



APERÇU D'ÉQUIPE	
Coût total:	1240000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	110000
Nombre de comp. simple:	3
1 Blocage, 1 Garde, 1 Tacle	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	1
1 +1 F	

NOM D'ÉQUIPE	
Plutôt mort que vivant	
RACE	
Horreurs Nécromantiques	
ENTRAINEUR	
Doc Mabuse (Laurent)	
STADE	
L'inferno Arena	

RELANCES & ENCADREMENT	
2	Relances d'équipe
1	Nécromancien

VALEUR D'ÉQUIPE
1240000
TRÉSOR
100000
POPULARITÉ
1

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1		Golem de Chair	110000	4	4	2	9	Régénération, Stabilité, Crâne Epais					1	5
2		Golem de Chair	110000	3	4	2	9	Régénération, Stabilité, Crâne Epais						0
3		Blitzer Revenant	90000	6	3	3	8	Blocage, Régénération			1			2
4		Blitzer Revenant	160000	6	4	3	8	Blocage, Régénération, Garde			3		2	16
5		Coureuse Goule	70000	7	3	3	7	Esquive				1		3
6		Coureuse Goule	70000	7	3	3	7	Esquive						0
7		Loup-Garou	140000	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération, Tacle				1	1	8
8		Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
9		Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
10		Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
11		Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
12		Zombie	40000	4	3	2	8	Régénération						0
13		Loup-Garou	140000	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération, Blocage				2		6

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.

Griffes : Ce joueur est doté d'une gigantesque pince de crabe ou de longues griffes tranchantes qui rendent les armures inutiles. Lorsqu'un adversaire est Plaqué au cours d'un blocage, tout jet de 8 ou plus après modification passe automatiquement l'armure.

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.

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.

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.

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.

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.

Stabilité : Un joueur ayant cette compétence peut choisir de ne pas être repoussé suite à un résultat de blocage. Il peut donc ignorer les résultats Repoussé et Repoussé Plaqué qui, dans ce dernier cas, plaque le joueur dans sa case. Si un joueur est repoussé sur un joueur ayant Stabilité, aucun des deux joueurs ne bouge.

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.