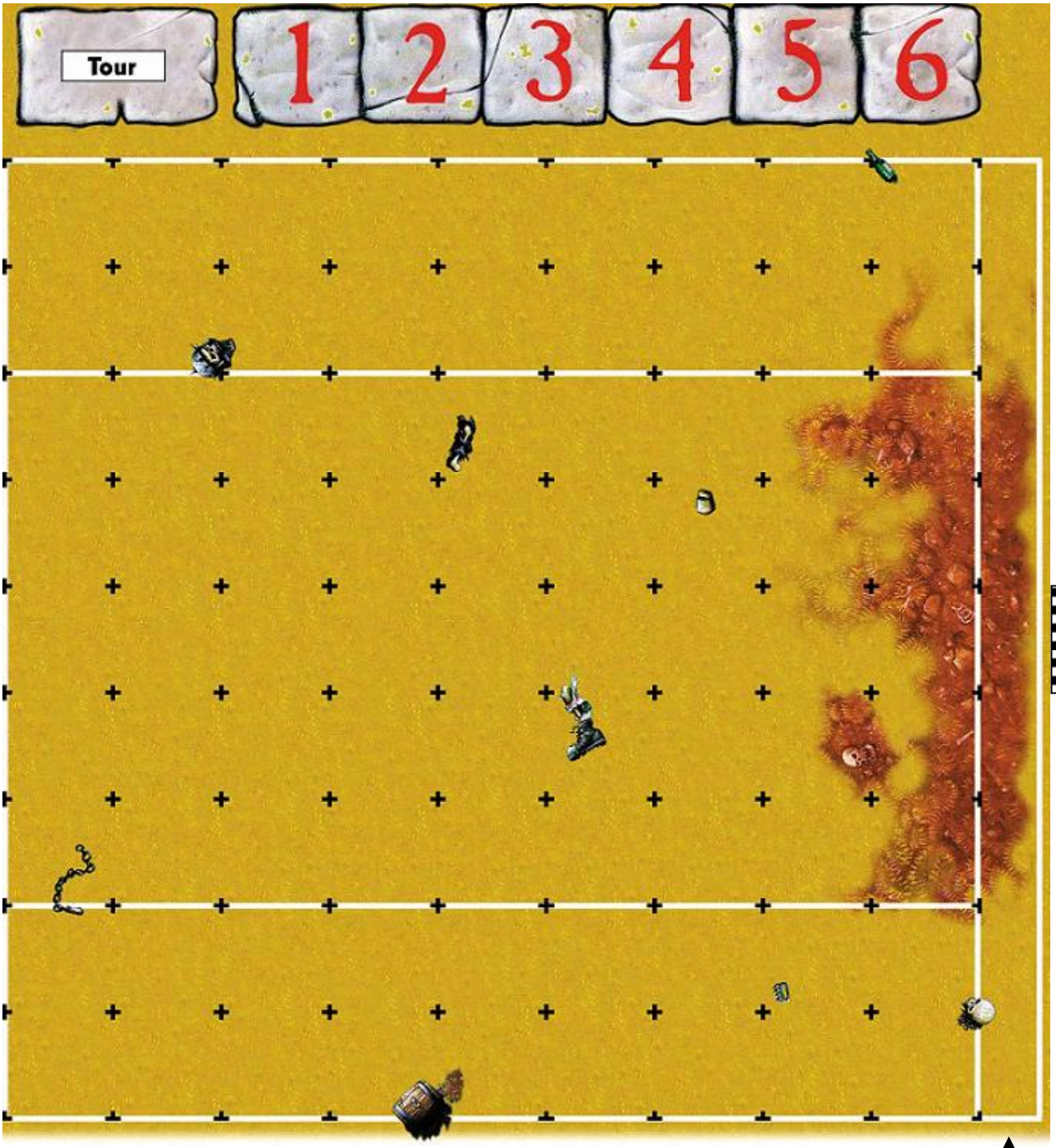
Nécromancien Elfe	1	7	3	3	7	Esquive
	2	7	3	3	7	Esquive, Poursuite
	5	7	3	3	7	Esquive, Poursuite, Présence Perturbante
Sorcier Obsidien	1	4	4	2	9	Stabilité
	2	4	4	2	9	Stabilité, Châtaigne
	5	4	4	**3***	9	Stabilité, Châtaigne
Troubadour Elfe	1	7	3	3	7	Esquive
	2	7	3	3	7	Esquive, Réception
	5	7	3	3	7	Esquive, Réception, Pro
Troubadour Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Blocage
	5	6	3	3	8	Blocage, Esquive
Voleur Sylphelin	1	7	2	4	6	Minus, Poids Plume, Ailes
	2	7	2	4	6	Minus, Poids Plume, Ailes, Poursuite
	5	**8***	2	4	6	Minus, Poids Plume, Ailes, Poursuite
Chasseur d'horreur Humain	1	6	3	3	8	-
	2	6	3	3	8	Blocage
	5	6	3	3	8	Blocage, Poursuite
Danseur Caudal T'skrang	1	6	3	3	8	Queue Préhensile
	2	6	3	3	8	Queue Préhensile, Blocage
	5	6	3	3	8	Queue Préhensile, Blocage, Esquive
Danseur du vent Sylphelin	1	7	2	4	6	Minus, Poids Plume, Ailes
	2	7	2	4	6	Minus, Poids Plume, Ailes, Glissade contrôlée
	5	7	2	**5***	6	Minus, Poids Plume, Ailes, Glissade contrôlée
Gardien des bois Elfe	1	7	3	3	7	Esquive
	2	7	3	3	7	Esquive, Passe
	5	7	3	3	7	Esquive, Passe, Parade
Guerrier Banni Troll	1	5	4	2	8	Cornes
	2	5	4	2	8	Cornes,Lutte
	5	5	4	2	8	Cornes, Lutte, Intrépidité
Libérateur Ork	1	6	3	3	8	Crâne Epais
	2	6	3	3	8	Crâne Epais, Lutte
	5	6	3	3	8	Crâne Epais, Lutte, Esquive
Messager Nain	1	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle
	2	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Sprint
	5	5	3	3	8	Crâne Epais, Tacle, Sprint, Passe rapide
Purificateur Obsidien	1	4	4	2	9	Stabilité
	2	4	4	2	9	Stabilité, Châtaigne
	5	4	4	2	9	Stabilité, Châtaigne, Intrépidité
Soldat du Fleuve T'skrang	1	6	3	3	8	Queue Préhensile
	2	6	3	3	8	Queue Préhensile, Esquive
	5	6	3	3	8	Queue Préhensile, Esquive, Saut

***Les bonus en gras aux caractéristiques sont issus des évolutions des attributs lors des passages de cercle.**



6-Annexe 2 : terrain de Hach'Bowl.

Ci-dessous, vous trouverez un exemple d'une moitié de terrain de Hach'Bowl.



Case imaginaire où se situe l'arceau de pierre

Cette ligne est à considérer comme une ligne de cases