



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1190000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	100000
Nombre de comp. simple:	5
3 Châtaigne, 1 Blocage, 1 Esquive en Force	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE
Rlyeh Creatures
RACE
Nurgle
ENTRAÎNEUR
Franck

RELANCES & ENCADREMENT
3 Relances d'équipe

VALEUR D'ÉQUIPE
1190000
TRÉSOR
80000
POPULARITÉ
4

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Ardath Lilith	Bête de Nurgle	160000	4	5	1	9	Solitaire, Présence Perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Tentacules, Esquive en Force			1		2	12
2	Gog	Guerrier de Nurgle	110000	4	4	2	9	Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération			1			2
3	Magog	Guerrier de Nurgle	110000	4	4	2	9	Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération			1			2
4	Morgoth	Pestigor	100000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, Châtaigne	2		1	1	1	12
5	Gorog	Pestigor	100000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, Châtaigne			2		1	9
6	Glarg	Pourri	60000	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle, Blocage	1	1	2		1	12
7	Argh	Pourri	40000	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle						0
10	Beurp	Pourri	40000	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle						0
11	Bleuarr	Pourri	40000	5	3	3	7	Décomposition, Pourriture de Nurgle			1			2
12	Galorth	Pestigor	80000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération			1	1		5
13	Cyelena Imoiran	Pestigor	100000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, Châtaigne				1	1	8

Gros Débile : Ce joueur est sans conteste l'une des plus stupides créatures ayant participé à un match de Blood Bowl (si l'on considère que le QI des joueurs veuille déjà dire quelque chose !). De ce fait vous devez lancer 1D6 après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de la réaliser. Vous pouvez ajouter 2 au jet du Gros débile si un ou plusieurs joueurs de son équipe (et qui ne sont pas Gros débile !) se tiennent debout dans une case adjacente. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur reste là à se demander ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut rien faire durant ce tour et son équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur Gros Débile déclare un Blitz et rate son jet, alors l'équipe ne pourra plus déclarer de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tacle, et ne peut pas attraper, passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou encore bouger volontairement soit jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat de 4 ou plus au début d'une Action future soit jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.

Présence Perturbante : La présence du joueur est particulièrement perturbante qu'elle soit causée par un gros nuage de mouches, des émanations soporifiques, une aura chaotique, un froid intense ou des phéromones provoquant la peur ou la terreur. Quelle que soit la nature de cette mutation, tout joueur doit soustraire 1 du D6 lorsqu'il passe, intercepte ou attrape le ballon pour chaque joueur adverse possédant cette compétence dans un rayon de 3 cases (même si ce joueur est à terre ou Sonné).

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).

Pourriture de Nurgle : Ce joueur a une terrible maladie infectieuse qu'il répand lorsqu'il tue un adversaire durant un Blitz, un Blocage ou une Agression. Au lieu de réellement mourir, l'adversaire contaminé devient alors un nouveau Pourri débutant. Pour ce faire, l'adversaire doit avoir été retiré de la liste d'équipe durant l'étape 2.1 de la séquence d'Après Match. De plus il ne doit pas avoir une Force supérieure à 4 et il ne doit pas posséder l'une des compétences suivantes : Décomposition, Régénération ou Minus. Lors de l'étape 6 de la mise à jour de la Liste d'équipe (voir page 38), vous pouvez ajoutez le nouveau Pourri gratuitement à votre équipe de Nurgle si elle comporte moins de 16 joueurs. Cependant, la valeur entière d'un Pourri sera comptée pour déterminer le coût global de l'équipe.

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.

Esquive en Force : Le joueur peut utiliser sa Force à la place de son Agilité lorsqu'il tente une Esquive. Par exemple, un joueur ayant une Force de 4 et une Agilité de 2 serait considéré comme ayant une Agilité de 4 au moment de tenter une Esquive. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

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.

Décomposition : Il est difficile de rester sur le terrain lorsque votre corps complètement pourri a du mal à tenir en un seul morceau. Lorsque ce joueur subit une Sortie, effectuez deux jets sur le tableau des Sorties (voir page 25) et appliquez les deux résultats. Le joueur ne ratera qu'un seul match pour ses blessures même s'il obtient deux résultats ayant cet effet. Un jet de Régénération réussi soignera les deux résultats.

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.

Tentacules : Le joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse essaye de sortir de sa Zone de Tacle en esquivant ou en sautant. Le coach adverse lance 2D6, ajoute la Force de son joueur au résultat et en soustrait la force du joueur avec des tentacules. Si le résultat final est inférieur ou égal à 5, le joueur en mouvement est immobilisé et son action prend fin immédiatement. Si un joueur essaye de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec des tentacules, seul l'un d'entre eux peut tenter de le retenir.

Répulsion : L'apparence du joueur est tellement horrible que tout joueur adverse souhaitant effectuer un blocage contre ce joueur (ou utiliser une attaque spéciale remplaçant un blocage) doit d'abord lancer 1D6 et obtenir un résultat de 2 ou plus. Si le résultat est 1, le joueur est trop dégoûté pour faire le blocage et celui-ci est perdu (mais l'équipe ne subit pas de turnover).

Cornes : Un joueur avec des cornes peut s'en servir pour essayer d'empaler un adversaire. Ajoutez 1 à la Force de ce joueur pour chaque blocage qu'il effectuerait durant une Action de Blitz.