



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1320000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	90000
Nombre de comp. simple:	2
1 Châtaigne, 1 Tacle	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	1
1 +1 F	

NOM D'ÉQUIPE	
-	
RACE	
Nordiques	

RELANCES & ENCADREMENT	
2	Relances d'équipe
1	Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE
1320000
TRÉSOR
0
POPULARITÉ
3

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Fang Lheu	Receveur	90000	7	3	3	7	Blocage, Intrépidité						0
3	Ro'Tebizar	Berserker	90000	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Rétablissement			1			2
4	Korn Ofront	Berserker	90000	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Rétablissement				1		3
5	Latamal	Ulfwerener	160000	6	5	2	7	Frénésie			1		2	12
6	Grifu Opoil	Ulfwerener	110000	6	4	2	8	Frénésie						0
7	Ramas sa	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage				1		3
8	Crass Cask	Trois-quart	50000	5	3	3	7	Blocage, 1 blessures persistantes				1		3
9	James Tamer	Trois-quart	70000	6	3	3	7	Blocage, Tacle				2		6
10	Unsi Fond	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage						0
11	Vache Hier	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage	1					1
12	Sert Veau	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage						0
14	Kèj'Don Fé	Yéti	160000	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence Perturbante, Frénésie, Animal Sauvage, Châtaigne			2		2	14
15	Enfonce Lé	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage						0
16	Oussa Kissa	Trois-quart	50000	6	3	3	7	Blocage						0

**Frénésie** : Un joueur avec cette compétence est un dangereux psychopathe qui attaque ses adversaires avec une rage incontrôlable. A moins que cela ne soit précisé, cette compétence doit toujours être utilisée. Lorsqu'il effectue un blocage, le joueur avec cette compétence doit toujours poursuivre s'il le peut. Sur un résultat « Repoussé » ou « Défenseur Bousculé », le joueur doit immédiatement effectuer un second blocage sur son adversaire s'ils sont tous les deux debouts et adjacents. S'il en a la possibilité, le joueur doit aussi suivre ce second blocage. Si le joueur effectue un Blitz alors il doit payer une case de mouvement supplémentaire et effectuer un second blocage à moins qu'il n'ait plus de Mouvement normal et ne puisse pas non plus Mettre le Paquet.

**Présence Perturbante** : La présence du joueur est particulièrement perturbante qu'elle soit causée par un gros nuage de mouches, des émanations soporifiques, une aura chaotique, un froid intense ou des phéromones provoquant la peur ou la terreur. Quelle que soit la nature de cette mutation, tout joueur doit soustraire 1 du D6 lorsqu'il passe, intercepte ou attrape le ballon pour chaque joueur adverse possédant cette compétence dans un rayon de 3 cases (même si ce joueur est à terre ou Sonné).

**Tacle** : Les adversaires qui se trouvent dans la Zone de Tacle de ce joueur ne peuvent pas utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent d'en sortir. Ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence Esquive si le joueur tente de les bloquer.

**Intrépidité** : Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Cette compétence ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand cette compétence est utilisée, le coach du joueur Intrépide lance 1D6 et l'ajoute à sa Force. Si le total est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur doit utiliser sa Force normale pour le blocage. Si le total est supérieur, alors le joueur est considéré comme ayant une Force égale à celle de son adversaire. La Force des deux joueurs est calculée avant l'ajout des éventuels soutiens offensifs ou défensifs mais après tous les autres modificateurs.

**Châtaigne** : Lorsqu'un adversaire est Plaqué par un joueur avec cette compétence durant un blocage, vous pouvez ajouter 1 au jet d'Armure ou de Blessure effectué par ce joueur. Vous ne pouvez modifier qu'un seul jet de dé, et, par conséquent, si vous décidez d'utiliser Châtaigne pour modifier le jet d'Armure vous ne pourrez pas modifier le jet de Blessure. Châtaigne ne peut être utilisée avec les compétences Poignard ou Tronçonneuse.

**Blocage** : Un joueur ayant la compétence Blocage est très doué pour plaquer ses adversaires. La compétence Blocage, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

**Rétablissement** : Ce joueur sait utiliser ses talents acrobatiques pour se relever. Si le joueur déclare une Action autre qu'un Blocage, il peut se relever gratuitement sans payer les trois cases de Mouvement. Le joueur peut aussi déclarer un Blocage en étant à terre mais il doit au préalable réussir un jet d'Agilité avec un modificateur de +2 pour voir s'il peut terminer son Action. Une réussite signifie que le joueur peut se relever gratuitement et bloquer un adversaire adjacent. Un jet raté signifie que le Blocage est perdu et que le joueur ne peut pas se relever.

**Solitaire** : Qu'ils soient inexpérimentés, arrogants, des bêtes féroces ou simplement stupides, les joueurs Solitaire ont du mal à s'intégrer avec les autres membres de l'équipe. Ainsi ils ne peuvent utiliser les relances de l'équipe que s'ils réussissent au préalable un jet de 4+ sur 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, la relance est perdue (i.e. utilisée).

**Animal Sauvage** : Les Animaux Sauvages sont des créatures incontrôlables qui font rarement ce que leur coach espère d'eux. En fait, la seule chose qu'on peut attendre d'eux c'est massacrer tous les joueurs adverses passant un peu trop près ! Pour représenter ceci, immédiatement après avoir déclaré une Action pour un Animal Sauvage, lancez 1D6 et ajoutez 2 au résultat s'il s'agit d'un Blocage ou d'un Blitz. Sur un résultat de 1 à 3, l'Animal Sauvage reste sur place en rugissant de rage et l'Action est perdue.

**Griffes** : Ce joueur est doté d'une gigantesque pince de crabe ou de longues griffes tranchantes qui rendent les armures inutiles. Lorsqu'un adversaire est Plaqué au cours d'un blocage, tout jet de 8 ou plus après modification passe automatiquement l'armure.