



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1170000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	100000
Nombre de comp. simple:	2
1 Blocage, 1 Châtaigne	
Nombre de comp. double:	2
1 Bras Musclé, 1 Nerfs d'Acier	
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE
Les mous du genou
RACE
Skavens
ENTRAINEUR
Vincent

RELANCES & ENCADREMENT
3 Relances d'équipe

VALEUR D'ÉQUIPE
1170000
TRÉSOR
40000
POPULARITÉ
0

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1		Coureur d'Égout	100000	9	2	4	7	Esquive, Dague Suintante, Blocage					2	10
2		Coureur d'Égout	110000	9	2	4	7	Esquive, Dague Suintante, Nerfs d'Acier			2	2		10
3		Coureur d'Égout	80000	9	2	4	7	Dague Suintante, Esquive						0
5		Blitzeur	110000	7	3	3	8	Blocage, Châtaigne			3			6
6		Blitzeur	90000	7	3	3	8	Blocage						0
7		Rat Ogre	150000	6	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Châtaigne, Queue Préhensile, Animal Sauvage			1			2
8		Lanceur	100000	7	3	3	7	Passe, Prise sûre, Bras Musclé	1				2	11
9		Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
10		Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
11		Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
12		Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
13		Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						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.

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.

Prise sûre : Le joueur peut relancer le D6 s'il ne réussit pas à ramasser le ballon. De plus, un adversaire qui a la compétence Arracher le Ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur avec cette compétence.

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.

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).

Nerfs d'Acier : Le joueur peut ignorer les zones de tacle adverses quand il tente de passer, de recevoir ou d'intercepter le ballon.

Dague Suintante : Le joueur cache dans sa tenue une dague maculée de Malepierre et est expert dans l'art de la tenir hors de vue des arbitres! Si le joueur inflige une blessure sur un dé de blocage et que le résultat du jet de blessure est 11-38 (Commotion) après tous dés relancés, lancer un D6. Sur un résultat de 4+, le joueur blessé manque le prochain match. Si vous ne jouez pas un match de ligue, une Dague Suintante n'a aucun effet sur la partie.

Queue Préhensile : Le joueur a une longue queue musclée qui lui permet d'agripper ses adversaires. Pour représenter cela, les joueurs adverses doivent soustraire 1 à leur jet d'Esquive pour sortir de la Zone de Tacle d'un joueur avec cette compétence.

Bras Musclé : Le joueur peut ajouter 1 au D6 de son jet de Passe lorsqu'il effectue une passe Courte, Longue ou une Bombe.

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.

Passe : Un joueur avec cette compétence peut relancer le D6 quand il rate une passe ou commet une maladresse.