



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1210000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	130000
Nombre de comp. simple:	5
2 Garde, 1 Blocage, 1 Esquive, 1 Juggernaut	
Nombre de comp. double:	1
1 Esquive	
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE
-
RACE
Renégats du Chaos

RELANCES & ENCADREMENT	
2	Relances d'équipe
1	Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE
1210000
TRÉSOR
20000
POPULARITÉ
3

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1		Minotaure	190000	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Animal Sauvage, <b>Juggernaut, Garde</b>			5		2	20
2		Ogre	140000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier						0
3		Troll	130000	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer un Coéquipier, <b>Garde</b>			2		1	9
4		Trois-Quart renégat Elfe Noir	110000	6	3	4	8	Animosité, <b>Esquive, Blocage</b>				4	1	17
5		Trois-Quart renégat Skaven	80000	7	3	3	7	Animosité, <b>Esquive</b>				2		6
6		Trois-Quart renégat Humain	50000	6	3	3	8	Aucune			1			2
7		Trois-Quart renégat Humain	50000	6	3	3	8	Aucune						0
8		Trois-Quart renégat Humain	50000	6	3	3	8	Aucune						0
9		Trois-Quart renégat Humain	50000	6	3	3	8	Aucune						0
10		Renégat Gobelin	40000	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Poids Plume, Minus				1		3
11		Trois-Quart renégat Humain	50000	6	3	3	8	Aucune			1			2
13	Wotan Michelangl	Trois-Quart renégat Orc	50000	5	3	3	9	Animosité						0

**Lancer un Coéquipier** : Un joueur avec cette compétence peut lancer un joueur de son équipe à la place du ballon ! (Ceci peut inclure le ballon si le joueur lancé le tient !) Le joueur qui effectue le lancer doit finir son Mouvement debout à côté du coéquipier choisi pour être lancé (qui doit être debout et avoir la compétence Poids Plume). Le Lancer de coéquipier fonctionne de la même manière que si le joueur effectuait une passe, excepté qu'il faut soustraire 1 à son jet lorsqu'il envoie le joueur, que les maladresses ne causent pas de turn over et que les Longues Passes et les Bombes sont impossibles. De plus, les passes réussies sont considérées comme des passes ratées car les joueurs sont plus lourds et plus difficiles à lancer qu'un ballon. Ainsi le joueur est toujours dévié trois fois. Un joueur lancé ne peut pas être intercepté. Un coéquipier subissant une maladresse atterrira dans la case qu'il occupait à l'origine. Si le joueur lancé dévie hors du terrain, il est tabassé par le public comme s'il avait été repoussé hors du terrain. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée par un autre joueur, considérez ce joueur comme Plaqué et effectuez un jet d'Armure (même s'il était déjà à terre ou Sonné) puis faites dévier le joueur lancé d'une case supplémentaire. Si celui-ci retombe sur un autre joueur, continuez de le faire dévier jusqu'à ce qu'il atteigne une case vide ou sorte du terrain (i.e. Il ne peut pas atterrir à nouveau sur un joueur). Lisez l'entrée Poids Plume pour savoir si le joueur finit sur ses pieds ou s'écrase lamentablement !

**Minus** : Le joueur est si petit qu'il est très difficile à bloquer, car il passe entre les bras de l'adversaire ou se faufile entre ses jambes. Cependant, les joueurs Minus sont trop petits pour réussir à lancer le ballon correctement et sont plus fragiles. Pour représenter cela, un joueur Minus peut ignorer les zones de tackle adverses exercées sur la case vers laquelle il se rend quand il effectue un jet d'Esquive (il a donc toujours un modificateur de +1) mais doit soustraire 1 à son jet lorsqu'il lance le ballon. De plus, ce joueur considère les résultats de 7 et de 9 sur le tableau de blessures respectivement comme des résultats K.O. et Commotion au lieu des résultats normaux. Les Minus équipés d'une Arme Secrète ne peuvent pas ignorer les zones de tackle adverses mais subissent tout de même les autres pénalités.

**Régénération** : Lorsqu'un joueur avec cette compétence subit une Sortie, lancez 1D6 après le jet sur le tableau des Sorties et le jet d'Apothicaire s'il est autorisé. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur subit le résultat de la blessure. Sur un résultat de 4 à 6, le joueur la régénère et est placé dans la case de Réserves de la fosse. Les jets de Régénération ne peuvent pas être relancés. Notez que les joueurs de l'équipe adverse gagnent normalement les Points d'Expérience attribués pour une Sortie, même si le résultat n'affecte pas le joueur.

**Gros Débile** : Ce joueur est sans conteste l'une des plus stupides créatures ayant participé à un match de Blood Bowl (si l'on considère que le QI des joueurs veuille déjà dire quelque chose !). De ce fait vous devez lancer 1D6 après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de réaliser. Vous pouvez ajouter 2 au jet du Gros débile si un ou plusieurs joueurs de son équipe (et qui ne sont pas Gros débile !) se tiennent debout dans une case adjacente. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur reste là à se demander ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut rien faire durant ce tour et son équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur Gros Débile déclare un Blitz et rate son jet, alors l'équipe ne pourra pas déclarer de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tackle, et ne peut pas attraper, passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou encore bouger volontairement soit jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat de 4 ou plus au début d'une Action future soit jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.

**Cerveau Lent** : Le joueur n'est pas reconnu pour son intelligence. A cause de cela vous devez lancer 1D6 immédiatement après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de réaliser l'Action. Sur un résultat de 1, il ne bouge pas et essaye de se rappeler ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut plus rien faire durant ce tour, et l'équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur au Cerveau Lent déclare un Blitz et obtient un 1, alors l'équipe ne pourra pas faire de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tackle, ne peut pas attraper, intercepter ou passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression, ou bouger volontairement jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de 2+ ou plus au début d'une Action future ou que la phase de jeu ne prenne fin.

**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.

**Poids Plume** : Un joueur avec cette compétence peut être lancé par un autre joueur de son équipe qui possède la compétence Lancer un Coéquipier. Pour avoir les détails sur la façon dont ce joueur est lancé, consultez Lancer un Coéquipier. Si après le lancer ou la maladresse, le joueur avec cette compétence atterrit dans une case vide, effectuez un jet d'atterrissage. Ce jet consiste à faire un jet d'Agilité avec un modificateur de -1 pour chaque joueur exerçant une Zone de Tackle sur la case où le joueur atterrit. S'il réussit son jet, le joueur atterrit sur ses pieds. S'il rate son jet ou atterrit sur un autre joueur, il est placé à terre et doit faire un jet d'Armure. Si le joueur n'est pas blessé lors de son atterrissage, il peut entreprendre une Action plus tard dans le tour s'il ne l'a pas encore fait. Un atterrissage raté ou dans la foule ne provoque pas de turnover sauf si le joueur portait le ballon.

**Toujours Affamé** : Le joueur est constamment affamé et mangerait même n'importe quoi ! A chaque fois que ce joueur utilise la compétence Lancer un Coéquipier, lancez 1D6 juste avant la tentative de projection. Sur un 2+ continuez le lancer. Sur un résultat de 1, il essaye d'avaler le joueur malchanceux ! Lancez encore 1D6, un second 1 signifie qu'il a réussi à dévorer son coéquipier sans aucune possibilité de le sauver (incluant l'Apothicaire ou la Régénération par exemple). Si le coéquipier était le porteur du ballon, celui-ci rebondit une fois depuis sa case. Sur un résultat de 2 à 6 le « casse-croûte » réussi à s'échapper et l'Action est automatiquement considérée comme une maladresse. Appliquez la maladresse normalement pour les joueurs ayant la compétence Poids Plume.

**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.

**Animosité** : Un joueur avec cette compétence n'apprécie guère les joueurs de son équipe qui ne sont pas de la même race que lui au point qu'il refuse parfois de jouer avec eux et ce, en dépit des ordres de son coach. Si un joueur ayant cette compétence tente de transmettre ou passer le ballon à un joueur de son équipe qui n'est pas de la même race que lui, lancez 1D6 à la fin de son Action de Transmission ou de Passe. Sur un résultat de 2+, tout se passe normalement. Sur un résultat de 1, le joueur refuse de passer ou transmettre le ballon à un joueur qui n'est pas de sa race. Le coach peut alors décider de changer de cible à condition qu'elle soit de la même race que le joueur. Aucun mouvement supplémentaire ne peut être effectué par le joueur en proie à l'animosité : l'Action en cours peut donc être perdue pour ce tour.

**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.

**Juggernaut** : Un joueur ayant cette compétence est presque impossible à arrêter une fois lancé. Lorsque ce joueur effectue un Blitz, les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser les compétences Parade, Stabilité et Lutte. De plus, l'attaquant peut choisir de considérer le résultat « Les Deux A Terre » comme s'il avait obtenu un résultat « Repoussé » à la place.

**Esquive** : Un joueur qui a cette compétence peut relancer le dé quand il rate son Esquive en sortant de la Zone de Tacle d'un joueur adverse. Cependant il ne peut faire qu'une seule relance de ce type par tour. De plus, la compétence Esquive, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

**Crâne Epais** : Le joueur considère tout jet de 8 sur le tableau des Blessures, après que tous les modificateurs aient été appliqués comme un Sonné au lieu d'un K.O. Utilisable même si le joueur est à terre ou Sonné.

**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).

**Cornes** : Un joueur avec des cornes peut s'en servir pour essayer d'empaler un adversaire. Ajoutez 1 à la Force de ce joueur pour chaque blocage qu'il effectuerait durant une Action de Blitz.

**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.

**Garde** : Un joueur avec cette compétence peut apporter un soutien offensif ou défensif même s'il se trouve dans la Zone de Tacle d'un autre joueur. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour assister une agression.