



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1650000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	280000
Nombre de comp. simple:	8
4 Ecrasement, 3 Esquive en Force, 1 Garde	
Nombre de comp. double:	1
1 Blocage	
Nombre de stats améliorées:	2
1 +1 AG, 1 +1 F	

NOM D'ÉQUIPE	
Olympic Mastauroc	
RACE	
Ogres	
ENTRAÎNEUR	
Garce Rude	

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

VALEUR D'ÉQUIPE	
1650000	
TRÉSOR	
40000	
POPULARITÉ	
5	

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Moz Argh Le Pouilleux	Ogre	200000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Ecrasement , Esquive en Force , Garde		1	5	3	2	31
2	Duz Ogg L'abruti	Ogre	180000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Ecrasement , Esquive en Force			4	1	1	16
3	Rog Rog le Brutal	Ogre	180000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Esquive en Force , Ecrasement			3	2	1	17
4	Toz Urg le Sanglant	Ogre	210000	5	5	3	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Blocage	3		4	2	1	22
5	Blug Got L'égorgeur	Ogre	160000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Ecrasement			2	1	1	12
6	Thorg Bag Le Puant	Ogre	190000	5	6	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			1		1	7
7	Grignoti II	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe						0
8	Oeilmoisi	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe						0
9	Toupeti	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe				1		3
10	Tizizi III	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe						0
11	Vazektomi	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe	1					1
12	Itti	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe						0
13	Airdeudédeu	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée,				1		3

Minus, Microbe										
14	Mougwai II	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe		0
15	Grinchi	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe	1	3
16	Toumoisi	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe		0

Lancer un Coéquipier : Un joueur avec cette compétence peut lancer un joueur de son équipe à la place du ballon ! (Ceci peut inclure le ballon si le joueur lancé le tient !) Le joueur qui effectue le lancer doit finir son Mouvement debout à côté du coéquipier choisi pour être lancé (qui doit être debout et avoir la compétence Poids Plume). Le Lancer de coéquipier fonctionne de la même manière que si le joueur effectuait une passe, excepté qu'il faut soustraire 1 à son jet lorsqu'il envoie le joueur, que les maladresses ne causent pas de turn over et que les Longues Passes et les Bombes sont impossibles. De plus, les passes réussies sont considérées comme des passes ratées car les joueurs sont plus lourds et plus difficiles à lancer qu'un ballon. Ainsi le joueur est toujours dévié trois fois. Un joueur lancé ne peut pas être intercepté. Un coéquipier subissant une maladresse atterrira dans la case qu'il occupait à l'origine. Si le joueur lancé dévie hors du terrain, il est tabassé par le public comme s'il avait été repoussé hors du terrain. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée par un autre joueur, considérez ce joueur comme Plaqué et effectuez un jet d'Armure (même s'il était déjà à terre ou Sonné) puis faites dévier le joueur lancé d'une case supplémentaire. Si celui-ci retombe sur un autre joueur, continuez de le faire dévier jusqu'à ce qu'il atteigne une case vide ou sorte du terrain (i.e. Il ne peut pas atterrir à nouveau sur un joueur). Lisez l'entrée Poids Plume pour savoir si le joueur finit sur ses pieds ou s'écrase lamentablement !

Ecrasement : Un joueur peut utiliser cette compétence après avoir effectué une Action de Blocage ou un Blitz, uniquement si, à ce moment là, il est debout et se trouve dans une case adjacente à la victime Plaquée. Vous pouvez ainsi relancer le jet d'Armure ou de Blessure de la victime. Placez le joueur effectuant l'écrasement à terre dans sa propre case. Ne faites pas de jet d'armure pour ce joueur. En effet, on suppose qu'il a roulé en arrière après avoir aplati son adversaire et que la victime a amorti sa chute. Un écrasement ne provoque pas de turnover à moins que le joueur effectuant cette Action ne soit le porteur du ballon. écrasement ne peut pas être utilisé 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.

Crâne Epais : Le joueur considère tout jet de 8 sur le tableau des Blessures, après que tous les modificateurs aient été appliqués comme un Sonné au lieu d'un K.O. Utilisable même si le joueur est à terre ou Sonné.

Poids Plume : Un joueur avec cette compétence peut être lancé par un autre joueur de son équipe qui possède la compétence Lancer un Coéquipier. Pour avoir les détails sur la façon dont ce joueur est lancé, consultez Lancer un Coéquipier. Si après le lancer ou la maladresse, le joueur avec cette compétence atterrit dans une case vide, effectuez un jet d'atterrissage. Ce jet consiste à faire un jet d'Agilité avec un modificateur de -1 pour chaque joueur exerçant une Zone de Tacle sur la case où le joueur atterrit. S'il réussit son jet, le joueur atterrit sur ses pieds. S'il rate son jet ou atterrit sur un autre joueur, il est placé à terre et doit faire un jet d'Armure. Si le joueur n'est pas blessé lors de son atterrissage, il peut entreprendre une Action plus tard dans le tour s'il ne l'a pas encore fait. Un atterrissage raté ou dans la foule ne provoque pas de turnover sauf si le joueur portait le ballon.

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.

Microbe : Les Microbes sont encore plus petits et plus agiles que les Minus. Pour représenter ceci, le joueur Microbe peut ajouter 1 à tous ses jets d'Esquive. Cependant, ces joueurs sont si petits qu'ils n'exercent pas de modificateur habituel de -1 lorsqu'un adversaire esquive vers leur Zone de Tacle.

Minus : Le joueur est si petit qu'il est très difficile à bloquer, car il passe entre les bras de l'adversaire ou se faufile entre ses jambes. Cependant, les joueurs Minus sont trop petits pour réussir à lancer le ballon correctement et sont plus fragiles. Pour représenter cela, un joueur Minus peut ignorer les zones de tacle adverses exercées sur la case vers laquelle il se rend quand il effectue un jet d'Esquive (il a donc toujours un modificateur de +1) mais doit soustraire 1 à son jet lorsqu'il lance le ballon. De plus, ce joueur considère les résultats de 7 et de 9 sur le tableau de blessures respectivement comme des résultats K.O. et Commotion au lieu des résultats normaux. Les Minus équipés d'une Arme Secrète ne peuvent pas ignorer les zones de tacle adverses mais subissent tout de même les autres pénalités.

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.

Cerveau Lent : Le joueur n'est pas reconnu pour son intelligence. A cause de cela vous devez lancer 1D6 immédiatement après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de réaliser l'Action. Sur un résultat de 1, il ne bouge pas et essaye de se rappeler ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut plus rien faire durant ce tour, et l'équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur au Cerveau Lent déclare un Blitz et obtient un 1, alors l'équipe ne pourra pas faire de Blitz durant ce tour). Le joueur 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'à ce qu'il réussisse un jet de 2+ ou plus au début d'une Action future ou que la phase de jeu ne prenne fin.

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.

Garde : Un joueur avec cette compétence peut apporter un soutien offensif ou défensif même s'il se trouve dans la Zone de Tacle d'un autre joueur. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour assister une agression.