



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1440000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	210000
Nombre de comp. simple:	9
3 Blocage, 2 Châtaigne, 2 Ecrasement, 1 Garde, 1 Intrépidité	
Nombre de comp. double:	1
1 Blocage	
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE
Memento Mori
RACE
Morts-Vivants
ENTRAINEUR
Tuco

RELANCES & ENCADREMENT	
4	Relances d'équipe
1	Nécromancien

VALEUR D'ÉQUIPE
1440000
TRÉSOR
60000
POPULARITÉ
5

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Ferdinand	Momie	170000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération, Ecrasement , Blocage			8		1	21
2	Sigismond	Momie	160000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération, Ecrasement , Garde			2	1	2	17
3	Gonorrhée	Revenant	130000	6	3	3	8	Blocage, Régénération, Châtaigne , Intrépidité			3	2	1	17
4	Chlamydirose	Revenant	110000	6	3	3	8	Blocage, Régénération, Châtaigne			2	2		10
5	Gratteuse II	Goule	90000	7	3	3	7	Esquive, Blocage			1	2	1	13
6	Perceuse II	Goule	70000	7	3	3	7	Esquive						0
7	Troueuse	Goule	90000	7	3	2	7	Esquive, Blocage			1	2	1	13
8	Scieuse	Goule	90000	7	3	3	7	Esquive, Blocage	1				1	6
10	Clématite	Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération			2			4
11	Glycine	Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
12	Violette	Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération			1			2
14	Romarin	Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
15	Lavande	Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0

Rate le prochain match: #9 Chèvrefeuille - Zombie, #13 Laurier - Zombie

Écrasement : 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 : 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.

Intrépidité : Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Cette compétence ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand cette compétence est utilisée, le coach du joueur Intrépide lance 1D6 et l'ajoute à sa Force. Si le total est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur doit utiliser sa Force normale pour le blocage. Si le total est supérieur, alors le joueur est considéré comme ayant une Force égale à celle de son adversaire. La Force des deux joueurs est calculée avant l'ajout des éventuels soutiens offensifs ou défensifs mais après tous les autres modificateurs.

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.

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.

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.

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.