



APERÇU D'ÉQUIPE

Coût total:	1200000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	80000
Nombre de comp. simple:	4
2 Esquive, 1 Blocage, 1 Chef	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE

Les Scampis Warriors

RACE

Elfes Noirs

ENTRAINEUR

Arnaud

RELANCES & ENCADREMENT

2	Relances d'équipe
1	Pom-Pom Girls

VALEUR D'ÉQUIPE

1200000
<i>TRÉSOR</i>
0
<i>POPULARITÉ</i>
3

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1		Coureur	100000	7	3	4	7	Délestage, Chef	2		1	1	1	12
3		Trois-quart	70000	5	3	4	8	Aucune						0
4		Trois-quart	70000	6	3	4	8	Aucune						0
5		Trois-quart	70000	6	3	4	8	Aucune						0
6		Furie	110000	7	3	4	7	Esquive, Frénésie, Rétablissement						0
7		Furie	130000	7	2	4	7	Frénésie, Esquive, Rétablissement, Blocage				1	1	8
8		Blitzeur	100000	7	3	4	8	Blocage			1	1		5
9		Blitzeur	100000	7	3	3	8	Blocage			1			2
10		Blitzeur	120000	7	3	4	8	Blocage, Esquive			1		1	7
11		Blitzeur	120000	7	3	4	8	Blocage, Esquive	1		1		1	8
14		Trois-quart	70000	6	3	4	8	Aucune						0

Chef : Le joueur est un chef naturel qui inspire le reste de l'équipe quand il est sur le terrain. Avoir un tel élément permet au coach de prendre un pion de Relance de Chef au début de la partie et à la mi-temps (après les jets de Chef Cuistot), et de le placer avec les relances d'équipes. Une équipe ne peut avoir qu'un seul pion relance de chef, même si elle a plusieurs joueurs avec cette compétence. Cette relance s'utilise à la place d'une relance d'équipe selon les mêmes restrictions, et uniquement si un joueur ayant la compétence Chef est sur le terrain (même à terre ou Sonné) ! Les relances de Chef peuvent être transférées dans le Temps Additionnel si elles n'ont pas été utilisées mais l'équipe n'en reçoit pas de nouvelle au début de cette période.

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.

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.

Délestage : Cette compétence permet au joueur de réaliser une passe éclair quand un adversaire annonce un blocage contre lui. Il peut ainsi se débarrasser du ballon avant d'être touché. Déterminez la passe en utilisant les règles normales avant que le joueur adverse ne réalise son blocage. Les règles normales de lancer s'appliquent, excepté le fait que le tour d'aucune équipe ne s'arrête en fonction du résultat du lancer, quel qu'il puisse être. Après que la passe ait été déterminée, l'adversaire effectue son blocage et continue son tour. Délestage ne peut pas être utilisée sur le second blocage d'un adversaire ayant la compétence Frénésie ou avec les compétences Bombardier et Lancer un Coéquipier.

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.