



*APERÇU D'ÉQUIPE*

Coût total:	1490000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	200000
Nombre de comp. simple:	8
4 Châtaigne, 2 Blocage, 1 Ecrasement, 1 Esquive en Force	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	1
1 +1 AG	

*NOM D'ÉQUIPE*

Blackbirds

*RACE*

Nains du Chaos

*ENTRAINEUR*

Christine

*RELANCES & ENCADREMENT*

3 Relances d'équipe

1 Apothicaire

*VALEUR D'ÉQUIPE*

1490000

*TRÉSOR*

60000

*POPULARITÉ*

4

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Drake Vethelot	Bloqueur Nain du Chaos	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais			1			2
2	Still Ungard	Bloqueur Nain du Chaos	110000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne, Ecrasement			3		2	16
3	Atiarn Phife	Bloqueur Nain du Chaos	90000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne			1		1	7
4	Slevon Kletus	Bloqueur Nain du Chaos	90000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne			3		1	11
5	Pwyll Lor	Bloqueur Nain du Chaos	90000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne			1		1	7
6	Crondon Stane	Bloqueur Nain du Chaos	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais			1			2
8	Razzia Nadeer	Centaure Taureau	150000	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne Epais, Blocage				2	1	11
9	Kaldar Leise	Centaure Taureau	150000	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne Epais, Blocage			1	1	1	10
10	Sarthgine Pengarth	Minotaure	170000	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Animal Sauvage, Esquive en Force			3		1	11
13	Mask Knorthur	Hobgobelin	40000	5	3	3	7	Aucune						0
14	Marien Nym	Hobgobelin	80000	6	3	4	7	Aucune				2		6
15	Peitar Ipedorn	Hobgobelin	40000	6	3	3	7	Aucune			1			2
16	Madhi Gronf	Hobgobelin	40000	6	3	3	7	Aucune						0

**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).

**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.

**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 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.

**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.

**Tacle** : Les adversaires qui se trouvent dans la Zone de Tacle de ce joueur ne peuvent pas utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent d'en sortir. Ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence Esquive si le joueur tente de les bloquer.

**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.

**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.

**Sprint** : Ce joueur peut tenter de bouger de trois cases supplémentaires au lieu des deux lorsqu'il Met Le Paquet (voir page 20). Le coach doit toujours lancer pour déterminer si le joueur est Plaqué pour chaque case supplémentaire parcourue.

**Équilibre** : Le joueur peut relancer le D6 lorsqu'il tombe en Mettant Le Paquet (voir page 20). Un joueur ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par tour.