

FLORK THE PYRORE

Prezzo: 130 Irr

Disponibile: 0 - 1

Taglia e genere: medium- X

Mo	St	Ag	Co	BP
6	7	5	8	6

Abilità:

Fuoco

Palla calda - passiva: Dal momento che Flork tocca la palla, essa sarà considerata Bollente per 2 turni dal momento in cui Flork non la tocca più (turno dell'allenatore avversario e turno successivo del proprietario di Flork). Una palla che sia Bollente fa ripetere tutti i test superati di BP fatti sulla palla durante questo status. Creature con dicitura Sangue Freddo o Fuoco ottengono invece un +1 a BP. Flork può decidere nel proprio turno e se ha la palla in mano, di lasciarla a terra o di passarla ad un qualsiasi giocatore amico o nemico. Risolvi normalmente il test di passaggio con le regole sulla palla bollente. Se è l'avversari o fallire la ricezione della palla, questo non comporta la fine del turno dell'allenatore che ha Flork. Se la palla è ancora bollente quando viene tirata in porta, il portiere che la para deve superare un test di CO o tirare un d6: con +4 la palla cade dalle mani e rimbalza in porta segnando un autogol.

Fiammata: Flork può scaturire una fiammata dalle mani creando un cono di fuoco in 3 caselle adiacenti a Flork e tra loro. Chi si trova in quelle caselle subirà un colpo diretto ad ST di Flork. Il giocatore colpito inoltre prenderà fuoco e alla fine del turno del suo allenatore subirà un ulteriore colpo ST 4 se non spende 1 MO per spegnere le fiamme. Se viene eseguito un fallo in questo modo, tira normalmente per l'espulsione. Creature con dicitura Fuoco sono immuni a questo attacco.