

## Le scientifique fou

Une équipe peut essayer d'employer un scientifique fou pour construire un grand joueur de BB. Le scientifique fou ne peut être acheté mais vous pouvez l'utiliser pour 50000 PO et par opération. Après que le joueur star soit créé, l'entraîneur peut choisir de le garder ou de le détruire. Le scientifique fou a besoin de cadavres pour construire le nouveau joueur (un maximum de 3). Une seule chose créée par le scientifique fou est admis par équipe.

La chose créée commence avec les caractéristiques suivantes :

Nom	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences
La chose	50000 par cadavre	1	1	1	1	Débilité

Le cadavre que vous amenez rapporte (son coût en PO/10000 + PE/5) points de construction. En dépensant ces points, le scientifique fou améliore la construction.

Type d'augmentation	Coût en points de construction	Effet sur le joueur
Mouvement	2	Augmente le mouvement de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Force	6	Augmente la force de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Agilité	4	Augmente l'agilité de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Armure	3	Augmente l'armure de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Compétence de passe et d'agilité	4	Ajoute une compétence de passe ou d'agilité.
Compétence générale	2	Ajoute une compétence générale
Compétence de force	1	Ajoute une compétence de force
Enlever une compétence	2	Enlève une compétence négative
Aptitude physique	5	Ajoute une aptitude physique

Si une compétence choisit par le scientifique fou est déjà présente, l'augmentation est perdue.

### Compétence générale

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Pro
4	Blocage de passe

5	Tacle
6	Chef
7	Poursuite
8-9	Blocage
10-11	Frénésie
12-13	Joueur vicieux
14	Arracher le ballon
15	Intrépidité
16	Dextérité
17	Frappe précise
18	Nerfs d'acier

### Compétence d'agilité

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Saut
4-5	Equilibre
6-7	Esquive
8	Plongeon
9	Glissade contrôlée
10-12	Réception
13-14	Tacle plongeant
15-16	Dextérité
17	Bond
18	Sprint

### Compétence de passe

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Lancer précis
4	Passe rapide
5-10	Costaud
11-15	La main de dieu
16	Passe
17	Précision
18	Apprentissage de la magie

### Compétence de force

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3-5	Garde
6	Blocage multiple
7-10	Châtaigne
11-13	Ecrasement
14-16	Stabilité
17	Esquive en force
18	Lancer un coéquipier

### Aptitude physique

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez l'aptitude
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

2	Bras supplémentaire
3	Deux têtes
4-14	Crâne épais
15	Très longues jambes

16	Répulsion
17	Main démesurée
18	Peur

Cependant, l'opération est risquée et à chaque fois que vous dépensez 5 points de construction, la chose peut avoir des compétences non désirées.

On lance 1D6

1-3	L'opération s'est bien passée
4-6	La chose « gagne » une compétence négative

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

2	Toujours affamé
3	Animal sauvage
4-8	Débile (si elle le possède, elle devient Gro'deb puis vraiment stupide)
9	Petite soif
10	Torpeur
11-13	Cruauté
14	Fierté
15-18	PVDLE