



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1040000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	100000
Nombre de comp. simple:	5
3 Blocage, 1 Châtaigne, 1 Tacle	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE
White plague
RACE
Skavens
ENTRAINEUR
Athur

RELANCES & ENCADREMENT
4 Relances d'équipe

VALEUR D'ÉQUIPE
1040000
TRÉSOR
20000
POPULARITÉ
1

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Famine	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
3	Gale	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
4	Choléra	Trois-quart	70000	7	3	3	7	Blocage			1		1	7
5	Sifilisse	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
6	Ratus	Lanceur	70000	7	3	3	7	Passe, Prise sûre	2					2
7	Croutar	Lanceur	110000	7	3	3	7	Passe, Prise sûre, Blocage, Tacle	5			2	1	16
8	Speedy	Coureur d'Egout	100000	9	2	4	7	Esquive, Dague Suintante, Blocage			1	1	1	10
9	Sumon Keenedge	Coureur d'Egout	80000	9	2	4	7	Esquive, Dague Suintante				1		3
10	Minus	Blitzeur	110000	7	3	3	8	Blocage, Châtaigne	1		1	1	1	11
15	Krishnan Jargo <i>journalier</i>	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Solitaire						0
16	Dantice Manien <i>journalier</i>	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Solitaire						0

Rate le prochain match: #2 Peste - Trois-quart

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.

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.

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.

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.

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).

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