



APERÇU D'ÉQUIPE		NOM D'ÉQUIPE	RELANCES & ENCADREMENT	VALEUR D'ÉQUIPE
Coût total:	1310000	Les suceuses	3 Relances d'équipe	1310000
Coût total des primes de match:	0	RACE		TRÉSOR
Coût des comp. supplémentaires:	120000	Vampires		20000
Nombre de comp. simple:	6	ENTRAÎNEUR		POPULARITÉ
4 Blocage, 1 Esquive, 1 Intrépidité		Machombre		6
Nombre de comp. double:	0			
Nombre de stats améliorées:	0			

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1		Vampire	130000	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération, <b>Blocage</b>	1			4		13
2		Vampire	130000	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération, <b>Blocage</b>	2				1	7
3		Vampire	130000	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération, <b>Esquive</b>	5		2		1	14
4		Vampire	130000	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération, <b>Blocage</b>			1	1	1	10
5		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0
6		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0
7		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0
8		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune, <i>1 blessures persistantes</i>						0
9		Serviteur	40000	5	3	3	7	Aucune						0
10		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune, <i>1 blessures persistantes</i>						0
11		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0
12		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune, <i>1 blessures persistantes</i>						0
13		Serviteur	60000	6	3	3	7	<b>Intrépidité</b>	1				1	6
14		Serviteur	60000	6	3	3	7	<b>Blocage</b>	1		1	1		6
15		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0
16		Serviteur	40000	6	3	3	7	Aucune						0

**Soif de Sang** : Les Vampires doivent parfois se nourrir du sang des vivants. Immédiatement après avoir déclaré une Action avec un Vampire, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, il peut continuer son Action normalement. Sur un résultat de 1, le Vampire doit se sustenter du sang d'un Serviteur de son équipe ou de celui d'un spectateur. Le Vampire peut continuer l'Action déclarée mais s'il s'agit d'une Action de Blocage, il peut effectuer une Action de Mouvement à la place. Dans tous les cas, à la fin de son Action, et avant de tenter de faire une Passe, une transmission ou d'inscrire un Touchdown, le Vampire doit se nourrir. S'il est debout dans une case adjacente à un ou plusieurs Serviteurs de son équipe (qu'ils soient debout, à terre ou sonnés), il peut alors choisir celui qu'il va mordre. Effectuez un jet de blessure pour le Serviteur. Traitez toute Sortie comme une Commotion. La blessure ne cause pas de Turnover, sauf si le Serviteur possédait le ballon. Une fois que le Vampire a mordu un Serviteur, il peut terminer normalement son Action. S'il ne peut satisfaire sa Soif de Sang sur un Serviteur de son équipe, il doit se servir dans la foule (mettez le Vampire dans la Réserve s'il était toujours sur le terrain) et cause un turnover à son équipe. S'il portait le ballon, celui-ci rebondira dans la case que le Vampire occupait avant de quitter le terrain aucun Touchdown ne sera inscrit si le Vampire se trouvait dans la Zone d'En But adverse.

**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.

**Regard Hypnotique** : Ce joueur a de puissantes capacités télépathiques qu'il peut utiliser pour immobiliser un adversaire. Le joueur peut utiliser le regard hypnotique à la fin de son Action de Mouvement sur un adversaire se trouvant dans une case adjacente. Effectuez un jet d'Agilité pour le joueur utilisant le Regard Hypnotique, avec un modificateur de -1 pour chaque Zone de Tacle adverse autre que celle de la victime. Si le jet d'Agilité est réussi, la victime est hypnotisée et perd sa Zone de Tacle, ne peut pas attraper, intercepter ou passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou bouger volontairement jusqu'au début de sa prochaine Action ou de la fin de la Phase de Jeu. Si le jet d'Agilité échoue, le regard hypnotique n'a aucun effet.

**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.

**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.

**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.