



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1450000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	250000
Nombre de comp. simple:	3
2 Blocage, 1 Précision	
Nombre de comp. double:	1
1 Blocage	
Nombre de stats améliorées:	4
2+1 AG, 1+1 F, 1+1 M	

NOM D'ÉQUIPE	
Eshin Murderers	
RACE	
Skavens	
ENTRAINEUR	
David	

RELANCES & ENCADREMENT	
2	Relances d'équipe
1	Pom-Pom Girls
1	Assistants
1	Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE	
1450000	
TRÉSOR	
40000	
POPULARITÉ	
4	

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Grimmand Grande Griffé	Lanceur	90000	7	3	3	7	Passe, Dextérité, Précision	7		1		1	14
3	Tram Malki	Blitzeur	90000	7	3	3	8	Blocage			1			2
4	Brynnda Larson	Blitzeur	90000	7	3	3	8	Blocage			1			2
5	Efar Vent Noir	Coureur d'Egout	150000	10	2	5	7	Esquive	3			5	1	23
6	Elerach La Poisse	Coureur d'Egout	80000	9	2	4	7	Esquive				1		3
7	Torinko Tull	Coureur d'Egout	140000	9	2	5	7	Esquive, Blocage	2			2	2	18
8	Gwethana Ombre Dansante	Coureur d'Egout	100000	9	2	4	7	Esquive, Blocage				4		12
9	Mokanna Aoea	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune			2			4
10	Aramsham Draco	Trois-quart	100000	7	4	3	7	Aucune			1		1	7
11	Relo Chaney	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune			1			2
12	Mage Wildwood	Trois-quart	50000	7	3	3	6	Aucune						0
14	Krywood Oil	Trois-quart	50000	7	3	3	7	Aucune						0
16	Tibber Brise Os	Rat Ogre	180000	6	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Châtaigne, Queue Préhensile, Animal Sauvage, Blocage			2		1	9

**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.

**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).

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

**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.

**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.

**Précision** : Le joueur doit ajouter + 1 au jet de dé quand il passe le ballon.

**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.

**Dextérité** : 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.