



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1350000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	180000
Nombre de comp. simple:	7
3 Esquive, 2 Blocage, 1 Glissade Contrôlée, 1 Tacle Plongeant	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	1
1 +1 AG	

NOM D'ÉQUIPE	
Karond Khar Sharks	
RACE	
Elfes Noirs	
ENTRAINEUR	
Evan	

RELANCES & ENCADREMENT	
2	Relances d'équipe
1	Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE	
1350000	
TRÉSOR	
50000	
POPULARITÉ	
5	

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Cerrin Sulanie	Blitzeur	100000	7	3	4	8	Blocage	1		1			3
2	Mane Doceon	Blitzeur	140000	7	3	5	8	Blocage	1		1	1		6
3	Xenil Orin	Blitzeur	140000	7	3	4	8	Blocage, Esquive, Tacle Plongeant	1		1	1	2	16
4	Barph Konil	Blitzeur	100000	7	3	4	8	Blocage						0
6	Athane Maachal	Trois-quart	90000	6	3	4	8	Esquive	1		3			7
8	Carnen Defearon	Furie	150000	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Bond, Blocage, Glissade Contrôlée	2		1	2	2	20
9	Torfire Sudri	Furie	130000	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Bond, Blocage	1			1	1	9
11	Alveron Sheena	Trois-quart	70000	6	3	4	8	Aucune		1				2
12	Gaskite Stormbringer	Trois-quart	90000	6	3	4	8	Esquive				1	1	8
13	Amintor Ness <u>journalier</u>	Trois-quart	70000	6	3	4	8	Solitaire						0
14	Ubaydah Wonderer	Trois-quart	70000	6	3	4	8	Aucune						0

Rate le prochain match: #7 Madukes Denderah - Trois-quart, #16 Dallpen Walman - Trois-quart

**Tacle Plongeant** : Un joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'un joueur adverse tente une Esquive pour sortir de sa Zone de Tacle. Placez le joueur sur le dos (sans effectuer de jet d'Armure et de Blessure) dans la case laissée vacante par le joueur ayant esquivé. Le joueur adverse doit alors soustraire 2 à son jet d'Esquive pour quitter la Zone de Tacle du joueur avec Tacle Plongeant. Si un joueur essaye de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs ayant la compétence Tacle Plongeant, seul l'un d'entre eux peut utiliser cette compétence. Tacle Plongeant peut être utilisé sur une relance d'Esquive s'il n'a pas été déclaré lors du premier jet d'Esquive. De plus, si Tacle Plongeant est utilisé sur le premier jet d'Esquive, le modificateur de -2 et la Zone de Tacle s'appliquent lors de la relance d'Esquive. Une fois que l'Esquive est résolue, mais avant d'effectuer (si nécessaire) le jet d'Armure pour le joueur adverse, le joueur ayant la compétence Tacle Plongeant est Mis à Terre dans la case laissée vacante par le joueur esquivant. Cependant n'effectuez aucun jet d'Armure ou de blessure pour le joueur utilisant la compétence Tacle Plongeant.

**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.

**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).

**Glissade Contrôlée** : Un joueur avec cette compétence sait s'écarter du chemin d'un adversaire. C'est pourquoi, son coach, plutôt que le coach adverse, peut choisir la case vers laquelle il est déplacé lorsqu'il est repoussé. De plus, il peut choisir de déplacer le joueur vers n'importe quelle case adjacente, pas seulement dans les trois cases indiquées sur le diagramme pour Repousser. Notez que le joueur ne peut pas utiliser cette compétence si aucune case adjacente n'est disponible. Enfin son coach peut choisir vers quelle case le joueur est déplacé même si le joueur est Plaqué après avoir été repoussé.

**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.

**Bond** : 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 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.