

BLOOD BOWL[®]



**COMPILATION NON OFFICIELLE
VIVANTE ET CONDENSÉE DES RÈGLES
VERSION 2016 (4ÈME ÉDITION DU JEU)**

BLOOD BOWL

Ce document est proposé aux joueurs de Blood Bowl qui désirent avoir dans un même fascicule l'ensemble des règles, de manière condensée, concernant le jeu de plateau et qui se trouvent disséminées dans diverses productions de Games Workshop. Certaines de ces productions n'ont pas leurs équivalents en français et ont été traduites par Barbarus et SSB avant d'être ajoutées à ce corpus de règles. Ce document « vivant » est complété au fur et à mesure des sorties de nouvelles productions de Games Workshop.

Ace

SOMMAIRE

Avant le match.....	3	Amazones.....	31
Les Stades (Règles optionnelles).....	3	Bas Fonds.....	31
L'Arbitre (Règles optionnelles).....	4	Elfes Noirs.....	32
Météo.....	5	Elfes Sylvains.....	32
Utilisation de la Cagnotte.....	7	Hauts Elfes.....	32
Cartes Spéciales.....	10	Union Elfique.....	32
Tirage au sort.....	17	Élus du Chaos.....	33
Public.....	17	Gobelins.....	33
Coup d'Envoi.....	17	Halflings.....	33
Choix du ballon (Règles optionnelles).....	17	Homme-Lézards.....	34
Engagement.....	19	Humains.....	34
Déplacer le pion tour.....	19	Rois des Tombes Khemri.....	34
Le Blocage.....	20	Nains.....	34
Les autres actions.....	21	Nains du Chaos.....	35
L'agression.....	22	Nordiques.....	35
Le Public.....	22	Horreurs Nécromantiques.....	35
Les relances.....	22	Morts-Vivants.....	35
L'Apothicaire.....	22	Nurgle.....	36
Le Coach en chef (ou Nécromancien).....	22	Ogre.....	36
Après le Match.....	23	Renégats du Chaos.....	36
Le Coaching.....	23	Orques.....	37
Amélioration.....	23	Skavens.....	37
Gains.....	23	Snotlings.....	37
Acquisition du stade (Règles optionnelles).....	23	Vampires.....	37
Accords de Sponsoring (Règles optionnelles).....	24	Les Compétences.....	38
Popularité.....	24	Générales.....	38
Encadrement.....	24	Passe.....	38
Valeur d'équipe.....	24	Agilité.....	38
Erreurs coûteuses.....	25	Force.....	39
Intersaison.....	25	Mutations.....	39
Les Champions.....	26	Extraordinaires.....	40
Les Équipes.....	31	Exhibitions, Tournois et autres ligues.....	41
Alliance du Vieux Monde.....	31	Matchs d'exhibition.....	41
		Tournois.....	41
		Ligues mineures.....	41
		Équipes célèbres.....	43
		Feuille de Références.....	51

NdR : Ce document n'est pas une traduction officielle de Games Workshop. Blood Bowl est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation, utilisée sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright. Ce document n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited. Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, les logos et symboles Blood Bowl, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd.

Une boîte de jeu est nécessaire pour utiliser ce document.

MAJ au 10/09/20 - Pour signaler une erreur : empire-oublie@wanadoo.fr

Ajouts depuis la dernière version : Ajout des Cartes Spéciales des équipes de Snotlings.

AVANT LE MATCH

LES STADES (Règles optionnelles)

Si l'un des coachs possède un stade, chacun lance 1D6. Le coach avec le meilleur résultat lance alors 2D6 sur le tableau de stade aléatoire. Sinon chaque coach lance 1D6 et les jets sont additionnés pour le tirage du stade. Si le tirage se fait par un unique coach, sur tout autre résultat que 6-8, ce dernier choisit de jouer à domicile (une seule fois par équipe différente en ligue) ou pas. À domicile, le coach reçoit +1D3 supporters et le visiteur +50.000 po dans la cagnotte. Les joueurs, jouant à domicile, poussés dans le public vont en réserve sur 5+ avec 1D6.

STADE ALÉATOIRE (2D6)	
2-3	Surface de Jeu Inhabituelle
4-5	Stade Brut de Décoffrage
6-8	RAS
9-10	Stade Luxueux
10-12	Public Local

1D6	Surface de Jeu Inhabituelle
1	De l'Eau aux Chevilles. Si joueur Plaqué lors MLP ou Esquive - 1 au Jet d'AR. Si Sonné, et 1 sur 1D6 lors du relevé, il reste Sonné.
2	Terrain en Pente. Si 1-3 sur 1D6, terrain descend vers En-but équipe en réception, sinon vers En-but équipe à l'engagement. Lors des rebonds, gabarit de déviation remplacé par celui de renvoi avec 3-4 orientée en direction de l'En-but dans le sens de la pente. + 1 case de MLP dans le sens de la pente. À la mi-temps, les équipes changent de côté.
3	Glace. +1 case de rebond dans même direction. Si Plaqué, glisse d'une case selon gabarit de Déviation. Si case occupée, reste sur place. Si en touche, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.
4	Astrogranit. + 1 aux jet d'AR. Si échec aux MLP mais 4-6 sur 1D6 reste debout et fin de tour pour ce joueur. Pas de turnover.
5	Sol Accidenté. - 1 M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case de MLP.
6	Pierre Lisse. +1 case de rebond. +1 aux Jets de Blessure.
1D6	Stade Brut de Décoffrage
1	Officiels Apathiques. +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps.
2	Gradins Épouvantables. À la fin de chaque Phase de Jeu, si 1 sur 1D6 pour chaque coach, alors -1 au FAME (gain mini = 0).
3	Trappes Béantes. Si joueur dans case avec Trappe, est considéré comme poussé dans public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, est renvoyé dans direction aléatoire sur 1D6 cases.
4	Marquage Ambigu. L'équipe qui engage se place et décide si la ligne médiane est normale ou décalée d'1 case dans l'une des moitiés de terrain pour cet engagement. Pas de limite dans couloirs latéraux.
5	Désireux de se Faire Connaître. +1D6 X 10.000 po.
6	Cachot Vétuste. Au début de chaque Phase de Jeu, au moment du test KO, 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5-6 passe en Réserve.
1D6	Stade Luxueux
1	Étals de Marchandise. +1D3 aux gains de fin de match.
2	Réputation de Grand Spectacle. Chaque coach lance 1D6. L'addition X 10.000 po est ajouté à leur cagnotte d'avant match.
3	Studio de Diffusion. - 50.000 po sur leur coût des champions (min 10.000).+3 au jet de Pop en fin de match.
4	Apothicaire Sur Place. +1 Apo ou +1 relance pour les équipes interdites d' Apo.
5	Terrain Clôturé. Pas de repoussé dans le public. Plaqué dans la case et Jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi sur 1D3 case.
6	Sièges Grand Luxe. Au début de chaque Phase de Jeu après la 1ère, 1D3 + FAME pour chaque coach, si > nbre relances alors +1 relance.
1D6	Public Local
1	Cinglés Ivres de Bière. Avant Coup d'Envoi, si 1 (ou 2 après mi-temps) sur 1D6 pas de jet sur le tableau Coups d'Envoi. 1D6 : sur 1, A Mort l'Arbitre ; sur 2-3, Émeute ; sur un 4-5, Rocher ; sur 6, Invasion du Terrain.
2	Population Tapageuse. +1 FAME (max +2) et + 1 au Jet de Blessure si poussé dans le public
3	Pinailleurs Pédants. Si pas d'expulsion après agro et 1-3 sur 1D6, l'arbitre expulse.
4	Bande de Pacifistes. Si joueur Sonné, KO ou Éliminé et 4+ sur 1D6, pas de blessure. Si 4+ sur 1D6 quand repoussé dans le public va en Réserve.
5	Fans Tièdes. Début toute Phase de Jeu, si 1-2 sur 1D6, -1 FAME (gain mini = 0). Si ballon dans public 1D6 -1 x nbre de perte de FAME, sur résultat <4, ballon renvoyé après fin du tour suivant.
6	Silence Solennel. FAME=0, Cheerleaders=0. Joueurs poussés dans public reviennent dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée. Si Plaqué quand est poussé , Mis à Terre + Jet d'AR.

L'ARBITRE (Règles optionnelles)

Chaque coach lance 1D6, l'addition des deux jets est reportée sur la Table des arbitres.

- **Triplés Trundlefoot** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6, sur 1, le joueur est quand même viré ; sur 6, c'est la victime. Lors de la phase du retour des KO, chaque coach lance 1D6. Sur 1, un des joueurs choisis au hasard parmi les disponibles ne peut entrer sur le terrain jusqu'à la prochaine Phase de jeu. Sur A mort l'arbitre ! est remplacé par un standard et chaque équipe reçoit +1 pot-de-vin.

- **Ranulf « Red » Hokuli** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est, au choix du coach s'il n'utilise pas un pot-de-vin, viré ou subit un Jet de Blessure avec +2 au D6. Ses décisions ne peuvent être contestées. Suite à un A mort l'arbitre !, il se comportera comme un arbitre standard.

- **Thoron Korensson** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est quand même viré. En cas de 1 au jet de contestation ou d'utilisation d'un Pot-de-vin, un coéquipier sur le terrain désigné au hasard sera viré également. Cette seconde expulsion peut aussi être contestée ou faire l'objet d'un Pot-de-vin avec même effet... Suite à un A mort l'arbitre !, il y a lieu de relancer le dé et ce n'est que si un second A mort l'arbitre ! est tiré qu'il sera remplacé par un arbitre standard.

- **Jorm l'Ogre** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1 (ou 2 si l'équipe mène au score), un coéquipier sur le terrain au hasard subit un jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le joueur est Mis à Terre. Suite à un A mort l'arbitre !, si les coaches ne possèdent pas de bonus de FAME, ils lancent 1D6 et le meilleur résultat gagne +1FAME pour le match ; si un seul coach possède un bonus de FAME, il perd son bonus et lance 1D6, sur 1, son adversaire gagne +1FAME.

- Les coaches peuvent s'entendre pour jouer un arbitre **Halfling** ou **Gobelin** si figurines dispo. Si les règles sur les arbitres célèbres ne sont pas utilisées, chaque coach lance 1D6. Sur double 1, 2 ou 3, on utilise un Gob ; sur double 4, 5 ou 6, un Half. Si les règles sur les arbitres célèbres sont utilisées et que les coaches obtiennent un double, le coach ayant la plus petite VE (ou tirage au sort si égalité) peut choisir de remplacer l'arbitre célèbre par un Gob ou un Half (tirage au sort de l'un ou l'autre).

Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, l'arbitre se place sur la fosse de l'équipe en cause devant le n°1 de la Piste de score. À chaque nouvelle agro l'arbitre se déplace vers le chiffre supérieur. Si c'est l'autre équipe qui agresse, il se déplace vers le chiffre inférieur jusqu'à revenir en bord de terrain voir se rendre sur la fosse de l'équipe adverse au fil des agressions. Quand l'arbitre est sur une fosse, le coach concerné lance 1D6 et si le résultat est inférieur au chiffre de la Piste de score, le joueur est expulsé et l'arbitre se replace au bord du terrain (idem en cas de pot-de-vin). De plus, si l'arbitre est Halfling, l'équipe perd une relance ou son adversaire en gagne une si elle n'en a plus. Si l'arbitre est Gobelin, le joueur est Mis à Terre et doit faire un Jet de Blessures.

ARBITRES	
2-3	Triplés Trundlefoot
4-5	Ranulf « Red » Hokuli
6-8	Arbitre standard
9-10	Thoron Korensson
11-12	Jorm l'Ogre



MÉTÉO

Chaque coach lance 1D6, l'addition des deux jets est reportée sur la Table de météo générique ou sur l'une des autres tables (option).

TABLE DE MÉTÉO GÉNÉRIQUE		
2	Canicule	Prochain Coup d'envoi si 1 sur 1D6/joueur, va en réserve jusqu'au Coup d'envoi suivant.
3	Ensoleillé	- 1 aux Passes.
4 - 10	Clément	RAS.
11	Averse	-1 pour intercepter, ramasser et réceptionner.
12	Blizzard	Échec aux MLP sur 1-2. Pas de Passe Longue ni de bombe.
TABLE MÉTÉO DE PRINTEMPS		
2	Rosée du Matin	Plaqué sur un 1-2 lors des MLP. -1 pour Ramasser.
3	Éclosion de Fleurs	Pas d'expulsion sur agression.
4 - 10	Tempéré	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Brouillard Épais	M = 6 cases max, MLP possible. Uniquement passes rapides et courtes.
12	Vents Violents	2+ sur 1D6 pour utiliser relance d'équipe. Si 1, résultat initial conservé, relance pas perdu et compte pas comme utilisation de relance pour ce tour.
TABLE MÉTÉO D'ÉTÉ		
2	Canicule	1D6 pour chaque joueur sur le terrain à la fin de la Phase. Si 1, reste en réserve.
3	Astrogranite en fusion	MIP que d'1 case
4 - 10	Clément	RAS
11	Soleil aveuglant	Uniquement passes rapides ou courtes et -1 sur tous les jets de passes.
12	Mousson	-1 en réception, interception et ramassage. Balle rebondit d'1 case supp aléatoirement.
TABLE MÉTÉO D'AUTOMNE		
2	Tapis de feuilles Mortes	- 1 aux jets d'armure.
3	Bise d'automne	-1 aux jets pour sortir des KO.
4 - 10	Tempéré	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Pluie battante	-1 aux réception, interception et ramassage.
12	Vents forts	Déterminez direction du vent avec gabarit de dispersion. Aux coups d'envoi et passes imprécises, balle se disperse d'1 D3 cases dans cette direction avant jets normaux de dispersion.
TABLE MÉTÉO D'HIVER		
2	Vents Mugissants	-1 aux passes. Le coach ayant le meilleur résultat sur 1D6 a le bénéfice du vent, le gabarit de renvoi est utilisé pour les dispersions de coup d'envoi et de passes imprécise avec le résultat 3-4 dans la direction du vent la même direction que le vent 2 fois de suite avec 1D6 cases de distance, puis dispersion normale.
3	Sol Congelé	+1 au Jet d'AR lors des « Plaqué ».
4 - 10	Temps frais	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Neige Abondante	-1F lors des actions de Blitz.
12	Blizzard	Plaqué sur 1-2 lors des MLP. Bombes et Passes Longues impossibles.
TABLE DES ÉVÈNEMENTS DANS LES STADES SOUTERRAINS		
2	Bouillonnements Souterrains	-1M mais +1MLP
3	Pénombre	-1 aux Passes Longues et Bombes. Échec sur 1-2 lors des seconds MLP (ou 3ème si Sprint)
4 - 10	Plutôt Satisfaisant	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Geysers	Si Mis à Terre et si 1 sur 1D6, le joueur est dispersé de 1D3 cases selon gabarit de dispersion. Si la case est occupée, il rebondit d'une case. S'il y a un jet de blessures consécutif à la mise au sol, ajoutez +2 au jet de dés.
12	Activité Sismique	Jetez 1D6+1 à la fin de chaque tour pour chaque joueur ayant F de 5 ou +. Si un 6+ est obtenu, le coach ayant le plus faible résultat sur un second jet d'1D6, voit 1 de ses joueurs, désigné aléatoirement, être Mis à Terre. Jet de Blessure. Si les deux coaches obtiennent le même résultat, un joueur de chaque équipe est désigné aléatoirement.

OPTION POUR LES TERRAINS DES ÉQUIPES DE L'UNION ÉLFIQUE :

Au début de match déterminez à pile ou face le côté du terrain où se déroule la partie. Au lieu d'utiliser la Table Météo, jeter 1D6 à la fin de chaque Phase. Sur 4+, retournez le plateau avant d'aligner les équipes. Sur la surface non gelée, le temps est Clément, sinon : si 1 joueur se déplace de 6 cases ou plus, il glisse d'une case supp dans la même direction que la dernière case parcourue et fait jet d'AG +1 (ZdT ignorées). Si échec, Mis à Terre sans Jet d'AR. Turnover pour le porteur de balle. Si la case de glissade est occupée, il est plaqué dans la dernière case traversée.

OPTION POUR LES TERRAINS DES ÉQUIPES GOBELINES :

Au début de match, la partie se joue sur la partie la plus sèche du plateau. À chaque fois qu'un jet de météo est nécessaire remplacer le par un jet sur la table Météo des terrains Gobelins. Sur la partie Détremmée, si un joueur est Plaqué lors d'un MLP ou Esquive, le jet d'AR subit -1. Si un joueur se relève après un Sonné, il doit réussir un 2+ avec 1D6 pour éviter de rester sonné un tour supp.

TABLE DE MÉTÉO DES TERRAINS GOBELINS		
2-5	Soleil éblouissant	-1 aux Passes
6-8	Petite bruine	Sur la partie Sèche, si 5+ avec 1D6 à la fin de chaque Phase de Jeu retournez le terrain sur sa face Détremmée
9-12	Averse soudaine	-1 pour Recevoir, Attraper ou Intercepter le ballon. Sur la partie Sèche, 3+ avec 1D6 à la fin de chaque Phase de Jeu retournez le terrain sur sa face Détremmée.

OPTION POUR LES TERRAINS TEMPLE DU CHAOS :

Si un joueur de chaque équipe est sorti sur blessure à la 1ère mi-temps, on retourne le terrain pour la seconde. Le temps est fixé à « Canicule » (plus aucun jet de Météo, si résultat d e7 au jet de Coup d'Envoi, seul le rebond est pris en compte), MIP sur 3+. Si pas de blessé à la 1ère mi-temps, -1FAME aux deux équipes pour le reste du match.

OPTION POUR LES TERRAINS DES CORSAIRES ELFES NOIRS :

Si TD à la 1ère mi-temps, on retourne le terrain pour la seconde. Les Sonnés ne se retournent pas si 1 sur 1D6, chaque joueur à -1M (min 3).

OPTION POUR LE TERRAIN JARDIN DE NURGLE

Si 1 joueur blessé à la 1ère mi-temps, on retourne le terrain pour la seconde. Météo = Averse, si 7 à la table Coup d'Envoi, juste +1 dispersion. Si Mouvement de 7 cases ou +, chute sur 1 avec 1D6.

OPTION POUR LE TERRAIN CIMETIÈRE DES MORTS-VIVANTS TITUBANTS

Le côté nuit se joue à la 2ème mi-temps. Les équipes de Morts-Vivants Titubants reçoivent +1 FAME (max 3). Seules sont autorisées les Passes Rapides et Courtes.

OPTION POUR LE TERRAIN D'IDYLLE CHAMPÊTRE DES HALFLINGS

Le côté champ fleuri se joue en première mi-temps. L'équipe qui engage peut choisir lors de chaque coup d'envoi de cette mi-temps de placer la ligne médiane soit à la normale soit décalée d'1 case dans sa moitié de terrain, soit décalée d'1 case dans la moitié adverse. Le côté champ de patates est utilisé en seconde mi-temps, les joueurs reçoivent -1M (min 4) et peuvent mettre le paquet 1 fois de plus (3 fois ou 4 si Sprint).

OPTION POUR LE TERRAIN SANCTUAIRE ARBORICOLE DES ELFES SYLVAINS

Le côté verdoyant et entouré d'arbres verts du terrain, est utilisé en 1ère mi-temps de la partie. Tous les joueurs ont +1 MIP (donc 3 MIP ou 4 si Sprint). Si, 3 joueurs mini, quelle que soit leur équipe, sont Blessés durant le 1ère mi-temps, on retourne le terrain pour la seconde. - 1 aux jets d'Armure résultant des Blocages ou Agressions. + 1 aux jets pour sortir de KO.

OPTION POUR LES TERRAINS DES TEMPLES DE LUSTRIE

Le terrain est en Astrogranite +1 aux Jets d'AR. Le côté « assoupi » du terrain, est utilisé en 1ère mi-temps de la partie. Si une des deux équipes marquent 1 TD ou plus, on change de côté pour la 2ème mi-temps. Pas de jet sur la Table de Coup d'Envoi, appliquez automatiquement le résultat Canicule de la Table de Météo (pour les coups d'envoi suivants, ignorez les jets de changement de Météo et relancez).

OPTION POUR LES TERRAINS GRANDE-GUEULE OGRE

Pas de jet de météo, durant la 1ère Phase de Jeu, déterminez la direction du vent sur le Gabarit de Dispersion. Sur chaque passe raté, le ballon dévie d'1D3 cases dans cette direction avant dispersion normale. Si changement de météo, toujours pas de jet, mais on retourne le terrain. -1F lors des Blitz et +1 à tous les jets d'AR. Les changements de météo suivants sont traités à la normale.

OPTION POUR LES TERRAINS DES CITÉS DU VIEUX MONDE

+1 FAME (max 3) et +1 aux Jet de Blessure quand les joueurs sont poussés dans le public.

OPTION POUR LES TERRAINS DES CAVERNES DU SOUS-MONDE

Tous les joueurs gagnent Cerveau Lent. Ceux ayant déjà Cerveau Lent deviennent Gros Débile. RAS pour ceux qui possèdent déjà Gros Débile.

UTILISATION DE LA CAGNOTTE

Possibilité de transférer de l'argent entre Trésorerie et Cagnotte pour acheter des primes de match. Une somme d'argent est offerte au coach de l'équipe la plus faible. Cette somme est égale à la différence de valeur totale des 2 équipes. Cette somme si elle n'est pas entièrement dépensée est perdue. Le coach de l'équipe ayant la Valeur la plus élevée choisit en premier.

NOMBRE	EFFETS	COÛT
2 max	Fûts de Bloodweiser : Vous louez les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO pour chaque tonneaux).	50.000
3 max	Bouteille de gnole : Avant Coup d'Envoi, 1D3 de vos joueurs minus au hasard reçoivent pour la Phase de Jeu Frénésie, Intrépide et Gros Débile.	40.000 pour Halflings, Snotlings et Ogres
3 max	Pots de vin : faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	100.000 ou 50.000 pour les Gobelins et Snotlins
4 max	Entraînement supplémentaire : offrant une relance de match.	100.000
Illimité	Mercenaires : Achat au de base+30.000+50.000 par compétences normales ajoutées).	Variable
Illimité	Coachs Assistants Spécialisés : s'ajoutant aux Coachs Assistants pour le match.	20.000
Illimité	Cheerleaders d'Agence : s'ajoutent aux Cheerleaders pour le match.	20.000
1 max	Mage Météo : pouvant soustraire 1 ou 2 à un jet sur la table de Météo pour un tour (à lancer au début du tour).	30.000
2 max	Embauche de Champions : cf pages dédiées .	Variable
1 max	Embauche d'un Géant Asservi : cf page dédiée .	400.000
2 max	Apothicaire Ambulant : Vous louez les services de prêtres apothicaires.	100.000
5 max	Préparatifs spéciaux : Achat de cartes spéciales supplémentaires (+ 1 au tirage et +1 a la conservation) – cf pages dédiées.	100.000
1 max	Igor : soutien du Nécromancien qui permet de relancer un jet de Régénération.	Vampires, Khemri, MV, Necros : 100.000
1 max	Chef Cuistot Halfling : offre 1 relance de mi-temps et ôte une relance à l'adversaire pour chaque jet >3 de 3D6.	Halflings : 100.000 Autres : 300.000
1 max	Marmite Bouillante : utilisée 1 fois dans le match et au début d'1 tour. Si 6 sur 1D6 : touche 1 case visée ; si 2-5 déviation d'1D3 cases (si hors terrain, tir raté) ; si 1 touche la fosse de son équipe : 1D3 joueurs au hasard en Réserves = KO. Le joueur touché par la marmite est Mis à Terre + Jet AR avec Châtaigne. Idem pour les adjacent si 4+ sur 1D6.	60.000 pour Halflings et Ogres
1 max ¹	Plague Doctor : pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en Sonné.	Nurgles, Renégats du Chaos : 100.000
1 max ²	Nurglings Cabriolants : ajoutent +1 FAME sauf si cela fait obtenir un FAME de +2.	Nurgles : 40.000
1 max	Débutants Déchaînés : Bonus de 2D3+1 journaliers additionnels à ceux engagés gratuitement pour le match suivant et même au-delà de 16 joueurs.	Ogres et Snotlings : 100.000
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Membre de Staff célèbre : cf table ci-dessous.	Variable

1 NdR : Ce n'est pas précisé dans les règles, mais cela semble logique.

2 NdR : Ce n'est pas précisé dans les règles, mais cela semble logique.

MEMBRES DE STAFF CÉLÈBRES

Vous ne pouvez en embaucher que 2 au maximum et un seul de chaque catégorie.

NOMBRE	EFFETS	COÛT
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Kari Coldstell : Pom-Pom Girl comptant pour 3 cheerleaders ou pouvant devenir joueur de champs si moins de 11 joueurs à l'alignement durant une Phase de jeu. M6, F2, AG3, AR7, Blocage, Frénésie, Intrépide, Solitaire.	50.000 pour Amazone, Nain, Humain et Nordique
	Fink da Fixer, Assistant Personnel Gobelin : Assistant coach comptant pour 3 assistants, offre une relance sur pot-de-vin et permet de contester l'arbitre sur 5+ (viré du terrain en cas d'échec).	50.000 pour Ogres, Orques, Gobelins et Bas-fonds.
	Papa Skullbones, Chaman Du Chaos : offre une mutation pour un joueur au choix à chaque Phase de jeu. L'effet dure pour la Phase de jeu en cours, un même joueur ne peut être choisis qu'une seule fois par match. 1 : KO ; 2 : choisissez un autre joueur ; 3 : Mains démesurées + Très Longues Jambes ; 4 : Tentacules + Queue Préhensile ; 5 : Présence Perturbante + Répulsion ; 6 : Bras Supplémentaire + 2 Têtes ; 7 : Griffes + Cornes ; 8 : un des résultats au choix.	80.000 pour Elus du Chaos, Renégats du Chaos et Nurgle.
	Galandril Silverwater : Capitaine de Pom-pom girls doublant le nombre de cheerleaders (+1 si l'équipe n'en possède pas). Permet le gain d'une relance si 6 sur 1D6 après touchdown, interception ou sortie.	50.000 pour Union Elfique, Hauts Elfes et Elfes Sylvains
	Krot Shockwhisker, Ingénieur Skaven : permet à chaque phase de jeu de choisir un joueur du box des Morts & Blessés et de lancer 1D6. 1 : Ajouter un nouveau jet de blessures ; 2-3 : RAS ; 4-5 : peut jouer cette Phase de jeu mais obtient Gros débile (ou malus de 1 s'il l'est déjà), il retourne ensuite avec les Morts & Blessés ; 6 : peut jouer cette Phase de jeu, il retourne ensuite avec les Morts & Blessés.	80.000 pour Skaven et Bas-fonds.
	Joseph Bugman, Maître Brasseur : compte pour 2 assistants qui permet de relancer les 1 lors des jets pour sortir de KO. Possibilité de jet d'1D6 après KO, ELI ou chute dans le public d'un joueur de l'équipe avec +1 à chaque nouvelle tentative. Sur 6, se place sur une case en bord de terrain hors ZdT et s'active au prochain tour de son équipe et jusqu'à la prochaine Phase. Il est ensuite viré et ne compte plus comme 2 Assistant (la relance des jets de KO reste active. 1ère mi-temps : 5 3 2 8 Solitaire, Blocage, Tacle, Crâne Épais, 2ème mi-temps : 4 3 2 8 Frénésie, Solitaire, Tacle, Crâne Épais, Lutte	70.000 pour Amazones, Nains, Halfings, Humains, Nordiques et Ogres
Sorciers ou Maître magicien (1 seul exemplaire qui compte comme l'un des deux membres de staff utilisé pour le match). Voir Table ci-dessous pour les détails de chaque sorcier ou magicien.	Variable cf table ci-dessous	



Vous ne pouvez en embaucher qu'un seul qui compte comme l'un des deux membres de Staff Célèbre.

TABLES DES SORCIERS ET MAGICIENS	COÛT
<p>Horatio X. Schottenheim, Maître Mage : lance une boule de feu, 1 x par mi-temps, au début ou à la fin du tour du coach sur 1 case avec 1D3 cases de dispersion. Les joueurs dans cette case et les adjacentes sont plaqués sur 4+. Jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le porteur du ballon de l'équipe active est plaqué.</p>	80.000 pour toute équipe
<p>Sorcier : peut jouer 1 de ses 2 sorts à l'une ou l'autre des mi-temps : Boule de Feu ou Zap !. <u>Boule de Feu :</u> Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. Ciblez 1 case, le joueur debout qui s'y trouve ainsi que dans les adjacentes sont Plaqués avec Châtaigne sur 4+ avec 1D6. TO si votre porteur de balle est Plaqué. <u>Zap !:</u> Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse est transformé en grenouille (M5, F1, AG4, AR4, esquive, Saut, Sans les Mains, Minus, Microbe, Très Longues Jambes) si 1D6 >= F (1 = échec, 6 = réussite quelle que soit la F de la victime) jusqu'à la fin de la phase de jeu. S'il portait le ballon, celui est lâché et rebondit. En cas de blessure la grenouille subit une simple Commotion mais est sortie du match avant de recouvrer sa forme d'origine.</p>	150.000 pour toute équipe
<p>Sorcier du Chaos : <u>Foudre :</u> Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne. <u>Mutation Rampante :</u> Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur gagne 2 mutations sur 2+ avec 1D6 jusqu'à la fin de cette phase. Si 1, il gagne Présence Perturbante jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire.</p>	150.000 pour Élus du Chaos, Nains du Chaos, Nurgle et Renégats du Chaos
<p>Horticulturaliste : <u>Croissance Vigoureuse :</u> Au début de l'un des tours adverses, les joueurs adverses subissent un malus de 2 aux MIP (en sus de la Météo éventuelle). <u>Faune Étrange :</u> Au début ou à la fin de l'un de vos tours (même si TO), choisissez une case vide et désignez 1D3 joueurs se trouvant à 2 cases max de la case cible. Sur 4+ avec 1D6, le joueur est Plaqué, jet d'AR (et blessure éventuel) avec Châtaigne et Pourriture de Nurgle.</p>	150.000 pour Nurgle, Élus du Chaos et Renégats du Chaos
<p>Sorcière Druchii : <u>Mille Coupures :</u> Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur adverse voit son Mouvement, sa Force et son Agilité réduite de 1pt durant toute la phase de jeu si 3+ avec 1D6. <u>Foudre :</u> Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne.</p>	150.000 pour Elfes Noirs et Union Elfique
<p>Nécrothéurge Sportif : <u>Désincarnation :</u> Au début d'1 tour adverse, avant toute action, 1 joueur reçoit Sans les Mains (perte du ballon avec 1 rebond s'il le possédait) et perte de la ZdT jusqu'au prochain tour adverse si 3+ avec 1D6. <u>Danse Macabre :</u> Au début de votre tour avant toute action, tous les Squelettes et Zombies reçoivent +1M, +1AG et +1 AR jusqu'au début de votre prochain tour si 3+ avec 1D6.</p>	150.000 pour MV, Nécros, Khemri et Vampires
<p>Prêtre-Mage Slann : <u>Mouvement Tectonique :</u> Au début de votre tour avant toute action, ou lorsqu'il prend la fin, lancer 1D6. Sur 3+, le sort est efficace. Lancer 1D6. Sur 1-2, le terrain glisse vers votre en-but ; sur 3-5, vers celui adverse ; sur 6, il glisse vers 1 En-but ou une touche de votre choix. Tous les joueurs sont immédiatement décalé d'1 case dans ce sens (sorties et TD sont résolus à la suite). <u>Réalité Alternative :</u> Au début de votre tour avant toute action, ou lorsqu'il prend la fin, 2 joueurs sur le terrain au choix non Solitaire et sans le ballon, échangent de place si 3+ sur 1D6. Si 1-2, ils restent à leur place, perdent leur ZdT et ont Sans les Mains jusqu'au début de votre prochain tour.</p>	150.000 pour Amazones et Hommes-Lézards
<p>Ventre-Feu : <u>Boule de Feu :</u> Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. Ciblez 1 case, le joueur debout qui s'y trouve ainsi que dans les adjacentes sont Plaqués avec Châtaigne sur 4+ avec 1D6. TO si votre porteur de balle est Plaqué. <u>Colonne de Feu :</u> Immédiatement après la fin de votre tour, même en cas de TO. Choisissez une ligne entre une case du bord de touche vers son opposée et jetez 1D6 pour chaque joueur debout sur cette ligne. Sur 4+, le joueur est Plaqué avec Châtaigne. TO si votre porteur de balle est Plaqué.</p>	150.000 pour Ogres et Renégats du Chaos
<p>Shaman du sport Gobelin de la nuit : <u>Pied de Gork (ou Mork) :</u> À la fin votre tour (même si TO), ciblez 1 case vide, chaque joueur debout se trouvant sur les 3 cases suivantes en direction de l'En-but adverse est Plaqué avec Châtaigne sur 3+ avec 1D6. TO si votre porteur de balle est Plaqué. <u>Nuage de spores :</u> Au début du tour adverse, un joueur adverse de votre choix devient Solitaire et Gros Débile jusqu'à la fin de la phase sur 2+ avec 1D6.</p>	150.000 pour Snotlings et Gobelins

CARTES SPÉCIALES

Le coach de l'équipe ayant la Valeur la plus élevée choisit en premier (cf tableau en fin de document). Le nombre de carte tiré et gardé se détermine selon la VE, cf table ci-contre.

TABLE DES CARTES SPÉCIALES		
VE	TIRE	GARDE
< 1.000.000 po	2	1
De 1.000.000 à 1.990.000 po	3	2
De 2.000.000 à 2.990.000 po	4	3
> 3.000.000 po	5	4

Trois variantes (option) de distribution de cartes sont également disponibles :

- **Système de points** : chaque coach reçoit un nombre de points selon le type de match. En amical, ils reçoivent le même nombre de points selon le tirage d'1D6 (1 : 2pts ; 2-3 : 3pts ; 4-5 : 4pts ; 6 : 5 pts) et en match de ligue selon la plus haute VE des équipes (jusqu'à 1.290.000po : 2pts ; de 1.300.000po à 1.790.000po : 3pts ; de 1.800.000po à 2.290.000po : 4 ; 2.300.000po et plus : 5pts). Ils choisissent ensuite des cartes selon le nombre de points obtenus, en 1^{er} la plus haute VE (tirage au dé si égalité) selon les coûts par cartes (Incidents Mineurs : 4pts ; Bienfaits de l'Entraînement, Prouesses Héroïques et Objets Magiques : 2 Pts ; Coups bas et Événements Aléatoires : 1Pt). Chaque coach peut ensuite remplacer l'une des cartes par une nouvelle pioche dans le même paquet.
- **Pot de cartes** : Chaque coach lance 1D6 pour déterminer qui commence à tirer 2 cartes dans un des paquets. Sur les 2 cartes, le coach en garde 1 et offre l'autre à son adversaire. Ces cartes vont former un paquet dont le nombre est défini selon le type de match. En amical, sur un lancer d'1D6 (1 : 2 cartes ; 2-5 : 3 cartes ; 6 : 3 cartes) et en match de ligue selon la plus haute VE des équipes (jusqu'à 1.290.000po : 2 cartes ; de 1.300.000po à 1.790.000po : 3 cartes ; de 1.800.000po à 2.290.000po : 4 cartes ; 2.300.000po et plus : 5 cartes). Chaque coach choisit une carte dans son paquet et l'échange avec l'autre coach pour choisir une seconde carte et ainsi de suite jusqu'à la dernière carte qui est défaussée.
- **Un seul paquet** : Chaque coach lance 1D6 pour déterminer qui choisira le paquet de cartes spéciales ou se fera le tirage d'un nombre de cartes défini selon le type de match. En amical, sur un lancer d'1D6 (1 : 1 carte ; 2-5 : 2 cartes ; 6 : 3 cartes) et en match de ligue selon la plus haute VE des équipes (jusqu'à 1.290.000po : 1 carte ; de 1.300.000po à 1.990.000po : 2 cartes ; de 2.000.000po à 2.990.000po : 3 cartes ; 3.000.000po et plus : 4 cartes). Le coach ayant la VE la plus élevé (tirage au dé en cas d'égalité) tire en premier ses cartes. L'une des cartes peut ensuite être défaussé au profit d'une nouvelle.
- **Variante de « Préparatifs spéciaux »** : ce système permet de modifier la valeur des cartes. Au lieu de les acheter 100.000 po au cours de la gestion de la cagnotte, chaque paquet reçoit une valeur différente. Incidents Mineurs : 200.000 po ; Bienfaits de l'Entraînement, Prouesses Héroïques et Objets Magiques : 100.000 po ; Coups Bas et Événements Aléatoires : 50.000 po.

Dans la VF, il y a une inversion des impressions de dos de cartes entre « Évènements Aléatoires » et « Incidents Mineurs » dans la boîte de base par rapport à la VO. Ainsi, par exemple « Bad Habits » en VO fait partie des « Miscellaneous Mayhem » alors qu'en VF « Mauvaises habitudes » est classé en « Évènements Aléatoires » selon le dos de la carte.

J'ai corrigé cela dans les tableaux ci-dessous.

SSB fournit une version imprimable de ces cartes sur le [forum France Blood Bowl](#).



PROUESSES HÉROÏQUES (23 cartes)	
Instinct du receveur	Lors d'un coup d'envoi où vous recevez la balle et que cette dernière a fini de rebondir et se trouve sur une case vide. Déplacer un joueur hors ligne médiane sur le ballon, il tente de ramasser avec +1.
Dégagement	A la fin de l'un de vos tours et si vous avez le ballon. Placer le ballon sur n'importe quelle case, il dévie 3 fois.
Saut héroïque	Au début de l'un de vos tours. Un joueur ayant F<4 reçoit saut avec bonus de +1 durant le tour.
Coup de pied parfait	Au moment du coup d'envoi juste après le choix de case pour le ballon. Utiliser le gabarit de renvoi et non celui de dispersion pour les 3 déviations en choisissant l'orientation.
Interception Miracle	Juste avant de faire le jet de dé, l'interception est réussie sur 3+.
Dans la zone	Au début de l'un de vos tours. Jusqu'à la fin du tour, le joueur choisit ne subit aucun modificateur de ZdT.
Dur à cuire	Au début de l'un de vos tours, un « Sonné » devient juste « Mis au sol »
Chouchou du public	Au début du match (même amical), juste avant le coup d'envoi. Tant que le joueur choisit est sur le terrain, +2 FAME. N'affecte pas le post-match.
Star ascendante	Au début du match (même amical), juste avant le coup d'envoi. Le joueur choisit qui est encore sur le terrain à la fin du match reçoit 1 JdM (si la carte est tirée lors d'un match hors ligue, tirez-en une autre).
Réception prodigieuse	Au début de l'un de vos tours. Réception + Réception plongeante jusqu'à la fin du tour.
Jeu de jambes	Au début de l'un de vos tours. Jusqu'à la fin du tour le joueur de votre choix reçoit -2M et +1 à un de ses jets d'esquive.
Toujours plus loin	Au début de l'un de vos tours. Le joueur peut faire autant de MIP avec +1 cumulatif à chaque jet après le second (ou 3ème si possède Sprint).
Lève-toi et cours	Au début de l'un de vos tours. Un joueur au sol est mis debout gratuitement.
Blitz suicidaire	Après avoir engagé, juste avant le tour adverse. Un joueur sans ballon peut faire un blitz, il obtient Sans les mains durant cette action.
Pointe de vitesse	Au début de l'un de vos tours, un joueur reçoit choisit +1M et Sprint.
Lancer parfait	Au moment de faire le jet de passe. Ignorez les modificateurs de distance.
Cuistots A Gogo !	Au début d'1 mi-temps, juste avant le coup d'envoi. +1 cuistot ou +1 au D6 si vous en avez déjà un.
En-cas de Retard	Au début d'une Phase, avant le coup d'envoi. 1D6 joueurs de votre choix hors ZdT adverses peuvent bouger de 6 cases (ou de M si <6) dans leur moitié de terrain.
Moral En Miettes	Au début de l'un de vos tours, un joueur adverse sans le ballon perd sa ZdT jusqu'à ce qu'il annonce une action lors de son tour de jeu.
À Bonne faim, Pas de Mauvais Pain	Quand 1 de vos joueurs est Éliminé, il est placé en KO. L'adversaire reçoit les PSP.
Comme un Taureau Lâché dans l'Arène	Au début d'1 Phase de jeu, quand vous placez votre équipe, un joueur de votre choix offre +2 F en soutien lors des Blocages pour le reste de la Phase.
Perfect-Ogriste	Au début de l'un de vos tours, un joueur au choix ayant Cerveau Lent, Gros Débile ou Animal Sauvage, perd l'une de ces compétences pour le reste de la Phase de Jeu.
Tu te souviendras de mon nom	Quand 1 de vos joueurs fait 1 Blocage, avant le jet d'AR. Si le jet d'AR est un échec et que le joueur est toujours adjacent, action gratuite d'Aggro.

INCIDENTS MINEURS (36 cartes)	
Chantage	Au début de votre tour. Un joueur adverse non porteur du ballon est considéré comme l'un des vôtres pour ce tour. Ne peut marquer de TD ni être expulsé pour aggro sur un coéquipier.
Mine	Au début de votre tour. 1D6 sur un joueur et tout les adjacents. Plaqué sur 4+ et +1 aux jets de blessures éventuelles.
Homme d'acier	Au début de n'importe quel tour adverse. Tous les jets de blessures sont traités comme des « sonné » pour la durée du match.
Gants de velours	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut ni aggro, ni soutenir les blocages et aggro.
On va s'les faire	Au début de votre tour si un de vos joueurs a subi une blessure au tour précédent. Tous vos joueurs obtiennent +1F.
Météoromancien Mercenaire	Au début du tour de n'importe quel joueur, choisir un résultat sur la Table de Météo. Si 4+ avec 1D6, conservez la carte pour la rejouer. La seconde sur 5+ et la troisième sur 6.
Le Protégé	Au début de la 1 ^{ère} phase de jeu, lors du placement. 1 joueur reçoit Blocage, Lutte et Tacle pour le match. A la fin de chaque phase, si 1 avec 1D6, KO.
Pierre de Chance	Juste après qu'un joueur fasse un jet d'AG, blocage, aggro, déviation AR ou blessure avant la résolution ou la relance. Fait relancer un nombre de dés de votre choix qui ne pourront pas être relancés par la suite.
On ne lâche pas le morceau	Lorsqu'un de vos joueurs est Plaqué pendant votre tour. Pas de turnover, son tour est fini mais vous pouvez finir votre tour.
Obstination	Au début de votre tour. Jusqu'à 3 de vos joueurs Sonnés sont mis sur le dos gratuitement et peuvent donc agir.

INCIDENTS MINEURS (36 cartes)

Tentative d'Assassinat	Avant de placer les équipe au 1 ^{er} coup d'envoi, un joueur adverse rate le match si 2+ avec 1D6.
Musc de la Peur	Après avoir déclaré l'Action d'un joueur, les adversaires adjacents perdent leur ZdT.
Poudre de Malepierre	Juste après avoir résolu votre coup d'envoi, les joueurs adverse de la LoS ont -1F jusqu'au début de votre prochain tour. Si 6 avec 1D6 sur chaque LoSeux, -1 M pour toute la Phase.
Mauvaises habitudes	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. -1D3 relances adverses pour la 1ère mi-temps
Malédiction mesquine de Rakath	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut bénéficier d'aucune relance.
Éponge magique	A la fin d'une phase. Si 2+ sur 1D6, permet de déplacer 1 joueur du box « Morts et blessés » vers la Réserve.
Égo démesuré	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match un joueur adverse doit toujours agir en premier ou ne rien faire.
Poing Américain	Au début de votre tour. Permet de transformer un jet de blocage en « Défenseur plaqué ».
Chaussures expérimentales	Au début de votre tour. 1 joueur au choix reçoit +1M, Sprint et Équilibre jusqu'à la fin du match.
Mauvais Burger	Au début de la 1 ^{ère} phase de jeu, lors du placement de l'équipe en réception. 1 joueur adverse doit faire un jet de 1D6 au début de chaque phase de jeu qu'il joue. Sur 1-3, il retourne en réserve.
Le Phénix	Au début de votre tour. Un joueur du box Morts & Blessés se place dans une case de votre moitié de terrain, adjacente à la touche et hors ZdT adverse. Il peut agir puis retourne dans son box d'origine.
Détail Technique	Au début de n'importe quel tour adverse. Un joueur adverse jusqu'à la fin de la Phase de Jeu sera expulsé dès qu'il fera un double au Jet d'AR ou de Blessure. Sur Agro, il est expulsé en cas de KO ou ELI même sans double.
Ballist'	Au début de n'importe quel tour adverse. Jet d'1D6. Sur 1, Ballist enraye mais gardez la carte. Sur 2+, un joueur est touché. Sur 1D6, si 3+ le joueur est KO et subit un Jet d'AR+1.
Pour qui sonne le Glas	Lors du 1 ^{er} coup d'envoi, avant de place le ballon, 1D6 pour chaque relance adverse, elle est perdue pour la mi-temps sur 2+.
Course de Rats	Au début du tour adverse, tous vos joueurs (sauf les Solitaires) ont Esquive et Glissade Contrôlée.
Ju-ju Chamannique	Au début de votre tour. Tous vos joueurs ont Sprint et Frénésie jusqu'à la fin du tour.
Décoction de Champignons	Au début d'1 phase lors du positionnement de votre équipe, 1D3 joueur au hasard ayant F<3 reçoivent Intrépide + Frénésie.
Lâché de Fanatique	Au début de votre tour et uniquement pour ce tour. 1 Fan M 4, F 6, Chaîne&Boulet +Sans les Mains est activé sur une case adjacente à un bord de de touche et hors ZdT.
Oh ! Oukilé ?	Au début de votre tour, déplacez un joueur d'1 case adjacente (pas dans l'en-but s'il porte le ballon).
Avec des Tripes, on peut faire beaucoup	Au début de votre tour, 1 joueur au hasard reçoit Intrépide et Pro pour le reste du match.
Comme des Vautours	Au début de votre tour, 1 joueur au choix avec Minus et Poid Plume reçoit Piqué et Arme Secrète pour le reste du match.
Medi-Ogre	Au début d'1 Phase de Jeu, un joueur adverse de votre choix reçoit -1AG pour cette phase si 2+ sur 1D6.
Personne ! Ne traite ma Maman de ! De...	Au début de votre tour, choisissez un de vos joueurs et 1 joueur adverse qui reçoit Gros Débile. Il obtient également 1 réussite automatique de son jet de Gros Débile ainsi que Frénésie pour les blocages sur l'adversaire désigné et ce pour le reste de la Phase.
La Teigne	Lorsqu'1 joueur adverse tente 1 Esquive, choisir un de vos joueur exerçant 1ZdT sur l'esquiveur, votre joueur obtient Tacle Plongeant, Queue Préhensile et Tacle.
Pas Très « Spore'Tif »	Au début de votre tour, un joueur n'ayant pas encore agit adjacent à un de vos joueur effectuant 1 Agro, peut également en commettre une (cumulable)
Sans S'Notification	Lors d'1 Coup d'Envoi, après la déviation et avant le jet sur la table. Au lieu de faire le jet choisir entre Surprise !, Défense Parfaite ou Blitz !
Lève-tôt (exclu web)	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. L'un de vos joueurs obtient Pro pour la 1ère mi-temps. A la fin de la 1ère mi-temps, s'il est toujours sur le terrain, il devient KO sur un résultat 1-3 sur 1D6.

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES (31 cartes)

Expert de comptoir	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. Gagnez tous les jets d'Hymne et de Coaching lors des coups d'envoi. +1 FAME pour Rocher et Invasion du terrain.
Pauv'gars	Juste avant le jet de déviation du coup d'envoi. Le ballon rebondit de 2D6 cases.
Match à domicile	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. Durant la 1ère mi-temps, vous choisissez la direction de remise en jeu du ballon sur le gabarit de renvoi.
Chahuteur	Au début de votre tour. Choisissez un joueur adverse qui ne pourra utiliser aucune compétence sauf obligatoire (frénésie, Solitaire,...) jusqu'au début de votre prochain tour.

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES (31 cartes)

Supporters enragés	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. Chaque aggro en bord de terrain par ou contre un joueur adverse reçoit +1 soutien au bénéfice de votre équipe. Les joueurs adverses en bord de terrain ne peuvent soutenir les blocages et aggro.
Sage ou méchant	Au début du match, avant le placement. 3 joueurs non solitaire tirés au sort reçoivent Pro sur 2+ ou Solitaire sur 1.
Bière de Champignons	Au début de votre tour. Pour sa première Action de Blocage se fait avec +2F pour ce tour.
Tiens, c'est cadeau	Au début de n'importe quel tour adverse. Un joueur adverse non porteur du ballon et dans la ZdT d'un de vos joueurs debout est Mis à Terre.
Entraînement Martial	Au début de votre tour. 1 de vos joueurs reçoit +1F pour le tour.
Présence d'Esprit	Après avoir désigné un joueur à la réception et avant le Jet de Passe. Un joueur (même ayant joué) peut se déplacer de 1D3 cases (règles normale de mouvement).
Griffon Affamé	Au début de votre tour. Un joueur adverse à moins de 3 cases de la touche perd sa ZdT, ne peut pas soutenir, ni réceptionner ou intercepter.
Techniques de Pointe	A la fin d'une Phase de Jeu après avoir fait le jet pour les KO. Si 4+ avec 1D6, déplacer un joueur KO dans la Réserve. Si échec, la carte est conservée.
Choc Violent	Lors d'un Aggro, si la victime est Sonné, elle gagne Cerveau Lent jusqu'à la fin de la phase.
Eclipse Totale	Au début d'un tour adverse, tous les joueurs (des 2 équipes) ont au max AG3 et M6 (inférieurs non affectés).
La Fièvre est Contagieuse	Pd séquence Avant-match après le placement et avant de positionner le ballon. +1 au jet de Blessure si un joueur adverse est tabassé par la foule.
Verdoyance	Au du tour adverse. 1D3 joueur peuvent avoir +1AR qd sont Plaqués (choix avant le jet d'AR mais après le résultat du Block)
Arrosage déréglé	Au début de n'importe quel tour adverse. Passe, réception et ramassage reçoivent -1 pour cette phase.
Porteur d'eau	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. +1 sur vos jets pour sortir de la zone KO.
Foule Amicale	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. Un de vos joueurs poussé dans la foule est remis en réserve sans effectuer de jet de blessure.
Pluie de ballons	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour ce tour, des jets d'esquives sont nécessaires pour quitter une case se trouvant à deux cases du bord du terrain ou de l'en-but.
Ballon clone	Au début de n'importe quel tour adverse si le ballon est sol. Un second ballon apparaît dans la même case et rebondi. Si un joueur franchit l'en-but avec l'un des ballons, il disparaît sur 1-3 sur 1D6 et le TD est invalidé. On ne peut avoir qu'un seul ballon en main. Le ballon disparaît à la fin de la phase.
Supporters Sans Pitié	Quand l'équipe adverse marque un TD. Sur 1D6 avec 2+, le marqueur ne peut prendre part à la Phase suivante. Sur 1, la carte peut être conservée.
Squigeon volé	Au début de votre tour. Un adversaire dans la ZdT d'un de vos joueurs non sonné ne peut ni intercepter, ni recevoir, ni passer le ballon, ni soutenir, ni se déplacer jusqu'au début de sa prochain action ou jusqu'à la fin de la Phase.
Chouchou de l'arbitre	Après avoir subit une aggro, après le Jet d'AR ou de Blessures. L'agresseur est expulsé comme sur un double.
Agent d'Exécution	Avant l'action d'un de vos joueurs. Reçoit Châtaigne et Tacle pour le tour.
Sorcier Querelleur	Au début de n'importe quel tour adverse. Placer un jeton sur un case du terrain. Ce jeton dévie 5 fois selon la gabarit de dispersion. Chaque joueur sur la case d'arrivée et sur les cases adjacentes est KO sur 4+ avec 1D6 et fait un Jet d'AR. Pas de turnover si le porteur de ballon est mis KO.
Tonifiant Sportif de Steelhelm	Au début de votre tour. Un joueur non Solitaire reçoit Pro.
« Ce serait pas de la... ? »	Quand vous donnez le coup d'envoi, avant la déviation. Les joueurs adverses ont -1 à leur premier ramassage de chaque tour. Le ballon est changé à la fin de la phase.
Malefoudre	À la fin de votre tour, placez un pion qui dévie 3 fois. Le joueur sur la case est Plaqué sur 3+, les adjacents sur 5+. TO, si votre porteur de balle est Plaqué.
Des puces !	Au début d'un tour adverse, 1 joueur dans la ZdT de l'un des votre a -1AG.
« Pus » le Ballon	Si votre adversaire déclare 1 passe ou 1 Transmi. Le Receveur ratant son jet est Plaqué avec Châtaigne.

COUPS BAS (34 cartes)

Agression indicible	Au début de votre tour, réussite auto d'une aggro, expulsion sur double uniquement lors du jet de blessures
Oh, une Diversion !	Au début du tour adverse, un de vos joueurs gagne Présence perturbante, et les adversaires à moins de 3 cases sont Cerveau Lent pour le tour.
Entrée en Douce	Au début de votre tour, un joueur de votre réserve se place sur une case inoccupée du terrain sur 5-6 avec 1D6. Sinon dans l'en but. Compte comme un 12ème joueur durant la phase de jeu, ne peut faire des actions de M.
Boisson Énergétique	Avant de placer le ballon au coup d'envoi, avec 1 sur 1D6 un joueur adverse devient Sans les Mains pour

COUPS BAS (34 cartes)

	toute la phase. Sur 2, RAS. Sur 3+ devient Gros Débile.
Lame Cachée	Au début de votre tour, un joueur gagne Poignard et Joueur Déloyal pour toute la phase de jeu.
Ectoplasme Démoniaque	Avant de placer le ballon lors d'un coup d'envoi. 1 joueur bénéficie de +1 en Esquive pour toute la phase de jeu.
Mains des Dieux	Juste après que vous ayez subi un TO. Le joueur fautif est transformé en Spawn (3, 5, 1, 7, Solitaire, Châtaigne, Sans les mains, Gros Débile, régénération) placé debout. Rebond si besoin.
Presse Manipulatrice	En séquence d'avant-match, avant le FAME, vous gagnez automatiquement +1 FAME et recevez +1 au jet de blessure sur un résultat « Rocher »
Un Nain a écrit les Règles de ce jeu	Au début d'une Phase, lors du placement de votre équipe, recevez un Pot-de-Vin gratuit a utilisé avant la fin de la Phase.
Almanach Sportif des Rancunes	Au début d'une Phase de jeu, un joueur adverse au choix est désigné. Tous vos joueurs reçoivent Châtaigne et Tacle lorsqu'ils bloquent ce joueur pour toute la Phase.
Chaussettes Fétiches	Lors de la déclaration d'1 Blocage adverse, avant tout jet de dé. Le joueur peut traiter un résultat « Défenseur Bousculé » en « Repoussé »
Prolifération de Pestes	Au début d'1 tour adverse. 1 Joueur de votre choix obtient Présence Perturbante pour le reste du match. S'il la possède déjà, les adversaires soustraient 2 au jet de dé requis.
Joueur Intenable	Avant de placer le ballon lors du 1 ^{er} Coup d'Envoi. 1 joueur au choix de votre équipe (poste 0-12 ou 0-16) reçoit Joueur Déloyal. Si Expulsé pas de Contestation ni de Pot-de-vin possible.
Un Pied dans la Tombe	Si un joueur adverse échoue à 1 MIP, il est Mis à Terre et Sonné
Blocage déloyal	A la fin de votre tour, un joueur debout n'ayant pas joué se Met à terre pour rendre un adversaire debout et adjacent Sonné.
Chaussures Graissées	Au début du tour adverse, tous les joueurs tombent sur 1-3 lors des MIP durant ce tour.
Piège à Coureur	Au début du tour adverse, un joueur adverse est mis au sol sans jet d'AR. S'il portait le ballon, rebond normal sans turnover.
Rune d'Envol Contraint	Au début du tour adverse, un joueur adverse est lancé (comme Lancer Coéq) dans une case à 1D6 de distance et selon le gabarit de Déviation. Doit ensuite faire un jet d'Atterrissage.
Espionnage préventif	Au début du tour adverse, pour ce tour un de vos joueurs gagne Blocage de Passe et Poursuite.
Murmures Impies	Avant de placer le ballon lors du premier coup d'envoi d'une mi-temps. 1 de vos joueurs gagne Répulsion et Présence Perturbante pour toute la mi-temps.
Interférence en Touche	Au début de votre tour, un joueur adverse tiré au sort obtient Animal Sauvage et Frénésie jusqu'à la fin de la Phase.
Tonnerre, Éclair !	Au début de votre tour, choisissez un joueur sans la balle, 1D3 joueurs adverses adjacents perdent leur ZdT, ne peuvent soutenir les blocages et ne peuvent ni réceptionner, ni intercepter jusqu'à la fin du tour.
Une hache ? Où ça ?	Au début d'une Phase de jeu où vous engagez. Un de vos joueurs (0-12 ou 0-16) sur le terrain et tiré au sort reçoit Intrépide, Châtaigne, Joueur Déloyal et Arme Secrète durant la Phase.
Tunnel de Sape	Au début du tour adverse, un joueur adverse libre de toute ZdT de vos joueurs est tiré au sort. Il doit faire des Esquives +1 sur ses 2 premières case de M.
Plaies Suppurantes	Au début d'1 phase de jeu lors du placement de votre équipe. 1 Joueur de votre choix obtient Répulsion pour cette phase. S'il la possède déjà, le jet requis est de 3+
Malaise général	Au début d'une Phase de jeu où vous engagez. Pas de jet Météo, une odeur suspecte envahit le terrain, - 1 pour ramasser et passer le ballon.
Poussière dans l'Œil	Au début d'un tour adverse, 1 joueur de votre adversaire a -1M et Sprint pour le tour.
Ricanements Hideux	Au début de votre tour, 1 de vos joueurs au choix gagne Présence Perturbante et Répulsion pour cette Phase de Jeu.
Promis, Chef !	Avant de placer le ballon lors de la phase d'Avant-Match, +1 Pot-de-Vin supplémentaire pour ce mach.
Con-Troll de Soi	Au début de votre tour, 1 de vos joueurs Cerveau Lent, Gros Débile ou Animal Sauvage réussit automatiquement son jet au D6 pour voir s'il peut effectuer une action.
Police du Rire de la NAF	Au début d'1 phase de jeu lors du placement de votre équipe. Jusqu'à la fin de cette phase, chaque fois que le coach adverse joue une carte, jetez 1D6. Sur 2-5, la carte n'a pas d'effet, mais pourra être rejouée à la prochaine phase, sur 6 elle est défaussée.
Champ Plein d'Gnons	Lorsqu'1 de vos joueurs fait un Blocage (avant le jet de dés), tous les coéquipiers du bloqueur adjacents au bloqué reçoivent Garde.
Embourbés	Au début d'1 tour adverse, tous les joueurs (sauf Très Longues Jambes) d'1 moitié de terrain de votre choix ont -2M (min = 1)
Il Tire, Il Spore !	Lorsqu'1 joueur adverse attrape ou intercepte le ballon, si 2+ sur 1D6, ce joueur est Mis à Terre (pas de jet d'AR), et le ballon rebondit. Annule le TO de l'Interception.

BIENFAITS DE L'ENTRAÎNEMENT (35 cartes)	
Défense Acharnée	Au début du tour adverse, tous vos joueurs à Terre (non Sonnés) ont des ZdT.
Exercices d'Endurance	Au début d'une phase de jeu, vous pouvez mettre autant de joueurs KO que vous le souhaitez en position Sonné sur le terrain. Ils se retournent sur 4+ avec 1D6.
Discours Motivant	A la fin d'une phase de jeu, gagnez une relance. Si avec le jet de 1D3, est supérieur à votre quota de relance, vous en gagnez une autre.
Blitz Tous Azimuts	Au début de votre tour, vous avez droit à faire 2 Blitz.
Enchaînement	Au début de votre tour, si un joueur qui n'a pas déjà joué reçoit une Transmission, il peut en faire une à son tour et ainsi de suite.
Sauvetage	Permet à un joueur qui n'a pas joué de le faire malgré un turnover.
Mesures de Rétorsion	Au début de votre tour, tous vos joueurs ont Châtaigne. Vous perdez vos Actions de Passe et de Blitz.
Maladresse Feinte	Au début de votre tour, permet pour ce tour d'annuler un turnover sur réception, passe ou ramassage.
Camp d'Entraînement	Avant de déclarer 1 agression, permet de relancer le jet.
Défense Concertée	Au début d'une phase de jeu où vous engager et avant de vous placer, choisissez 3 joueurs du couloir de mêlée. Tant qu'ils sont debouts et adjacents, ils gagnent Stabilité. Si l'un d'eux bouge, est sorti ou Mis à Terre, la compétence est perdue.
Main Secourable	Au début d'une phase de jeu, lorsque que vous placez votre équipe. Durant cette phase, un joueur de votre équipe au choix reçoit Bras Supplémentaire.
Poudre aux yeux	Au début de votre tour, si vous faite une Passe rapide durant ce tour, vous avez le droit d'en faire une seconde.
Esprit d'Équipe	Au début de votre tour, un joueur au choix pour ce tour choisit le résultat des dés que vous jetez pour lui (sauf AR et Blessures). Turnover à la fin de son tour.
Entraînement h24	Remplace une relance d'équipe. Sur 5-6 avec 1D6, la carte peut-être réutilisée.
Volte-face	Au début de votre tour, un joueur sans le ballon change de place avec un coéquipier sans le ballon.
Tournée de Promotion	Au début du match, nombre de fans avec 3D6 (et non 2D6). +1D3 pour les gains de match.
Passe Latérale	Au début de votre tour, durant ce tour vous avez droit à une seconde passe à condition que l'une d'entre elle se fasse en direction de votre en-but.
Remplacement in Extremis	Au début d'une phase de jeu, vous pouvez échanger un joueur de votre réserve avec un joueur sur le terrain.
Hymne Injurieux	Au début du match, jetez 1D6 avant chaque coup d'envoi. Si 6+, l'adversaire perd une relance.
On vit un cauchemar	Au début du tour adverse, votre adversaire ne peut utiliser aucune relance d'équipe ni de compétence durant tout le tour.
Copie qu'On Forme	Au début de votre tour, 2 de vos joueurs F<4 non porteur de balle et non Minus interchangent leur position.
Étoffe de Revenant	Au début d'une phase de jeu à laquelle vous engagez, avant le Coup d'Envoi. Un de vos joueurs F<4 au choix, reçoit Blocage pour cette phase.
Cours Petit Arbre, Cours !	Au début d'une phase de jeu, 1 joueur avec M<5 gagne +1 M durant la phase de jeu
Retourné Comme Une Crêpe	Si « 2 à Terre » lors d'1 blocage, résolvez l'action comme si votre joueur possédait Lutte
Un Jeu de Longue Half-leine	Au début d'une phase de jeu à laquelle vous recevez, avant le Coup d'Envoi. Coup d'envoi = Émeute.
Comme une Feuille Balayée par le Vent	1 joueur n'ayant pas fait d'Action, sans ballon, de votre choix est lancé (cf Lancer Coéquipier) sur une case à un D6 cases dans la direction de votre choix. Il doit atterrir normalement. Cela compte comme son Action.
Il ne faut pas juger le bois par l'Écorce	Quand votre adversaire déclare une Action de Blocage, avant jet de dé, votre joueur gagne +1F jusqu'à la fin du tour de cette équipe.
Le Fruit ne Tombe Jamais Loin de l'Arbre	Au début du match, juste avant le premier coup d'envoi, un joueur de votre équipe à votre choix qui n'est pas Solitaire gagne Chef pour la durée du match.
Attrapes moi si tu Croa que tu peux	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement, 1 joueur de votre choix gagne +1 M jusqu'à la fin de la 1ère mi-temps et Solitaire durant cette phase de jeu.
Autonomie	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement, 1 joueur de votre choix gagne +1 à toutes ses esquives et Décomposition durant cette phase de jeu.
Dino-Mite !	Au début de votre tour, 1 joueur de votre choix gagne Griffes durant cette phase de jeu.
Y'a pas d'Lézards ?	Au début de votre tour, 1 joueur adverse de votre choix sans le ballon perd sa ZdT mais ne peut pas être ciblé pour les Blitz, Blocage et équivalent.
Ha, La Nature Humaine !	+1 sur l'un de vos jets d'agression (armure ou blessure, après le lancer de dés), l'agresseur peut continuer son mouvement
Soupe au Lait	Si 1 de vos joueurs est Plaqué lors de blocage et si 4+ sur 1D6, le bloqueur est Mis à Terre.
Petit, mais Costaud	Un de vos Minus reçoit +1 M, F ou AG pour sa prochaine Action.

OBJETS MAGIQUES (28 cartes) - un joueur au choix reçoit l'objet -	
Pâte Kikoll de Skrot	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Prise sûre et Réception mais ne peut ni lancer ni transmettre jusqu'à la fin du match.
Chaussettes porte-bonheur de Hightower	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Sur premier jet d'AR réussit par adversaire, ne subit pas de blessure, reste Mis au sol.
Gantelets de Longbark	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. +1F durant la phase de jeu puis -1F jusqu'à la fin du match.
Bottes en Gromril de Grimnir	Au début de votre tour, un joueur au choix de votre équipe gagne Stabilité, Glissade Contrôlée et Blocage jusqu'au début de votre prochain tour. Vos joueurs adjacents gagnent dans les mêmes conditions Stabilité.
Maillot de Zug	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Annulation des jets modificateur d'AR sur le joueur jusqu'à la fin du match.
Coupe Athlétique de la Damnation	Au début d'une phase de jeu, 1 joueur obtient +1 AR et Présence Perturbante jusqu'à la fin du match.
Bandeau-Éponge de Conquête Eternelle	Au début d'une phase de jeu, le joueur ayant le + de PSP (au choix si égalité et au hasard si PSP non utilisés) obtient +1 AR et Régénération jusqu'à la fin du match.
Bandeau de Heldenhof	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Blocage de Passe et +1 en interception jusqu'à la fin du match.
Gant de Réception Runique	En séquence d'avant-match avant de placer la balle, un joueur reçoit Réception, Réception Plongeante et Main Démesurée.
Coquille de Spranley	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Ne peut être aggro et annule toute modif sur jet de blessure jusqu'à la fin du match.
Bottes de Von Wilkins	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Frappe précise + relance sur la dispersion du Coup d'envoi jusqu'à la fin du match.
Casque à gnons de Bob	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. +1F et châtaigne lors de son 1 ^{er} blitz.
Ballon tueur d'Agrablag	Au début d'une phase de jeu où vous engagez, juste avant le coup d'envoi. Jusqu'à la fin de la phase de jeu, les joueurs qui échouent les ramassages et réception (sauf interception) subissent un coup de Poignard .
Protège-poignets éblouissant de Luthor	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Cerveau Lent + Regard Hypnotique + Glissade contrôlée jusqu'à la fin du match.
Heaume aux yeux Innombrables	Au début d'une phase de jeu, 1 joueur obtient Bras Supp, Deux Tête et Cerveau Lent jusqu'à la fin du match.
Familier & Excessif	Au début d'une phase de jeu où vous donnez le coup d'envoi, après sa résolution. 1 joueur adverse rate ses MIP sur & ou 2 et a -1M.
Pierre de Serment du Grand Coach	En séquence d'avant match juste avant de placer le ballon, pour tout le match vous gagnez automatiquement les jet de « Coaching Brillant » et vous pouvez contester sur 5 ou 6.
Casque de Vol expérimentale de la Guilde des Ingénieurs	Au début d'une phase de jeu où vous donnez le coup d'envoi, un joueur reçoit Rétablissement, Saut, Très Longues Jambes, Arme Secrète pour le match.
Armure de Duramen	Au début d'une phase de jeu, lors du placement de votre équipe, un de vos joueurs de votre choix reçoit Projection et Tentacules pour la fin du match.
Bottes de Coup de Pied Sauvage	Au début d'une phase de jeu, lors du placement de votre équipe, un de vos joueurs de votre choix reçoit Passe Désespéré et Frappe Précise pour la fin du match.
Peintures de Guerre de Déplacement	Au début d'une phase de jeu, lors du placement de votre équipe, un de vos joueurs de votre choix reçoit Saut, très Longues Jambes et Sans les Mains pour la fin du match.
Bouclier du Carnosaure	En séquence d'avant match juste avant de placer le ballon, 1 joueur de votre choix gagne Juggernaut, Grande Gueule et Animal Sauvage pour le match.
Casque du Stegadon	En séquence d'avant match juste avant de placer le ballon, 1 joueur de votre choix gagne Cornes pour le match.
Urnes Sacrées de Sotek	Au début d'une phase de jeu, lors du placement de votre équipe, un de vos joueurs de votre choix reçoit Bombardier et Arme Secrète pour la fin du match.
Totem Maudit	Au début d'une phase de jeu, lors du placement de votre équipe, un de vos joueurs de votre choix imprime un modificateur de -1 à tous les jets faits par des joueurs adverse qui se trouve à 1 case de distance de lui durant cette phase de jeu.
Mètre de Bière Eternel	Durant la phase d'Avant-match, avant de placer le ballon, pour le restant du match 1 de vos joueurs au choix reçoit Intrépide, Frénésie, Gros Débile et Lutte.
« Lasso » Final	Lors d'1 esquive adverse avant éventuelle relance, appliquer -2 au jet d'Esquive.
La Grande Bouffe	Durant la phase d'Avant-match, avant de placer le ballon, pour le restant du match 1 de vos joueurs au choix reçoit Régénération.

TIRAGE AU SORT

Le gagnant d'un pile ou face choisit de réceptionner ou d'engager.

1. L'équipe qui engage se place toujours en premier.
2. Jusqu'à deux joueurs par équipe peuvent être placés dans chaque couloir latéral (soit un maximum de quatre joueurs par camp, 2 sur chaque flanc).
3. Au moins 3 joueurs doivent être placés en contact avec la ligne médiane, sur le couloir de mêlée.



4. Si vous ne pouvez pas placer trois joueurs sur le couloir de mêlée, vous devez soit concéder le match soit placer autant de joueurs que possible sur le couloir de mêlée.

PUBLIC

Chaque Coach lance 2D6+Popularité x 1.000 spectateurs. Le joueur ayant le plus de fans reçoit un bonus FAME de +1, s'il a le double de fans le FAME est de +2, en cas d'égalité le FAME est de +0.

COUP D'ENVOI

CHOIX DU BALLON (Règles optionnelles)

Une fois par match, juste avant un coup d'envoi, le coach de l'équipe qui engage peut annoncer l'utilisation d'un ballon spécial pour cette phase de jeu. Si c'est le cas et que le jet sur le tableau des coups d'envoi est un double, le joueur procédant à l'engagement est expulsé (le ballon reste en jeu). Si un second ballon (ou plus) apparaît, ce sera toujours un ballon normal.

- **Ballon à pointes** (toutes équipes) : Pas de rebond, si un joueur fait un 1 pour ramasser, réceptionner ou intercepter, il subit une attaque de Poignard.
- **Squig boiteux** (Orques) : Si porté et que le joueur fait 1 avec 1D6, rebond. Si n'est pas porté, se déplace de 3 case selon gabarit de dispersion. Ne peut pas être attrapé lors de ces rebonds, s'il rencontre un joueur, il fait un rebond de plus.
- **Braséro à Malepierre** (Skavens) : Sur un résultat de 1 pour ramasser, réceptionner ou intercepter, il subit une mutation jusqu'à la fin de la phase de jeu. Le joueur jette 1D6 sur le tableau ci-contre.

Braséro à Malepierre	
1	Plaqué. +1 au Jet d'AR
2	Sans les mains
3	Cerveau lent
4	-2M (min 1), Crâne épais
5	Répulsion
6	+1AR (max 10)
- **Ballon de maître** (Nains) : Lors du Coup d'envoi est envoyé sur 1D3 cases au lieu d'1D6. Ne subit pas l'effet du déplacement de case supplémentaire sur un résultat de 7 au Coup d'Envoi. Bombes et Passes désespérées impossibles. -1 aux Passes longues. Ne rebondit pas sur les cases vides. Les joueurs A Terre ou Sonnés subissent un jet d'AR puis le ballon rebondit s'ils ne sont pas sortis. Les joueurs échouant à la réception doivent réussir un jet 1D6 <F pour ne pas être plaqué.
- **Ballon explosif** (Gobelins) : Un ballon-curseur est placé au choix du coach sur la Piste de Score. Après chaque tour, le coach lance 1D6. Sur 1, la mèche s'éteint ; sur 2-5, le curseur se déplace vers le 0 et sur 6, il se déplace de 2 cases vers le 0. Lorsque le curseur atteint le 0, le ballon explose. Lancer 1D6 pour chaque joueur adjacent, ils sont plaqués sur 4+. Le porteur du ballon est plaqué, les joueurs déjà A Terre doivent également faire un Jet d'AR. Après explosion un ballon est envoyé sur la même case puis subit 3 déviations avant d'être attrapable ou d'atterrir.
- **Ballon louche** (Gobelins) : -2 aux passes. Le botteur n'est pas expulsable lors du Coup d'Envoi.
- **Snotling costumé** (Gobelins) : Le ballon est considéré comme un joueur pouvant effectuer une action de mouvement de 1D3. S'il est porté, le porteur doit réussir un Jet d'AG+1 pour conserver le Snotling. Le mouvement du Snotling se fait case par case en utilisant le gabarit de renvoi orienté vers une zone d'En-But. Pas de jet d'esquive, pas de MLP. Si le Snotling se déplace sur une case occupée par un joueur, celui-ci doit tenter de l'attraper (+1 au jet d'AG pour les Gobelins).
- **Pierre d'âme** (Elfes) : Le porteur de balle choisie une compétence détenue par un joueur du Box Blessé & Tués (sauf Extraordinaires et Mutations) au début de son tour ou quand il reçoit le cuir et peut l'utiliser pendant le tour et tant qu'il en est porteur. Sinon, il reçoit présence Perturbante.

- **Ballon Démoniaque** (Élus du Chaos) : Avant tentative pour ramasser, si 1 sur 1D6, le joueur refuse de le saisir (rebond, pas de TO). Si à la fin du mouvement du porteur de balle, aucune passe n'est faite et si 1 sur 1D6, le joueur doit faire une passe (vers case vide, si pas de coéquipier à portée). Après toute déviation, si 6 sur 1D6, le ballon redevient normal.
- **Orbe de Sombre Majesté** (Élus du Chaos) : Le porteur devient Gros Débile.
- **Œuf Draconique** (Elfes Noirs) : Si le ballon est au sol au début d'un tour, il rebondit (règles usuelles). Après TD et si 1 sur 1D6, le marqueur subit un jet AR (et Blessure éventuel) avec Châtaigne.
- **Ballon en cuir de Cold One** (Elfes Noirs) : Si 1 sur 1D6 au début du tour, le porteur de balle laisse choir le ballon dans une case aléatoirement sans TO (rebond classique).
- **Nurgling Avide** (Nurgle) : Au début d'un tour, si ce ballon est au sol, il rebondit 1D3 fois. Il est remplacé s'il sort du terrain. Si le ballon est tenu, il gigote et tombe au sol avec rebond si 1 sur 1D6.
- **Poche Purulente** (Nurgle) : Avant tentative de Ramasser pour l'adversaire, si 1 ou 2 sur 1D6, le joueur refuse de ramasser et le ballon rebondit.
- **Homoncule Squelettique** (Morts-vivants) : -1 aux passes. Si au sol au début du tour, rebondit d'1 case. Si TD et 1 avec 1D6, scoreur reçoit -1AG pour le reste du match.
- **Œuf Sacré** (Hommes-Lézards) : Si au début d'1 tour est porté par 1 joueur de l'équipe en réception et si le coach fait 1 sur 1D6, le ballon est lâché et rebondit d'1 case sans Turnover.
- **En-cas Farci** (Halflings) : +1 pour Ramasser. Les joueurs Halflings ont « Arracher le Ballon » s'ils bloquent le porteur de balle. Si TD et 1 sur 1D6, le scoreur ne peut reprendre durant la prochaine Phase de jeu.
- **Farfadet Mauvais** (Elfes Sylvains) : 1 rebond à chaque tour où il est au sol avec -1 sur les tentatives pour Attraper lors de ce rebond (gestion classique des rebonds). -1 pour Ramasser. Si ce ballon sort du terrain, un ballon normal est joué à la place pour le reste du match.



ENGAGEMENT

Le coach qui engage lance 2D6 et se réfère à la table des Coups d'envoi après avoir sélectionné la case où il désire envoyer le ballon. Il y a lieu de respecter l'ordre suivant :

1. Le ballon dérive de 1D6 cases selon le gabarit de rebond.
2. On applique le résultat du tableau des Coups d'Envoi.
3. Si le ballon atterrit dans une case occupée, le joueur doit tenter de récupérer le ballon. Si le ballon sort du terrain, il est confié à un joueur de l'équipe attaquante au choix de son coach. Enfin, si le ballon atterrit sur une case vide, il rebondit d'une case.

2D6	COUPS D'ENVOI	
2	A Mort L'Arbitre	Chaque coach reçoit un Pot de Vin, utilisable sur 2+ pour annuler une expulsion
3	Émeute	Si l'1 des 2 équipes est au tour 7, le curseur est reculé d'1 case. Si l'équipe receveuse n'a pas commencé son tour alors chaque équipe avance son pion d'1 case. Sinon sur 1-3 avec 1D6, curseur avancé d'1 case et sur 4-6 reculé d'1 case.
4	Défense Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa Défense
5	Chandelle	1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Hymne	1D3+Fame+Cheerleaders (1 relance mi-temps)
7	Météo	Refaire jet de Météo (Si clément +1 case de dispersion)
8	Coaching brillant	1D3+Fame+Assistants-1 si coach viré (1 relance mi-temps)
9	Surprise	Joueurs en réception peuvent bouger d'1 case
10	Blitz	Les engageants hors ZdT on droit à M et 1 Blitz
11	Rocher	1D6+Fame, 1 joueur tiré au hasard fait un jet de blessure
12	Invasion du Terrain	1D6+Fame pour chaque joueur si >6, sonné

DÉPLACER LE PION TOUR

Les coaches doivent déplacer leur pion tour. En cas d'oubli de la part d'un coach, son adversaire peut demander une procédure illégale obligeant le fauteur à mettre fin à son tour ou à dépenser une relance. Si ce coach, n'a plus de relance mais qu'il veut quand même continuer son tour, le coach ayant demandé la procédure illégale recevra une relance en compensation. Si la demande de procédure illégale est infondée, le demandeur devra se défausser d'une relance ou s'il n'en a plus, son adversaire en gagnera une.

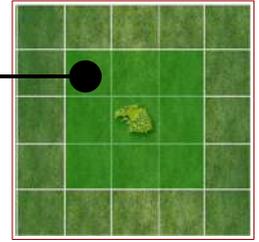


LE BLOCAGE

Bloquer un joueur ne peut se faire que si un adversaire se trouve dans la Zone de Tacle du joueur. Pour effectuer un blocage on compare les Force en ajoutant +1 par joueur soutenant l'attaquant ou le Défenseur. Un joueur ne peut soutenir un blocage que s'il est présent dans la ZdT du Défenseur et s'il ne se trouve pas dans une ZdT imprimée par un tierce joueur adverse. (Idem pour soutenir en défense).

Zone de tacle

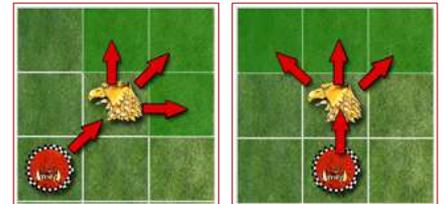
La zone de tacle d'un joueur est indiquée par les cases ombrées



	L'attaquant est plaqué	F attaquant doublement < à celle du Défenseur	3 dés, le Défenseur choisit le résultat
	Le Défenseur est repoussé et plaqué	F attaquant < à celle du Défenseur	2 dés, le Défenseur choisit le résultat
	Le Défenseur est repoussé et si il n'a pas esquive, il est plaqué	F égales	1 dé
	Le Défenseur est repoussé	F attaquant > à celle du Défenseur	2 dés, l'attaquant choisit le résultat
	Les 2 sont plaqués sauf ceux qui ont Blocage	F attaquant doublement > à celle du Défenseur	3 dés, l'attaquant choisit le résultat

Repoussé : Le joueur est déplacé (au choix du bloqueur) sur l'une des 3 cases se trouvant dans son dos. S'il n'y en a aucune de libre alors 2 joueurs sont repoussés. Pour être poussé dans le public il faut qu'aucune case autre ne soit libre. Dans le public, le joueur est écharpé par les hooligans et doit faire un jet de blessure. (voir table). Le plaqueur peut se déplacer sur la case du plaqué gratuitement. Notons que les joueurs sonnés ou au sol peuvent aussi être repoussés.

Exemples de Joueurs Repoussés



Les cases ombrées des figures ci-dessus montrent les cases sur lesquelles un joueur peut être repoussé.

Plaqué : Le joueur est mis au sol et doit faire un jet d'Armure. Sur 2D6 > AR, il doit faire un jet de blessures. (voir table). Un joueur mis au sol lâche la balle s'il l'a possédait. Le rebond de la balle est traitée après le jet d'armure.



BLESSURES		ÉLIMINATIONS	
2-7	Sonné	11-38	Rien de plus
8-9	K.O.	41-48	1Match
10-12	Élimination	51-52	1Match & +1P
P : Les adversaires de ce joueur reçoivent +P sur les jets de blessures.		53-54	1Match & -1M
		55-56	1Match & -1AR
		57	1Match & -1AG
		58	1Match & -1F
		61-68	Mort

LES AUTRES ACTIONS

Concernant les **Passes**, **Transmissions** et **Blitz**: Vous n'avez droit qu'à une seule de chaque par tour sachant qu'un même joueur ne peut les cumuler. Une Passe ratée implique 3 dispersions autour du receveur. Dans le cas d'un Fumble, 1 case autour du passeur. Une réception ratée implique une dispersion de 1 case autour du Receveur (idem pour les récupérations et les transmissions ou tombant sur un joueur au sol). Si la balle rebondit sur un joueur, ce dernier doit tenter la récupération. Une passe réussie est une passe réceptionnée par un joueur de l'équipe active dans la case désignée par le Lanceur.

Le **Blitz** : Il s'agit d'un blocage précédé et/ou suivi d'un mouvement. Notons que le Blocage coûte alors 1M. Les autres actions sont gérées par la Table d'Agilité.

Précision sur le **MIP** : On peut se mouvoir d'1 ou 2 cases supplémentaires. Por chaque case on lance 1D6, sur un 1, le joueur se prend les pieds dans le tapis et doit réussir un jet d'AR.

Pour **Intercepter**, il faut que le joueur soit dans la ligne de visée (1 case touchant la règle de passe). 1 seul joueur peut tenter l'interception. Elle se joue avant le lancé.

Lancer un Coéquipier se gère comme une passe (Rapide ou Normale uniquement) avec -1 et est toujours ratée, le lancé dévie de 3 cases. Pas d'interception. Si atterrit sur une case occupée, l'occupant et plaqué et doit faire un jet d'AR, le lancé dévie d'une case de plus. Le Lancé doit réussir un jet d'atterrissage, si le jet est raté ou tombe sur un adversaire, doit faire un jet d'AR. (Pas de Turnover sauf si porteur de balle).

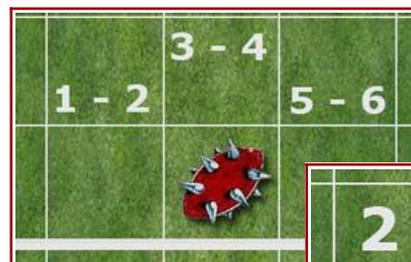
Se relever coûte 3 points de Mouvements. Si un joueur ne peut pas payer ces 3pts (M<3), il doit réussir un jet de 1D6 >3.

NB : une action ratée (un joueur de l'équipe active chute, est renvoyé du terrain, une passe/transmission est ratée) implique un Turnover. Notons que lors d'un jet de dés, les 6 purs sont toujours des réussites et les 1 purs sont toujours des échecs et ce malgré une modification quelconque.

DIAGRAMME DE PASSE													
L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

	Passe éclair		Passe longue
	Passe courte		Longue bombe

AGILITÉ	1	2	3	4	5	6	
Jet Requis	6	5	4	3	2	1	
Réception							+1
Passe ratée, Rebond, Renvoi							+0
Par Zone de Tacle							-1
Esquive (Sortir d'une ZdT)							+1
Par Zone de Tacle							-1
Passe Rapide							+1
Passe Courte							+0
Passe Longue							-1
Bombe							-2
Par Zone de Tacle							-1
Interception							-2
Par Zone de Tacle							-1
Atterrissage							+0
Par Zone de Tacle							-1
Récupération – Recevoir 1 Transmission							+1
Par Zone de Tacle							-1



L'AGRESSION

Une fois par tour, il est possible d'agresser un joueur se trouvant au sol. L'agresseur peut se mouvoir, recevoir du soutien (l'agressé aussi, d'ailleurs) pour +1 (-1) au jet de dés. L'agresseur fait un jet d'Armure, si c'est un double, il se fait virer par l'arbitre. Il se fait aussi virer si le résultat est un double sur la table des blessures.

LE PUBLIC

Le ballon envoyé dans le public est rendu par ce dernier en faisant un jet de 2D6 à partir de la case de sortie et en utilisant le gabarit de renvoi de touche. Si un joueur se trouve dans la case d'arrivée, il doit tenter de la récupérer, sinon elle rebondit d'une case. (pas d'interception possible).

Un joueur se trouvant le long de la touche et qui est poussé et/ou plaqué dans le public (s'il n'y a pas d'autre cases disponibles sur le terrain) fait un jet de blessure directement sans faire de jet d'Armure.

LES RELANCES

On ne peut en utiliser qu'une seule par tour et uniquement durant la phase active, sachant qu'elles ne peuvent être utilisées pour relancer les jets d'AR, de blessures ou d'une compétence ayant déjà permis un second jet de dés. On peut relancer un jet de Pro.

L'APOTHICAIRE

Un Apothicaire peut soigner une ELI ou un KO une seule fois par match au moment où cette dernière apparaît. Il permet de refaire un jet sur la table des blessures et de choisir le meilleur des deux. Dans le cas où le second jet est « Rien de plus » (Commotion), le joueur peut revenir en réserve. Dans le cas du KO, le joueur peut rester sur le terrain « sonné » s'il n'en était pas sorti, sinon il va en réserve. Il ne peut y avoir qu'un seul apothicaire dans une équipe. Un Apothicaire coûte 50.000 po à l'achat. Les PSP gagnés lors de l'ELI le restent. Nurgle, Khemri, Nécromantiques et Morts-vivants ne peuvent pas en embaucher.

LE COACH EN CHEF (ou Nécromancien)

Si vous possédez une figurine vous représentant, vous pouvez contester les expulsions en obtenant un 6 avec 1D6 et remettre votre joueur en réserve. Sur 1, l'arbitre vous expulse du terrain. Si le coach est expulsé, l'équipe subit -1 au Coaching brillant lors des Coups d'envoi.

Les Nécromantiques et Morts-vivants sont dirigés par un nécromancien (en guise de coach) qui peut faire rejoindre un joueur de F<5 et n'ayant ni Régénération, ni Minus décédé au cours du match (après jet éventuel d'Apothicaire) en tant que Zombie. Il est placé en Réserve et peut faire monter le nombre de joueurs au-delà de 16 pour le reste du match. Il pourra être ajouté à la feuille d'équipe lors de la phase « Engager & Congédier », seulement si nombre de joueurs <16. Le coût total de l'équipe est augmenté du prix d'un Zombie.



APRÈS LE MATCH

LE COACHING

À la création, le coach reçoit 1.000.000 pour constituer son équipe. La Popularité à la création doit être comprise entre 0 et 9. L'argent non dépensé est versé à la Trésorerie.

AMÉLIORATION

On détermine le JdM (sauf match amical) parmi 3 joueurs sélectionnés par le coach en tirant 1D3. On calcule les PSP selon la table d'action. Le nombre de PSP détermine si le joueur peut faire un jet d'amélioration. On ajoute ensuite la valeur au joueur, ce qui augmente le coût total de l'équipe.

ACTION	REU	ELI	INT	TD	JdM
PSP	1	2	2	3	5

AMÉLIORATIONS				
PSP	Titre	2D6	Résultat	Valeur
0-5	Débutant	2-9	Compétence selon Poste (1ère colonne)	+20.000
6-15	Expérimenté	10	+ 1 en M ou AR	+30.000
16-30	Vétéran	11	+ 1 en AG	+40.000
31-50	Future Star	12	+1 en F	+50.000
51-75	Star	Double	Compétence au choix (2 colonnes)	+30.000
76-125	Super Star	Les Champions ne peuvent gagner de PSP		
+176	Légende			

GAINS

1D6+Fame x 10.000 po. Le gagnant du match ou les deux coachs en cas de match nul reçoivent un bonus de +1 à leurs jets de dés. Le gagnant peut décider de relancer le jet. En match amical on remplace le D6 par un D3.

ACQUISITION DU STADE (Règles optionnelles)

Il est possible de devenir **résident** du stade sur lequel s'est joué le match en faisant un jet d'1D6 sur le tableau ci-contre. Changer de résidence lors de cette phase coûte 50.000 po. Si l'équipe résidente à perdu le match et que le coach fait un jet de 1D8 – 1 par tranche de 30.000po > Popularité, il perd sa résidence (un résultat de 8 avant modificateur est un échec).

DEVENIR RÉSIDENT D'UN STADE		
Bonus	1D6	Résultat
Match gagné : +1 Match perdu : -1	5 ou moins	échec
Sponsor Majeur : +2 Pop >7 : +2	6-8	Devient résidente mais perte de l'intégralité des gains du match. Le coach peut encore refuser.
Pop >12 : +4	9	Accord conclu

Il est également possible d'acquérir un stade dont l'équipe est déjà résidente pour 250.000 po. Une équipe propriétaire reçoit 1D3 + FAME x 10.000 po de bonus à la fin du match en cas de victoire ou 1D3 – FAME x 10.000 po de malus en cas de défaite. En dépensant 70.000 po, une équipe peut payer en plusieurs fois un stade. La banque verse une somme de 50.000 po sur un fond que l'équipe pourra alimenter au fur et à mesure des matchs. Cette somme économisée sera dégrevée du montant de 250.000 po le jour de l'achat du stade. À la fin d'un match, l'équipe peut vendre le stade et redevenir simplement résidente. Le coach lance alors 1D6. Sur 1 : l'équipe reçoit 2D6 x 10.000 po ; sur 2-5 : 100.000 + 2D6 x 10.000 po ; sur 6 : 250.000 po.



ACCORDS DE SPONSORING (Règles optionnelles)

Le coach lance 1D16 + POP + 2 si stade attiré + 2 si victoire (ou +3 si 2 TD d'écart) + 2 si a fait 3 ELI (ou +3 si a fait 5 ELI ou +) + 3 si match de barrage (ou +5 si finale). Si résultat >20, Accord ponctuel ou Long terme ; si résultat >25, Accord exceptionnel.

- **Sponsoring ponctuel** : +1D6 po aux gains pour ce match. Le coach lance 1D6, sur 1, un joueur au hasard (sauf Champion) manque le prochain match.
- **Sponsoring continue** : +1D3 po aux gains pour tous les matchs. Le coach lance 1D6, sur 1, un joueur au hasard manque le prochain match. Ces accords peuvent se cumuler et s'annuler à la fin de n'importe quel match.
- **Sponsoring majeur** : Au choix parmi les 4 ci-dessous. Ils peuvent s'annuler à la fin de n'importe quel match.
 - Palais du Burger McMurdy : À chaque mi-temps si 5+ avec 1D6, +1 relance. Les joueurs ne peuvent améliorer le M avec les PSP.
 - Solutions explosives Farblast & Fils : un joueur de base reçoit Bombardier, Arme Secrète et Solitaire. -20.000 po aux gains de match.
 - Guilde des Assureurs Stars : si un joueur meurt, l'équipe reçoit la moitié de sa valeur (arrondi au 10.000 sup) en gain puis le coach lance 1D6. Si le résultat est inférieur au nbre de joueurs de l'équipe, il paye 2D6 x 10.000 po et l'accord prend fin. Si impossibilité, la Trésorerie est vidée et 1D3 joueur tiré au hasard ratent le prochain match.
 - Palais des sports Stelhelm : Permet de lancer 3D et d'ignorer l'un d'eux au lieu de 2D lors des Améliorations. Si un double ou un triple est obtenu, le joueur rate le prochain match. Sur les doubles (ou triples) 1, le joueur reçoit une persistante.

POPULARITÉ

Le Coach gagnant lance 3D6, le perdant 2D6 (2D6 pour les deux en cas d'égalité). Si le coach gagnant ou ayant obtenu un nul obtient un résultat supérieur à sa popularité actuelle, il augmente cette dernière d'un point. Si le perdant ou ayant fait match nul fait un jet inférieur à sa popularité actuelle, il diminue cette dernière d'un point.

ENCADREMENT

Selon ses revenus, on peut acheter des joueurs, des relances pour le double du prix de départ, des Cheerleaders, des Assistants ou un Apothicaire si on n'en avait pas. En cas de revente, aucun argent n'est reversé. Il est possible d'engager gratuitement des joueurs à la journée si vous avez moins de 11 joueurs pour le prochain match. Il s'agit de joueurs 0-16 ou 0-12 mais ayant la Compétence Solitaire en sus de leurs autres compétences et dont le coût est ajouté à votre coût total. Il est possible de retenir ce joueur en payant son coût à la fin du match suivant, il perdra la compétence Solitaire, mais conserve tous les PSP qu'il a gagné.

Si le match a été concédé alors que le coach pouvait aligner 3 joueurs ou plus, son équipe perd son JdM et ses gains au profit de son adversaire. Il perd 1 point de POP et tous les joueurs ayant plus de 51 PSP quitte l'équipe sur un résultat de 1-3 avec 1D6 pour chacun d'eux.

VALEUR D'ÉQUIPE

On recalcule la valeur de l'équipe en prenant en compte les changements inhérents à la phase d'encadrement. On compte les journaliers, mais pas les blessés pour le match suivant.



ERREURS COÛTEUSES

Si la Trésorerie est au moins égale à 100.000 po, le coach doit faire un jet sur la table suivante.

D6	Jusqu'à 190 000	de 200 000 à 290 000	de 300 000 à 390 000	de 400 000 à 490 000	500 000 +
1	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe	Catastrophe
2	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
3	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe
4	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur
Crise évitée : Rien ne se passe			Incident majeur : perte de la moitié de la trésorerie		
Incident mineur : -1D3 x 10.000 po			Catastrophe : perte de la totalité de la trésorerie sauf 2D6 x 10.000 po		

Peuvent être ajoutées des Dépenses Exponentielles (option). Si VE comprise entre 1.750.000 po et 1.890.000 po : -10.000 po aux gains ; si VE comprise entre 1.900.000 et 2.040.000 : -20.000 po aux gains ; VE entre 2.050.000 à 2.190.000 po : -30.000 po aux gains et ainsi de suite (10.000 po par tranche de 150.000).

INTERSAISON :

• A la fin d'une saison :

- tout joueur ayant joué 2 saisons ou plus veut se retirer de l'équipe sur 1D6 < Nombre de saisons jouées ;
- faite un jet de 1D6 pour chaque persistante, sur 4+ (+1 si vous avez un Apothicaire) celle-ci est soignée ;
- si avec 2D6 vous faite un jet < à votre pop actuelle, vous perdez 1D3 points de pop.

• En début de saison :

- touchez 1.000.000 po + 5.000 pour chaque TD et ELI fait et + 10.000 par match joué lors de la saison passée.
- rembauchez les joueurs que vous désirez à leur valeur actuelle. Il faut payer 20.000 po x nombre de saisons jouées de plus pour engager les joueurs désireux de se retirer (pas de surcoût sur leur valeur). Si vous ne l'embauchez pas, vous obtenez +1 assistant. Possibilité d'achat de POP supplémentaire.



LES CHAMPIONS

Nom	Compétences	Équipes	Coût	M	F	AG	AR
Anqi Panqi	Blocage, Projection, Solitaire, Stabilité	Hommes-Lézards	210.000	7	4	1	9
Asperon Thorn	Passe Désespérée, Anticipation, Solitaire, Passe, Lancer Prudent, Prise Sûre	Elfes Noirs, Union Elfique, Hauts Elfes	160.000	6	3	4	8
Barik Farblast	Passe Désespérée, Solitaire, Passe, Arme Secrète, Bras Musclé, Prise Sûre, Crâne Épais	Nains, Alliance du Vieux Monde	60.000	6	3	3	8
Big Jobo Hairyfoot	Joueur Déloyal, Solitaire, Stabilité, Minus Tacle, Lutte	Halflings, Ogres	120.000	4	3	2	8
Bilrot Vomitflesh	Joueur Déloyal, Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgles	180.000	4	5	2	9
Bo Gallanté	Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sprint, Équilibre	Hauts Elfes	160.000	8	3	4	7
Bomber Dribblesnot	Précision, Bombardier, Esquive, Solitaire, Poids-Plume, Arme Secrète, Minus	Gobelins, Ogres, Orques, Renégats du Chaos, Bas-Fonds, Snotlings	60.000	6	2	3	7
Boomer	Précision, Blocage, Bombardier, Solitaire, Arme Secrète, Crâne Épais	Nains, Nordiques	60.000	4	3	2	9
Bryce « La Tranche » Cambuel	Tronçonneuse, Solitaire, Régénération, Arme Secrète, Stabilité, Crâne Épais	Morts-vivants, Khemri	130.000	5	3	2	8
Bulla Shardhorn	Blocage, Bras Supplémentaires, Répulsion, Cornes, Solitaire, Pourriture de Nurgle, Deux Têtes, Régénération, Poignard	Nurgle	230.000	6	3	3	8
Cindy Piewhistle	Précision, Bombardier, Esquive, Solitaire, Arme Secrète, Minus	Halflings	50.000	5	2	3	6
Count Luthor von Drakenborg	Blocage, Regard Hypnotique, Solitaire, Régénération, Glissade Contrôlée	Nécromantiques, Morts-vivants, Vampires	390.000	6	5	4	9
Curnoth Darkwald	Esquive, Frénésie, Rétablissement, Saut, Solitaire, Lutte	Elfes Sylvains	240.000	7	3	4	7
Deeproot Strongbranch	Blocage, Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Bras Musclé, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber !	Halflings	300.000	2	7	1	10
Drull et Dribl (Doivent être embauchés ensemble)							
Drull	Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Poignard, Minus	Hommes-Lézards	190.000	8	2	3	7
Dribl	Joueur Déloyal, Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sournois, Minus			8	2	3	7
Eldril Sidewinder	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	Union Elfique, Elfes Noirs, Elfes Sylvains, Hauts Elfes	200.000	8	3	4	7
Elijah Doom	Parade, Garde, Solitaire, Stabilité, Lutte	Elfes Noirs, Union Elfique	190.000	6	3	4	9
Flint Churnblade	Blocage, Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète, Crâne Épais	Nains, Alliance du Vieux Monde	130.000	5	3	2	8
Frank N Stein	Esquive en Force, Solitaire, Châtaigne, Régénération, Stabilité, Crâne Épais	Humains, Nécromantiques, Morts-vivants	270.000	4	5	1	9
Fungus the Loon	Chaîne & Boulet, Solitaire, Châtaigne, Sans les Mains, Arme Secrète, Minus	Gobelins, Snotlings	80.000	4	7	3	7
Glart Smarship	Blocage, Griffes, Juggernaut, Projection, Solitaire, Stabilité	Skaven, Bas-Fonds	190.000	5	4	2	8
Gloriel Summerbloom	Précision, Esquive, Solitaire, Passe, Glissade Contrôlée, Prise Sûre	Elfes Sylvains	160.000	7	2	4	7

Glottl Stop	Frénésie, Solitaire, Châtaigne, Écrasement, Queue Préhensile, Crâne Épais, Animal Sauvage	Amazones, Hommes-Lézards	360.000	6	6	1	9
Gobbler Grimlich	Main Démesurée, Saut, Solitaire, Présence Perturbante, Tentacules, Grande Gueule, Régénération, Très Longues Jambes	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Bas-fonds	230.000	5	4	2	9
Grak et Crumbleberry (Doivent être embauchés ensemble)							
Grak	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Botter Coéquipier, Solitaire	Toutes	300.000	5	5	2	9
Crumbleberry	Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre, Solitaire			5	2	3	6
G'Ral Blodschüker	Réception, Esquive, Solitaire, Équilibre, Lutte	Nécromantiques, Morts-vivants, Vampires	160.000	7	3	3	7
Grashnak Blackhoof	Frénésie, Cornes, Solitaire, Châtaigne, Crâne Épais	Élus et Nains du Chaos, Nurgles	310.000	6	6	2	8
Gretchen Wächter « La veuve du Blood Bowl »	Présence Perturbante, Esquive, Répulsion, Rétablissement, Solitaire, Sans les Mains, Régénération, Poursuite, Glissade Contrôlée	Nécromantiques, Morts-Vivants, Vampires	280.000	7	3	4	8
Griff Oberwald	Solitaire, Blocage, Équilibre, Esquive, Parade, Sprint	Humains, Alliance du Vieux Monde	320.000	7	4	4	8
Grim Ironjaw	Solitaire, Blocage, Intrépide, Frénésie, Blocage Multiple, Crâne Épais	Nains, Alliance du Vieux Monde	220.000	5	4	3	8
Guffle Pusmaw	Grande Gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgles, Renégats du Chaos	210.000	5	3	4	9
Hakflem Skuttlespike	Solitaire, Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile	Skavens, Bas-fonds	200.000	9	3	4	7
Headsplitter	Frénésie, Solitaire, Châtaigne, Queue Préhensile	Skavens	340.000	6	6	3	8
Helmut Wulf	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète, Stabilité	Amazones, Renégats du Chaos, Humains, Snotlings, Homme-Lézards, Nordiques, Vampires, Alliance du Vieux Monde	110.000	6	3	3	8
Horkon Heartripper	Esquive, Saut, Solitaire, Blocage Multiple, Poursuite, Poignard	Elfes Noirs	210.000	7	3	4	7
Hthark the Unstoppable	Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Solitaire, Sprint, Équilibre, Crâne Épais	Nains du Chaos	330.000	6	5	2	9
Hubris Rakarth	Blocage, Joueur Déloyal, Rétablissement, Solitaire, Châtaigne, Arracher le Ballon	Elfes Noirs, Union Elfique	260.000	7	4	4	8
Ivan « L'Animal » Deathshroud	Blocage, Présence Perturbante, Juggernaut, Solitaire, Régénération, Arracher le Ballon, Tacle	Nécromantiques, Morts-vivants, Khemri	230.000	6	4	2	8
Jordell Freshbreeze	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Réception Plongeante, Saut	Union Elfique, Elfes Sylvains	260.000	8	3	5	7
Karla von Kill	Blocage, Intrépide, Esquive, Rétablissement, Solitaire	Amazones, Halflings, Humains, Nordiques, Alliance du Vieux Monde	220.000	6	4	3	8
Kiroth Krakenye	Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire, Blocage de Passe, Tacle, Tentacules	Elfes Noirs, Union Elfique	170.000	7	3	4	8
Kreek Rustgouger	Chaînes & Boulet, Solitaire, Châtaigne, Sans les mains, Queue Préhensile, Arme Secrète	Skaven, Bas-Fonds	130.000	5	7	2	9

Lewdgrip Whiparm	Esquive, Solitaire, Passe, Bras Musclé, Prise Sûre, Tentacules	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Nurgles	160.000	6	3	3	9
Lord Borak the Despoiler	Blocage, Châtaigne, Joueur Déloyal, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgles	300.000	5	5	3	9
Max Spleenripper	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète	Élus du Chaos, Nurgle	130.000	5	4	3	8
Madcap Miggz	Esquive en Force, Griffes, Saut, Solitaire, Sans les Mains, Très Longues Jambes, Animal Sauvage	Gobelins, Bas-Fonds, Snotlings	170.000	6	4	3	8
Maple Highgrove	Projection, Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Tentacules, Crâne Épais	Elfes Sylvains	300.000	3	5	1	10
Mighty Zug	Solitaire, Blocage, Châtaigne	Humains, Alliance du Vieux Monde	260.000	4	5	2	9
Mordrix Hex	Blocage, Intrépide, Esquive, Parade, Frénésie, Solitaire, Châtaigne	Elfes Noirs	230.000	7	3	4	7
Morg'n'Thorg	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	Toutes sauf Khemri, Mort-Vivant et Nécromantiques	430.000	6	6	3	10
Neddley Verrüca	Esquive, Solitaire, Arme Secrète, Poignard, Minus, Très Longues Jambes, Saut	Halflings	70.000	5	2	3	6
Nobbla Blackward	Blocage, Tronçonneuse, Esquive, Solitaire, Arme Secrète, Minus	Nains du Chaos, Gobelins, Ogres, Bas-Fonds, Snotlings	130.000	6	2	3	7
Prince Moranion	Solitaire, Blocage, Intrépide, Tacle, Lutte	Union Elfique Hauts Elfes	230.000	7	4	4	8
« Pourri » Rick Bupkeis	Joueur Déloyal, Solitaire, Régénération, Sournois	Nécromantiques, Morts-Vivants	110.000	4	3	2	8
Puggy Baconbreath	Blocage, Esquive, Solitaire, Nerfs d'Acier, Poids Plume, Minus	Halflings, Humains, Alliance du Vieux Monde	140.000	5	3	3	6
Ramtut III	Esquive en Force, Solitaire, Châtaigne, Régénération, Lutte	Nécromantiques, Morts-Vivants, Khemri	360.000	5	6	1	9
Rashnak Backstabber	Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sournois, Poignard	Nains du Chaos	200.000	7	3	3	7
Rasta Tailspike	Réception, Bras Supplémentaire, Solitaire	Skavens	120.000	8	3	3	7
Ripper Bolgrot	Projection, Solitaire, Châtaigne, Régénération, Lancer de Coéquipier	Gobelins, Orques, Snotlings	270.000	4	6	1	9
Roxanna Darknail	Solitaire, Esquive, Frénésie, Rétablissement, Juggernaut, Saut	Amazones, Elfes Noirs	250.000	8	3	5	7
Rumblelow Sheepskin	Blocage, Cornes, Juggernaut, Solitaire, Sans les Mains, Tacle, Crâne Épais	Halflings	170.000	6	3	3	7
Scrappa Sorehead	Joueur Déloyal, Esquive, Saut, Solitaire, Poids-Plume, Minus, Sprint, Équilibre, Très Longues Jambes	Gobelins, Orques, Ogres, Snotlings	150.000	7	2	3	7
Scyla Anfingrimm	Griffes, Frénésie, Solitaire, Queue Préhensile, Crâne Épais, Animal Sauvage	Élus du Chaos, Nordiques	250.000	5	5	1	9
Skitter Stab-stab	Esquive, Solitaire, Queue Préhensile, Poursuite, Poignard	Skavens, Bas-fonds	160.000	9	2	4	7
Skrull Halfeight	Précision, Solitaire, Nerfs d'Acier, Passe, Régénération, Prise Sûre, Crâne Épais	Morts-vivants, Khemri	190.000	6	3	3	8
Swiftvine Glimmershard	Présence Perturbante, Parade, Solitaire, Glissade Contrôlée, Poignard, Minus	Elfes Sylvains	130.000	7	2	3	6

The Swift Twins	(Doivent être embauchés ensemble. Si l'un des jumeaux Swift est placé dans le box des joueurs Morts ou Blessés, l'autre perd la compétence Solitaire.)							
Lucien Swift	Blocage, Solitaire, Châtaigne, Tacle	Union Elfique,	7	3	4	8		
Valen Swift	Précision, Solitaire, Nerfs d'Acier, Lancer Prudent, Passe, Prise Sûre	Hauts Elfes, Elfes Sylvains	390.000	7	3	5	7	
Tolly Glockinger	Chaîne & Boulet, Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire, Sans les Mains, Pourriture de Nurgle, Arme Secrète, Stabilité	Nurgle	110.000	3	7	2	9	
Throttlesnot « L'Empaleur »	Joueur Déloyal, Esquive, Saut, Solitaire, Régénération, Arme Secrète, Poignard, Minus	Nécromantiques, Morts-Vivants	100.000	6	2	3	7	
Ugroth Bolgrot	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète	Orques, Renégats du Chaos, Snotlings	100.000	5	3	3	9	
Varag Ghou-Chewer	Solitaire, Blocage, Rétablissement, Châtaigne, Crâne Épais	Orques	290.000	6	4	3	9	
Withergrasp Doubledrool	Solitaire, Queue Préhensile, Tacle, Tentacules, Deux Têtes, Lutte	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Nurgles	170.000	6	3	3	8	
Whilhelm Chaney	Réception, Griffes, Frénésie, Solitaire, Régénération, Lutte	Nécromantiques, Nordiques, Vampires	240.000	8	4	3	8	
Willow Rosebark	Intrépide, Solitaire, Glissade Contrôlée, Crâne Épais	Amazones, Halflings, Elfes Sylvains	150.000	5	4	3	8	
Zolcath the Zoat	Présence Perturbante, Juggernaut, Solitaire, Châtaigne, Queue Préhensile, Régénération, Équilibre	Amazones, Hommes-Lézards, Elfes Sylvains	280.000	5	5	2	9	
Zzargh Madeye	Passe Désespérée, Solitaire, Passe, Arme Secrète, Costaud, Prise Sûre, Tacle, Crâne Épais	Nains du Chaos, Renégats du Chaos	90.000	4	3	3	9	

OPTIONS CONCERNANT LES CHAMPIONS

Les Commissaires de Ligue peuvent générer une liste de champions qui pourront être engagés à long terme par les équipes. Un seul champion peut être embauché de cette manière et donc un seul autre champion pourra être embauché par le biais de la cagnotte pour le match. Les autres équipes ne peuvent pas embaucher le même champion. A la fin de chaque match, lors de la phase d'Encadrement le coach devra payer des émoluments au champion selon le tableau ci-contre. Ces champions obtiennent tous la compétence Idole des Foules et ne lancent pas de dé sur la Table des Éliminations et ne sont victimes que de Commotions. Ils ne reçoivent pas de PSP, mais sont éligibles au JdM.

CHAMPIONS OPTIONNELS

Grombrindal, Le Nain Blanc			M	5	COMPÉTENCES
	Race :	Nain	F	3	Blocage, Intrépide, Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Crâne Épais
	Poste :	Bloqueur	AG	3	
	Coût :	Gratuit	AR	9	
	Équipe :	Nains, Halflings, Humains, Nordiques			

Règles spéciales : Au début de chaque tour, un joueur se trouvant à 3 case de Grombrindal peut bénéficier de Esquive en Force, Intrépide, Châtaigne, Équilibre, Prise sûre ou Tacle. Relance gratuite en cas de blocage sur le Black Gobbo.

The Black Gobbo			M	6	COMPÉTENCES
	Race :	Gobelin	F	2	Bombardier, Présence Perturbante, Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sournois, Poignard, Minus
	Poste :	Bombardier	AG	3	
	Coût :	Gratuit	AR	8	
	Équipe :	Renégats du Chaos, Gobelins Orques, Bas-Fonds			

Règles spéciales : Bénéficie d'une agression gratuite par tour de jeu. Tant qu'il est sur le terrain, si un joueur de son équipe est expulsé, l'arbitre revient sur sa décision si 3+ avec 1D6. Sur 1-2, un pot-de-vin ou une contestation reste possible. Relance gratuite du Jet d'AR lors de l'utilisation de Poignard contre Grombrindal

GÉANT ASSERVI (Règle optionnelle)

Toute équipe peut embaucher un Géant Asservi (400.000 po 6 7 2 10 Toujours Affamé, Cerveau Lent, Juggernaut, Solitaire, Châtaigne, Blocage Mutiple, Géant Sportif, Stabilité, Lancer Coéquipier) en tant que Coup de pouce.

Sportif Géant :

- occupe toujours 4 cases (debout, Mis au Sol ou Sonné) ;
- n'imprime aucune ZdT sur les 4 cases se trouvant dans son dos (le coach doit le tourner dans le sens qu'il désire lors de son mouvement) mais reste victime des effets s'appliquant à ces 4 cases ;
- ne peut se mouvoir sur une case où se trouve un joueur debout mais peut passer sur celle où un joueur serait à terre (mais y rester) ;
- si une partie de son socle est en dehors du terrain, il est happé par le public ;
- il peut relancer les échecs critiques lors d'un Lancer de Coéquipier ;
- il ne souffre pas du malus de -2 lors des interceptions ;
- 1D12 est utilisé à la place du D8 lors des dispersions.



CHAMPIONS DE L'ÂGE D'OR

Ces champions sont utilisables de manière optionnelle dans les ligues et tournoi ou lors de match d'exhibition ou scénarisé.

Jeremiah Kool			M	8	COMPÉTENCES
	Race	Elfe Noir	F	3	Blocage, Esquive, Réception Plongeante, Délestage, Anticipation, Solitaire, Passe, Nerfs d'Acier, Glissade Contrôlée
	Poste	Coureur	AG	5	
	Coût :	390.000	AR	8	
	Équipe :	Elfes Noirs			
Capitaine Colander			M	6	COMPÉTENCES
	Race	Halfling	F	2	Réception, Présence Perturbante, Esquive, Parade, Rétablissement, Régénération, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Solitaire
	Poste	Receveur	AG	3	
	Coût :	100.000	AR	7	
	Équipe :	Halflings			
Bob Bifford			M	5	COMPÉTENCES
	Race	Ogre	F	6	Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Solitaire, Châtaigne, Blocage Multiple, Lancer Coéquipier, Crâne Épais
	Poste	Bloqueur	AG	2	
	Coût :	380.000	AR	10	
	Équipe :	Toutes			

LES ÉQUIPES

ALLIANCE DU VIEUX MONDE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
12	3/4 Humains	50k	6	3	3	8	Animosité	G	FPA
1	Lanceur Humain	70k	6	3	3	8	Animosité, Passe, Prise Sûre	GP	FA
1	Receveur Humain	60k	8	2	3	7	Animosité, Esquive, Réception	GA	FP
1	Humain Blitzeur	90k	7	3	3	8	Animosité, Blocage	GF	PA
2	Bloqueurs Nains	70k	4	3	2	9	Blocage, Crâne Épais, Solitaire, Tacle	GF	PA
1	Coureur Nain	80k	6	3	3	8	Prise Sûre, Crâne Épais, Solitaire	GP	FA
1	Blitzer Nain	80k	5	3	3	9	Blocage, Crâne Épais, Solitaire	GF	AP
1	Tueur de Troll	90k	5	3	2	8	Blocage, Crâne Épais, Solitaire, Frénésie, Intrépide	GF	AP
2	Halflings	30k	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus, Solitaire	A	GFP
1	Ogre	140k	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	GAP

Relances : 70.000

Champions : Barik Fastblast, Flint Churnblade, Griff Oberwald, Grim ironjaw, Helmut Wulf, Karla von Kill, Mighty Zug, Morg'n'Thorg, Puggy Baconbreath

AMAZONES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	50k	6	3	3	7	Esquive	G	FPA
2	Lanceuses	70k	6	3	3	7	Esquive, Passe	GP	FA
2	Receveuses	70k	6	3	3	7	Esquive, Réception	GA	FP
4	Blitzeuses	90k	6	3	3	7	Esquive, Blocage	GF	PA

Relances : 50.000

Champions : Roxana Darknail, Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry, Zolcath the Zoot, Glotl Stop

BAS FONDS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
12	Gobelins	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	AM	GFP
3	3/4 Skavens	50k	7	3	3	7	Animosité	GM	AFP
1	Coureur Skaven	80k	9	2	4	7	Animosité, Dague Suintante, Esquive	GA	FPM
1	Lanceur Skavens	70k	7	3	3	7	Animosité, Prise sûre, Passe	GMP	AF
1	Blitzeur Skavens	90k	7	3	3	8	Animosité, Blocage	GFM	AP
1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Gros Débile, Régénération, Châtaigne, Lancer Coéquipier	FM	GAP

Relances : 70.000

Champions : Morg'n'Thorg, Glart Smarship, Kreek Rustgouger, Madcap Miggz, Gobbler Grimlich, Grak & Crumbleberry, Bomber Dribblesnot, Nobbla Blackward, Skitter Stab-stab, Hakflem Skuttlespike

ELFES NOIRS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	70k	6	3	4	8		GA	FP
2	Coueurs	80k	7	3	4	7	Délestage	GAP	F
2	Assassins	90k	6	3	4	7	Poursuite, Poignard	GA	FP
4	Blitzeurs	100k	7	3	4	8	Blocage	GA	FP
2	Furies	110k	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Rétablissement	GA	FP

Relances : 50.000

Champions : Roxana Darknail, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg, Horkon Heartripper, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorn, Elijah Doom, Hubris Rakhart, Kiroth Kraken Eye, Mordrix Hex

ELFES SYLVAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	70k	7	3	4	7		GA	FP
4	Receveurs	90k	8	2	4	7	Réception, Esquive, Sprint	GA	FP
2	Lanceurs	90k	7	3	4	7	Passe	GAP	F
2	Danseurs	120k	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	GA	FP
1	Homme-arbre	120k	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	GAP

Relances : 50.000

Champions : Jordell Freshbreeze, Morg'n'Thorg, Eldril Sidewinder, Swift Twins, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry, Gloriel Summerbloom, Swiftvine Glimmershard, Maple Hihgrove, Zolcath the Zoot, Curnoth Darkwald

HAUTS ELFES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	70k	6	3	4	8		GA	FP
2	Lanceurs	90k	6	3	4	8	Passe, Lancé Prudent	GAP	F
4	Receveurs	90k	8	3	4	7	Réception	GA	FP
2	Blitzeurs	100k	7	3	4	8	Blocage	GA	FP

Relances : 50.000

Champions : Prince Moranion, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg, Bo Gallanté, Swift Twins, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorn

UNION ELFIQUE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	60k	6	3	4	7		GA	FP
2	Lanceurs	70k	6	3	4	7	Passe	GAP	F
4	Receveurs	100k	8	3	4	7	Réception, Nerf d'Acier	GA	FP
2	Blitzeurs	110k	7	3	4	8	Blocage, Glissade Contrôlée	GA	FP

Relances : 50.000

Champions : Eldril Sidewinder, Jordell Freshbreeze, Prince Moranion, Morg'n'Thorg, Swift Twins, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorne, Elijah Doom, Hubris Rakhart, Kiroth Krakeneye



ÉLUS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Hommes-Bêtes	60k	6	3	3	8	Cornes	GFM	AP
4	Bloqueurs	100k	5	4	3	9	Aucune	GFM	AP
1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	FM	GAP

Relances : 60.000

Champions : Morg'n Torg, Lord Borak the Despoiler, Grashnak Blackhoof, Lewdgrip Whiparm, Max Spleenripper, Bilerot Vomitflesh, Withergrasp Doubledrool, Scyla Anfingrimm, Gobbler Grimlich, Guffle Pusmaw, Grak & Crumbleberry

GOBELINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Gobelins	40k	6	2	3	7	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GFP
1	Bombardier	40k	6	2	3	7	Bombardier, Esquive, Arme secrète, Minus	A	GFP
1	Barjot	40k	6	2	3	7	Tronçonneuse, Arme secrète, Minus	A	GFP
1	Fanatique	70k	3	7	3	7	Chaîne et Boulet, Sans les mains, Arme secrète, Minus	F	GAP
1	Planeur de la Mort	60k	6	2	3	7	Poids-Plume, Minus, Piqué	A	GFP
1	Bâton à ressort	70k	7	2	3	7	Esquive, Saut, Minus, Très Longues Jambes	A	GFP
1	'Ooligan	70k	6	2	3	7	Présence Perturbante, Esquive, Idole des Foules, Poids-Plume, Minus	A	GFP
2	Trolls	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	GAP

Relances : 60.000

Champions : Morg'n'Thorg, Madcap Miggz, Ripper Bolgrot, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry, Bomber Dribblesnot, Nobbla Blackward, Fungus the Loon

HALFLINGS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Halflings	30k	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GFP
2	Receveurs	50k	5	2	3	6	Réception, Esquive, Poids Plume, Sprint, Minus	A	GFP
2	Mastards	50k	5	2	3	7	Esquive, Parade, Minus	AP	GF
2	Homme-arbres	120k	2	6	1	10	Châtaigne, Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier, Timm-ber !	F	GAP

Relances : 60.000

Champions : Morg'n'Thorg, Karla von Kill, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry, Puggy baconbreath, Deeproot Strongbranch, Neddley Verrüca, Cindy Piewhistle, Rumbelow Sheepskin, Big Jobo Hairyfoot



HOMME-LÉZARDS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Skinks	60k	8	2	3	7	Esquive, Minus	A	GFP
2	Caméléons	70k	7	2	3	7	Esquive, Blocage de passe, Poursuite, Minus	A	GFP
6	Saurus	80k	6	4	1	9		GF	AP
1	Kroxigor	140k	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Queue Préhensile, Crâne Épais	F	GAP

Relances : 60.000

Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Grak & Crumbleberry, Zolcath the Zoat, Anqui panqi, Drull & Dribl, Glotl Stop

HUMAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	50k	6	3	3	8		G	AFP
4	Receveurs	60k	8	2	3	7	Réception, Esquive	GA	FP
2	Lanceurs	70k	6	3	3	8	Prise sûre, Passe	GP	AF
4	Blitzeurs	90k	7	3	3	8	Blocage	GF	AP
1	Ogre	140k	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	GAP

Relances : 50.000

Champions : Griff Oberwald, Mighty Zug, Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Grak & Crumbleberry, Frank N Stein, Puggy Baconbreath

ROIS DES TOMBES KHEMRI

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Squelettes	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	AFP
2	Thro-Ra	70k	6	3	2	7	Passe, Régénération, Prise sûre	GP	AF
2	Blitz-Ra	90k	6	3	2	8	Blocage, Régénération	GF	AP
4	Gardiens	100k	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	GAP

Relances : 70.000

Champions : Grak & Crumbleberry, Ramtut III, Bryce « La Tranche » Cambuel, Ivan « L'Animal » Deathshroud, Skrull Halfeight

NAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Bloqueurs	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Épais	GF	AP
2	Coueurs	80k	6	3	3	8	Prise sûre, Crâne Épais	GP	AF
2	Blitzeurs	80k	5	3	3	9	Blocage, Crâne Épais	GF	AP
2	Tueur de Troll	90k	5	3	2	8	Blocage, Intrépide, Frénésie, Crâne Épais	GF	AP
1	Roule-Mort	160k	4	7	1	10	Solitaire, Esquive en Force, Joueur Déloyal, Juggernaut, Châtaigne, Sans les mains, Arme secrète, Stabilité	F	GAP

Relances : 50.000

Champions : Grim Ironjaw, Morg'n'Thorg, Barik Farblast, Grak & Crumbleberry, Flint Churnblade

DWARF GIANTS

NAINS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Coueurs	40k	6	3	3	7		G	FPA
6	Bloqueurs	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	GF	APM
2	Blitzeurs	130k	6	4	2	9	Sprint, Équilibre, Crâne épais	GF	AP
1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F	GPAM

Relances : 70.000

Champions : Morg'n'Thorg, Grashnak Blackhoof, Grak & Crumbleberry, Nobbla Blackward, Hthark the Unstoppable, Rashnak Backstabber, Zzargh Madeye

NORDIQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	50k	6	3	3	7	Blocage	G	AFP
2	Lanceurs	70k	6	3	3	7	Blocage, Passe	GP	AF
2	Coueurs	90k	7	3	3	7	Blocage, Intrépide	GA	FP
2	Berzegers	90k	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Rétablissement	GF	AP
2	Ulfwereners	110k	6	4	2	8	Frénésie	GF	AP
1	Troll des neige	140k	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence Perturbante, Frénésie, Animal Sauvage	F	GAP

Relances : 60.000

Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Scyla Anfingrimm, Grak & Crumbleberry, Whilhem Chaney

HORREURS NÉCROMANTIQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Zombies	40k	4	3	2	8	Régénération	G	AFP
2	Goules	70k	7	3	3	7	Esquive	GA	FP
2	Revenants	90k	6	3	3	8	Blocage, Régénération	GF	AP
2	Golems	110k	4	4	2	9	Régénération, Stabilité, Crâne Épais	GF	AP
2	Loup-Garous	120k	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération	GA	FP

Relances : 70.000

Champions : Grak & Crumbleberry, Ramtut III, Count Luthor von Drakenborg, Frank N Stein, G'Ral Blodschüker, Ivan « L'Animal » Deathshroud, « Pourri » Rick Bupkeis, Throttelsnot « L'Empaleur », Gretchen Wächter, Whilhem Chaney

MORTS-VIVANTS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Squelettes	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	AFP
16	Zombies	40k	4	3	2	8	Régénération	G	AFP
4	Goules	70k	7	3	3	7	Esquive	GA	FP
2	Revenants	90k	6	3	3	8	Blocage, Régénération	GF	AP
2	Momies	120k	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	GAP

Relances : 70.000

Champions : Grak & Crumbleberry, Ramtut III, Count Luthor von Drakenborg, Frank N Stein, G'Ral Blodschüker, Bryce « La Tranche » Cambuel, Ivan « L'Animal » Deathshroud, Skrull Halfeight, « Pourri » Rick Bupkeis, Throttelsnot « L'Empaleur », Gretchen Wächter

NURGLE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Pourris	40k	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	GM	AFP
4	Pestigors	80k	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	GFM	AP
4	Guerriers	110k	4	4	2	9	Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération	GFM	AP
1	Bête	140k	4	5	1	9	Solitaire, Présence Perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	GAPM

Relances : 70.000

Champions : Guffle Pusmaw, Morg'n'Thorg, Lord Borak the Despoiler, Grashnak Blackhoof, Tolly Glocklinger, Lewdgrip Whiparm, Max Spleenripper, Bilerot Vomitflesh, Withergrasp Doubledrool, Grak & Crumbleberry, Bulla Shardhorn.

OGRE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Gnoblars	20k	5	1	3	5	Sacrifiable, Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe	A	GFP
5	Ogres	140k	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	GAP
1	Botteur d'Avortons	150k	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Botter Coéquipier	FP	GA

Relances : 70.000

Champions : Morg'n'Thorg, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry, Big Jobbo Hairyfoot, Bomber Dribblesnot, Nobbla Blackwart

RENÉGATS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
12	Humains	50k	6	3	3	8		GPFM	A
1	Gobelin	40k	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids-Plume	AM	GFP
1	Orque	50k	5	3	3	9	Animosité	GM	AFP
1	Skaven	50k	7	3	3	7	Animosité	GM	AFP
1	Elfe Noir	70k	6	3	4	8	Animosité	GAM	FP
1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	GAPM
1	Ogre	140k	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	GAPM
1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Cornes, Frénésie, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F	GAPM

Relances : 70.000

Champions : Morg'n'Thorg, Guffle Pusmaw, Helmut Wolf, Withergrasp Doubledrool, Lewdgrip Whiparm, Gobbler Grimlich, Grak & Crumbleberry, Bomber Dribblesnot, Ugroth Bolgrot, Zzargh Madeye

LES RAMPEURS DES BAS-FONDS

ORQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	50k	5	3	3	9		G	AFP
4	Gobelins	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	A	GFP
2	Lanceurs	70k	5	3	3	8	Prise sûre, Passe	GP	AF
4	Bloqueurs	80k	4	4	2	9		GF	AP
4	Blitzeurs	80k	6	3	3	9	Blocage	GF	AP
1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	GAP

Relances : 60.000

Champions : Varag Ghou-Chewer, Morg'n'Thorg, Ripper Bolgrot, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry, Bomber Dribblesnot, Ugroth Bolgrot

SKAVENS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Trois-Quarts	50k	7	3	3	7		G	AFPM
2	Lanceurs	70k	7	3	3	7	Passe, Prise sûre	GP	AFM
4	Coureurs	80k	9	2	4	7	Esquive, Dague suintante	GA	FPM
2	Blitzeurs	90k	7	3	3	8	Blocage	GF	APM
1	Rat Ogre	150k	6	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Châtaigne, Queue Préhensile, Animal Sauvage	F	GAPM

Relances : 60.000

Champions : Hakflem Skuttelspike, Morg'n'Thorg, Glart Smarship, Kreek Rustgouger, Grak & Crumbleberry, Headsplitter, Rasta Tailspike, Skitter Stab-stab

SNOTLINGS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Snotlings	20k	5	1	3	5	Déferlement, Esquive, Glissade Contrôlée, Microbe, Minus, Poids-Plume, Sacrifiable	A	GFP
2	Fungus Flingas	30k	5	1	3	5	Arme Secrète, Bombardier, Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poids-Plume	AP	GF
2	Fun-hoppas	20k	6	1	3	5	Saut, Très Longue jambes, Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poids-Plume	A	GFP
2	Stilty Runnas	20k	6	1	3	5	Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poids-Plume, Sprint	A	GFP
2	Pump Wagons	110k	4	5	1	9	Arme Secrète, Châtaigne, Gros Débile, Joueur Déloyal, Juggernaut, Stabilité	F	AGP
2	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	AGP

Relances : 60.000

Champions : Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Helmut Wulf, Madcap Miggz, Morg 'N' Thorg, Nobbla Blackwart, Ripper Bolgrot, Scrappa Sorehead, Ugroth Bolgrot

VAMPIRES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
16	Servants	40k	6	3	3	7		G	AFP
6	Vampires	110k	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération	GAF	P

Relances : 70.000

Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Grak & Crumbleberry, Count Luthor von Drakenborg, G'Ral Blodschüker, Gretchen Wächter, Whilhem Chaney

LES COMPÉTENCES

GÉNÉRALES	
Anticipation	Déplacement de 3 cases max dans son camp pour réceptionner le Coup d'envoi si hors ligne médiane et ZdT juste avant le jet de Coup d'envoi.
Arracher la ballon	Le défenseur poussé et/ou bousculé lâche la balle.
Blocage	Voir chapitre Blocage
Blocage de Passe	Permet de bouger de 3 cases max pour se mettre en position d'interception, dans la ZdT du Lanceur ou du Receveur ou dans la case vide où est envoyée la balle.
Frappe Précise	Coup d'envoi/2 arrondi à l'inférieur (1=0 case, 2-3=1, 4-5=2, 6=3). Le joueur ne doit pas être sur les ailes, ni sur la LoS.
Frénésie	Si le Défenseur est repoussé, doit poursuivre et faire un second blocage. Idem lors des blitz sauf si plus de mouvement et impossibilité de MLP.
Intrépide	Si $1D6+F > F$ du Défenseur les F deviennent égale pour le blocage.
Joueur Déloyal	+1 au jet d'AR ou de blessures lors d'agressions
Lutte	En cas de double blocage, les joueurs sont juste plaqués, pas de jet d'Armure. Pas de Turnover sauf si avait la balle.
Parade	Annule la possibilité de poursuivre suite à un blocage.
Poursuite	Permet de suivre un joueur quittant la ZdT si ce dernier fait 7- avec $2D6 + M$ du poursuiveur - M du Poursuivant.
Prise sûre	Relance d'un échec pour Ramasser le Ballon. Annule Arracher le Ballon .
Pro	1 fois / tour si $1D6 \geq 4$ permet de relancer tout jets sauf AR ou blessures. Pro peut bénéficier d'une relance.
Tacle	Annule Esquive

PASSE	
Chef	1 Relance de Chef (1seule par équipe et par mi-temps)
Délestage	Permet de faire une passe rapide avant d'être bloqué. Non utilisable avec lancer Coéquipier ou Bombardier ou sur le second blocage d'un frénétique
Lancer Prudent	Si interception, permet de faire un jet d'AG pur pour l'annuler. Annule aussi une passe de ballon échouée sur un jet autre qu'un 1 naturel
Nerfs d'acier	Ignore les ZdT lors de Passes, Interceptions ou Réceptions
Passe	Relance si échec de passe
Passe Désespérée	Permet d'envoyer la balle sur n'importe qu'elle case sur un jet 2+ avec 1D6 sauf avec Blizzard et Lancer Coéquipier.
Précision	+1 aux passes

AGILITÉ	
Équilibre	Relance lors d'un échec lors d'un « Mettre le Paquet ».
Esquive	Relance si échec à une esquive. Influence le Blocage
Glissade Contrôlée	Choix de la case de poussé et poussé/plaqué dans toutes les directions sauf si aucune n'est disponible. Annule Projection.
Réception	Relance sur 1 échec de Réception, Interception ou de Transmission
Réception plongeante	+1 en réception de passe correctement ciblée dans la case où se trouve le receveur. Possible de réceptionner une passe, un renvoi ou un engagement (pas les rebonds) mais sans le bonus de +1 si la balle tombe dans la ZdT du plongeur comme si c'était dans sa case.
Rétablissement	Se relever ne coûte aucun M. Pour bloquer doit faire 1 jet d'Agilité à +2
Saut	Pour 2M permet de sauter sur 1-2 cases sous AG pure. Échec=Mis à terre et jet d'AR. 1 seule fois par tour.
Sournois	Lors des agressions, ne se fait pas virer par l'arbitre sur les doubles dans le cas où l'attaque ne passe pas l'armure
Sprint	Permet un Mettre le Paquet de 3 cases
Tacle Plongeant	Le joueur se couche sans jet d'armure dans la case d'un esquiveur et inflige un malus de 2 à ce dernier. L'action se fait après le jet d'esquive et avant l'éventuel jet d'armure.

FORCE

Blocage Multiple	Blocage contre 2 adversaires adjacents. Chaque blocage est fait à part avec un bonus de +2 en F pour les Défenseurs. Ne peut pas suivre, ni utiliser Frénésie.
Bras Musclé	+1 aux passes sauf rapide
Châtaigne	+1 au jets d'AR ou de blessures sur les blocages.
Crâne Épais	Les KO sont traités comme des Sonnés sur un résultat de 8 au jet de dés de blessures.
Écrasement	Permet de se coucher et de dépenser une relance pour refaire un jet d'AR ou de blessure lors d'un blocage ou blitz, si 4+ avec 1D6 et si le défenseur est encore adjacent. Non utilisable avec Poignard et Tronçonneuse.
Esquive en Force	F remplace AG pour les esquives, 1 seule fois par tour,
Garde	Ignore les ZdT lors de soutien (sauf pour les agressions)
Juggernaut	Annule Parade, Stabilité et Lutte et change un résultat Double Blocage en Repoussé lors des blitz.
Projection	Le joueur choisit la case de poussé parmi les disponibles lors d'un blocage ayant un résultat « repoussé ». Incompatible avec Frénésie. Annule Glissade Contrôlée.
Stabilité	Toujours plaqué sur la case, ignore les « Poussées ».

MUTATIONS

Bras Supplémentaires	+1 en Réception, en interception et pour récupérer le ballon au sol
Cornes	+1 en F lors d'un Blitz.
Deux Têtes	+1 en Esquive
Griffes	Lors d'un jet d'Armure au cours d'un blocage si le jet est >7 (après modif), l'armure est passée qu'elle que soit son niveau.
Main Démesurée	Ignore les ZdT pour ramasser la balle ainsi que l'Averse en météo.
Présence perturbante	-1 aux passes, interception et réception si le joueur se trouve (même couché) dans les 3 cases entourant le lanceur ou le receveur.
Queue Préhensile	-1 aux esquives adverses
Répulsion	Pour le bloquer (ou faire une attaque spéciale), il faut faire 1D6>1
Tentacules	L'adversaire est retenu par 1 tentacule lors de sa sortie de ZdT ou du saut s'il fait 5- sur 2D6+F - F du tentaculaire.
Très Longues Jambes	+1 Interception, annule Lancé prudent, +1 au sauts



EXTRAORDINAIRES	
Animal Sauvage	Doit réussir un jet de 1D6>3 pour faire une action. +2 si c'est un blocage ou 1 blitz
Animosité	Le joueur acceptera de transmettre ou de passer le ballon à un coéquipier de race différente sur 2+ avec 1D6. En cas de 1, l'action est perdue.
Arme secrète	Le joueur est viré à l'engagement suivant qu'il soit encore sur le terrain ou pas.
Bombardier	Immuable. Si 1 sur 1D6 explose sur place, sinon Lancer et explose dans une case vide. Elle peut être interceptée ou réceptionnée puis relancé.... Lors de l'explosion (case vide ou interception/réception ratée) plaqué et ZdT plaqué sur 4+ avec 1D6. Jet d'AR. Turnover si l'un des joueurs de l'équipe active est mis au sol mais pas sur interception. Peut utiliser les compétences liée à une passe.
Botter Coéquipier	En action de blitz, à la place du blitz, il botte dans un Poids-Plume adjacent. Lance 1D6 pour un lancer court et 2D6 pour un long. Sur double le Poids-Plume est blessé (Sonné devient KO). Sinon, il est déplacé en ligne droite du nombre de cases indiquées par le(s) dé(s). S'il va dans le public => KO. S'il tombe sur un autre joueur, ce dernier est mis à terre et doit faire un jet d'AR, le Poids-Plume rebondit jusqu'à atterrir sur une case vide (seul le premier joueur touché est mis à terre. Cf Poids-Plume pour l'atterrissage avec -1 au dé si 6-8 cases de déplacement et -2 au delà.
Cerveau Lent	Avant toutes actions si 1 sur 1D6, ne peut rien faire. Perte des ZdT.
Chaînes et Boulet	Ne peut que se mouvoir avec le gabarit D6. Pas d'esquive. Peut se retrouver dans le public. Peut Mettre le paquet s'il le désire. Le premier joueur rencontré est bloqué. Les joueurs au sol sont repoussés et doivent faire un jet d'AR. Obligation de poursuivre et de finir le mouvement. S'il chute, jet de blessure direct. Sonné = KO. Frénésie, Tacle Plongeant, Saut, Poursuite, Blocage de Passe et Anticipation sont inutilisables.
Dague suintante	Lors d'une Commotion suite à blocage, si 4+ sur 1D6, la victime rate le prochain match
Décomposition	Si une ELI est infligée, une deuxième est automatiquement ajoutée (1 seul match de pénalité). Régénération vaut pour les deux blessures.
Déferlement	Au début de chaque phase de jeu, après le placement et avant le Coup d'Envoi, le coach peut sélectionner 1D3 joueurs ayant cette compétence pour les retirer de la Réserve et les placer sur le terrain (hors LoS et Couloirs latéraux) même si cela fait dépenser le nombre de 11 joueurs sur le terrain.
Grande gueule	Relance sur réception, transmission et interception. Annule Arracher le ballon.
Gros Débile	Doit réussir un jet de 1D6+(2 si coéquipier non débile dans la ZdT)>3 pour faire une action, si échec perte des ZdT et ne peut rien faire tant qu'il ne réussit pas un nouveau jet >3, tenté à chaque tour suivant ou jusqu'au nouvel engagement.
Idole des Foules	+1 FAME pour chaque idole dan l'équipe lors des Coups d'Envoi.
Lancer Coéquipier	Permet de Lancer un Poids Plume
Microbe	+1 à toutes esquives et n'appliquent pas le -1 aux adversaires entrant dans leur ZdT lors d'une esquive.
Minus	Ignore les ZdT en esquive (sauf s'ils sont armés), -1 aux passes. KO sur 7-8 et ELI sur 9 (sans faire de jet supplémentaire sur la table des Éliminations => Commotion).
Piqué	Utiliser le gabarit de renvoi au lieu de celui de dispersion quand ce joueur est lancé. +1 au jet d'Atterrissage. N'ignore pas les ZdT lors des esquives si possède Minus.
Poids Plume	Permet d'être lancé
Poignard	Au lieu de faire un blocage, faire un jet d'armure sans modificateur (même persistante ou Minus) directement (ne compte pas comme sortie), si utilisé en blitz, ne peut continuer le mouvement
Pourriture de Nurgle	1 joueur tué est intégré dans l'équipe en fin de partie en tant que Rotter si F<5 et n'a pas Minus, Régénération ou Décomposition. Compte en VE.
Prendre Racine	Avant toutes actions si 1 sur 1D6, ne peut rien faire si ce n'est bloquer autour de sa ZdT sans suivre, jusqu'au TD, Mi-Temps ou plaquage.
Regard Hypnotique	A la fin du M, jet AG avec -1/ZdT pour immobiliser un adversaire qui perdra sa ZdT et ne pourra faire de prise de balle ou de M, ni de soutien)
Régénération	Si 1D6>3, le joueur sortit va en réserve. Les PSP d'ELI restent gagnés
Sacrifiable	Le coût de ces joueurs n'est pas prit en compte pour le calcul de la VE.
Sans les mains	Ne peut ramasser, intercepter ou porter la balle. S'il marche sur la balle, Turnover.
Soif de Sang	Pour chaque action, si 1 sur 1D6 le vampire utilise son M pour aller dans la ZdT d'un joueur de son équipe (debout ou non sauf autre vampire) pour le boire. Jet de blessure. Peut récupérer le balle, passer, transmettre ou marquer s'il reste du mouvement. Si le vampire ne peut se sustenter, il va en réserve et Turnover.
Solitaire	Doit réussi un jet de 1D6>3 pour utiliser une relance, sinon elle est perdue.
Timm-Ber !	Chaque coéquipier dans la ZdT offre +1 pour les jets permettant de se relever
Toujours Affamé	Si tente de Lancer 1 Coéquipier, sur 1D6 il tente de manger le lancé si 1. Sur 1 nouveau D6, si 1 Mort, sinon Fumble.
Tronçonneuse	Si 1D6 >1 +3 aux jets d'AR (idem s'il chute). Si 1 retour de tronçonneuse. +3 aux agressions. 1 seul fois par tour, ne compte pas comme ELI. Lors du Blitz stoppe le M. Frénésie et Blocages multiple inutilisable.



EXHIBITIONS, TOURNOIS ET AUTRES LIGUES

MATCHS D'EXHIBITION

Pendant l'intersaison ou en « *one shot* », possibilité de créer des matchs avec un budget spécifique (1.750.000 po est une bonne moyenne) pour monter deux équipes (les coachs cachent leur composition). Ces équipes sont composées à la normale avec 11 à 16 joueurs avec ajout de compétences supplémentaires (cf tableau des Améliorations). Il est également possible d'engager des champions (si les deux coachs embauchent le même, il ira au mieux offrant) et d'acheter des coups de pouces. En fin de chapitre, des équipes célèbres toutes prêtes vous sont proposées.

TOURNOIS

Il est possible également d'organiser des tournois durant l'intersaison. Selon vos règles ou à partir de ceux célèbre dans l'univers du Blood Bowl.

TOURNOIS MAJEURS

- Open de la Coupe du Chaos : 350.000 po répartis entre les finalistes.
- Blood Bowl : 350.000 po pour le vainqueur, 150.000 pour le finaliste vaincu.
- Open *Spike* ! : 200.000 po pour le vainqueur, 100.000 pour le finaliste vaincu.
- Dungeon Bowl : se joue en souterrain. 150.000 po et 1 Sorcier durant la saison suivante pour le vainqueur, 100.000 pour le finaliste vaincu.

TOURNOIS MINEURS

- Équipe de l'Année Orcidas : un joueur vainqueur au hasard reçoit +1AR.
- Prix de la Pierre de Chance Elfique : lors de la finale, un joueur sélectionné au hasard dans chaque équipe reçoit Pro ; l'équipe gagnante reçoit +1 relance pour la saison suivante (ne coûte rien, mais compte dans la VE).
- Coupe ABC : lors des play-offs, l'équipe gagnant le FAME reçoit un bonus équivalent (+1 ou +2) en Cheerleaders ; le vainqueur du tournoi reçoit +1FAME (max 3) pour les D3 premiers match de la future saison de ligue.
- Coupe des Barbes Fournies de Bugman : durant les play-offs, les équipe reçoivent un Coup de Pouce Bugman gratuit qui permet au début d'une phase de jeu de faire bénéficier à chaque joueur de l'équipe, durant le premier tour, de Châtaigne + Frénésie + 1AG + à la fin du tour si 1-2 sur 1D6, le joueur est Mis à Terre ; le vainqueur obtient un sponsoring Bugman (cf sponsoring ponctuel).

LIGUES MINEURES

Il est possible d'organiser des ligues connues dans le monde du Blood Bowl en lieu et place de vos ligues personnalisées.

LIGUE DE LA COUPE DU DÉ À COUDRE

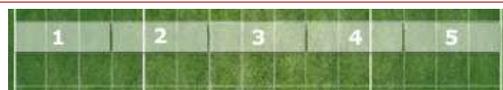
Réservée aux équipes Halflings, Ogres et Gobelins (possibilité d'ajouter les Bas-Fonds sans Skavens ou les Hommes-Lézards avec uniquement des Skinks). Pour les Cartes Spéciales, il vaut mieux utiliser la variante 1. Tous les matchs ont lieu dans des Stades Bruts de Décoffrage. Pas de possibilité de devenir Résidents. Il y a lieu d'utiliser le Tableau de Coups d'Envoi ci-dessous. En plus de la récompense normale, le vainqueur reçoit +1D3 pop, +1D3 Assistants, +1D3 Cheerleaders.

2D6	COUPS D'ENVOI COUPE DU DÉ À COUDRE
2-3	« C'était le coup de sifflet ? » Si au tour 6 à 8, on recule les compte-tours d'1 case ; sinon on l'avance
4	Défense solide : Le coach qui engage choisit 1D6 joueurs hors ZdT pour les replacer.
5	Frappe Précise : Rebond sur 2D6 cases
6	Supporters Enthousiastes : 1D3 + Fame + Cheerleaders pour gagner +1 relance a jouer durant la mi-temps
7	Changement de Météo : Refaire un jet Météo, +1 case de rebond si « Clément »
8	Coaching Inspiré : 1D3 + Fame + Assistants pour gagner +1 relance a jouer durant la mi-temps
9	« On ne discute pas mes décisions ! » 1D6 + Fame (relance si égalité), un Minus de l'équipe perdante va en Réserve
10	Regain d'Énergie : 1D6 joueurs hors ZdT de l'équipe qui engage peuvent faire une action de mouvement, l'un d'eux peut faire un Blitz
11	« Hé, toi ! Tu fais partie de l'équipe ? » Possibilité d'aligner un Journalier en plus sur le terrain le long de la ligne médiane ou dans les zones latérales. Expulsé à la fin de la Phase
12	« C'est l'heure de l'apéro ! » 1D3 Minus de chaque équipe sont envoyés en Réserve

KROXIDON CUP

Constitution d'équipes avec 100.000 po pour jouer en Lustie. Possibilité d'engager en guise de Coup de Pouce, une Mascotte (50.000 po) offrant une relance supplémentaire par mi-temps si 4+ avec 1D6 au moment de la jouer. En plus des gain habituels, le vainqueur reçoit selon son roster un Igor, un Plague Doctor ou un Apothicaire.

TABLE MÉTÉO KROXIDON CUP (à utiliser à la place de la table Météo)		
2	Louez les Dieux du Soleil	Si Plaqué lors de MIP, +1 au jet d'AR + appliquer les résultat « Vague de Chaleur »
3	Vague de Chaleur	Échec aux MIP sur 1-2. -1 aux jets pour sortir de KO
4 - 10	Agréable	Temps idéal
11	Douches dans la Jungle	-1 pour Réceptionner, Interceptor ou Ramasser le ballon
12	Mousson Tropicale	Bombes et Passes Longues impossibles, Possibilité de MIP réduite de 1 case (min 1)
2D6	COUPS D'ENVOI KROXIDON CUP (à utiliser à la place de la table des Coups d'Envoi))	
2	Bénédictio des Dieux de l'Ancienne Étoile	1D6 + Fame pour une relance supp (les 2 gagent 1 relance si égalité)
3	Skinks Caméléons	1D6+Fame, le gagnant choisi un joueur adverse qui jette 1D6. Si 1-5, -1 M ; si 6, KO
4	Défense Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa Défense
5	Chandelle	1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Hymne	1D3+Fame+Cheerleaders (1 relance mi-temps)
7	Météo	Refaire jet de Météo (Si clément +1 case de dispersion)
8	Coaching brillant	1D3+Fame+Assistants-1 si coach viré (1 relance mi-temps)
9	Surprise	Joueurs en réception peuvent bouger d'1 case
10	Blitz	Les engageants hors ZdT on droit à M et 1 Blitz
11	Vol de Terradons	1D3+Fame = Nbre de cases touchées. 3 Déviation sur la case, si touche un joueur, doit réussir un Jet d'AR + jet de Blessure éventuel
12	Irruption de Carnosaures	1D6 pour chaque joueur, non Minus ou Microbe. Sur 5+, Sonné.
1D16	Surface de Jeu Kroxidon Cup (à utiliser à la place du stade habituel – les équipes ne peuvent pas y résider)	
1-3	Le Grand Ziggourat : +10 000 po de gain en séquence d'après-match. +1 à tous les jets AR.	
4	Catacombes du Destin : à chaque tour (après déplacement Pion Tour), chaque coach lancent 1D6. Si double, consulter table des pièges. Si porteur de balle active le piège, le ballon rebondit sans TO.	
5-6	Marais Visqueux : + 10 000 po de gain. Cases de MIP réduites de 1 (min de 1).	
7-8	Jungle Interdite : Après résolution Coup d'envoi, avant atterrissage ballon, chaque coach lance un D6. Si double, un joueur au hasard dans chaque équipe présent sur le terrain est Sonné.	
9	Montagnes de Feu : 1D6 au début de chaque tours. Si 1, 1D3 rochers. 3 Dispersion sur chaque case choisies, si touche un joueur, Mis à Terre, jet d'AR + Blessure éventuelle.	
10-12	Sables Dorées : + 10 000 po de gains. Réduction de 50.000 po sur le prix des Champions Coups de Pouce. Horaires des Marées : à chaque mi-temps (Pion de Tour sur 5), -1 pour ramasser le ballon.	
13-15	Stade Ordinaire de la Jungle : RAS.	
16	Temple des Étoiles : +1 relance par mi-temps pour chaque équipe.	
Table des pièges (Catacombes du Destin)		
11	Piège à fléchettes : 1 joueur au hasard de chaque équipe fait un jet de Blessure.	
22	Serpents : chaque coach lance 1D6 (relancer si égalité), 1 joueur au hasard du coach au plus faible résultat est Sonné.	
33	Fosse à Piques : chaque coach lance 1D6 (relancer si égalité), 1 joueur au hasard du coach au plus faible résultat fait un jet d'AR et Blessure éventuelle avec Châtaigne.	
44	Sol en pente : coach équipe active jette 1D6, sur 1-3 terrain penche vers sa zone d'En-but, sur 4-6 vers celle de l'adversaire. Les joueurs glissent d'1 case dans cette direction (commencer par joueur plus proche zone d'En-but, si même ligne, commencer par gauche coach actif). Traiter normalement les repoussés dans la Foule, puis l'éventuel TD.	
55	Lame Faucheuse : chaque coach lance 1D6 (relancer si égalité). Résultat plus élevé choisit rangée de cases parallèle aux Zone d'Enbut. Tous joueurs sur cette ligne fait jet AG. Si échec, jet AR et Blessure éventuelle avec Châtaigne.	
66	Boulet Roulant : 1D6 (relancer les 6) pour déterminer les 3 rangées de lignes d'1 zone d'Enbut vers l'autre où les joueurs font 1 jet AG. Si échec, Sonné.	



ÉQUIPES CÉLÈBRES

NAGGAROTH NIGHTWINGS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Rokudan Fey	Blitzer	8	3	4	8	Blocage, Châtaigne, tacle
2	Gonnen Fellbane	3/4	6	3	4	8	Joueur Déloyal, Lutte
3	Rozanne Nail-Venom	3/4	6	3	4	8	Esquive, Glissade Contrôlée
4	Meriann Harakon	Furie	8	3	4	7	Blocage, esquive, Frénésie, Juggernaut, Rétablissement
5	Eoran Lightning	Coureur	7	3	4	7	Délestage, Nerfs d'Acier
6	Petro D'Arvill	3/4	6	3	4	8	Frappe Précise
7	Arkhul Blackhand	Blitzer	7	3	4	8	Blocage, Esquive, Réception, Glissade Contrôlée, Sprint
8	Lavesil Darkshade	Furie	7	3	5	7	Esquive, Frénésie, Rétablissement, Saut, Lutte
9	Asperon Thorn	Lanceur	6	3	4	8	Passe Désespérée, Anticipation, Passe, Lancer Prudent, Prise Sûre
10	Laxon Hull	3/4	6	3	4	8	Stabilité
11	Blakkagh Blood-Quencher	Coureur	7	3	5	7	Réception, Esquive, Délestage
12	Vossi Stromcaller	3/4	6	4	4	8	Blocage, Garde
	Naggaroth Nightwings		3 Assistants			3 Relances	
	Équipe d'Elfes Noirs		5 Pom-Pom Girls			8 Facteur de Popularité	
	Coach : Duriath Helblade		1 Apothicaires			Valeur totale de l'équipe : 2.060.000 Po	

Favoris de Khaine : +1 jet de blessure sur les joueurs adverses poussés dans la foule. +1 au D6 sur Invasion du terrain.

ATHELORN AVENGERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Jordell Freshbreeze	Danseur	8	3	5	7	Blocage, Réception Plongeante, Esquive, Chef, Saut, Glissade Contrôlée
2	Noraen Dornvale	Danseur	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Frénésie, Saut, Arracher le ballon, Lutte
3	Jem Golstar	Lanceur	7	3	5	7	Chef, Passe
4	Brenor Ferndale	Lanceur	7	3	4	7	Précision, Passe, Prise Sûre
5	Luarn Proud bow	Receveur	8	2	4	7	Réception, Réception Plongeante, Esquive, Glissade Contrôlée, Sprint, Équilibre
6	Edrael Warwren	Receveur	8	2	4	7	Blocage, Réception, Esquive, Sprint
7	Morwyn Slenderlimb	3/4	7	3	4	8	Garde, Stabilité
8	Cathrien Waterfall	3/4	7	3	4	7	Blocage, Esquive
9	Issas Springblossom	3/4	7	3	4	7	Lutte
10	Honeydew Meadow	3/4	7	3	4	7	
11	Celion Riverstone	3/4	7	3	4	7	Esquive
12	Daeseth Fairbloom	3/4	7	3	4	7	Tacle
	Athelorn Avengers		2 Assistants			4 Relances	
	Équipe d'Elfes Sylvains		4 Pom-Pom Girls			Facteur de Popularité	
	Coach : Aed Hothris		1 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 1.900.000 Po	

Favoris de la forêt : Pour chaque joueur adverse poussé dans la foule jeter 1D6, sur 4+ retiré du match. « Très Ensoleillé » remplacé par « Clément » lors des jets de Météo.

CELESTIAL COMETS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Threllas Surehand	Receveur	8	3	5	7	Arracher le Ballon, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception
2	Kyrnos the Reaper	Trois-Quart	6	4	4	7	Esquive, Garde, Glissade Contrôlée
3	Uriel Blaze	Blitzeur	7	3	4	8	Blocage, Esquive, Garde, Glissade Contrôlée, Tacle Plongeant
4	Lonell Swift	Receveur	9	3	4	7	Bond, Équilibre, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Sprint
5	Gwion Falconeye	Lanceur	6	3	4	7	Lancer Prudent, Passe, Précision, Prise Sûre
6	Eron Bluetree	Trois-Quart	6	3	4	7	Lutte, Parade
7	Filamir Tylanis	Trois-Quart	6	3	5	7	Esquive, Réception Plongeante
8	Rufaeo Tryl	Blitzeur	7	3	4	8	Blocage, Glissade Contrôlée, Parade, Rétablissement
9	Solenis Firepass	Lanceur	6	3	4	7	Bras Musclé, Nerfs d'Acier, Passe
10	Urion Brantho	Trois-Quart	6	3	4	7	Blocage
11	Caelis « the Avenger » Thvll	Trois-Quart	6	3	4	7	Joueur Déloyal, Sournois
12	Ellinari Tespeth	Trois-Quart	6	3	4	7	Frappe Précise
		Les Célestial Comets		3 Assistants			4 Relances
		Équipe de l'Union Elfique		4 Pom-Pom Girls			6 Facteur de Popularité
		Coach : Gohriel Denhss		1 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po

Téléporteurs Dissimulés : 1 Célestial Comets, une fois par tour peut en sus de son mouvement utiliser une des cases de Trappe pour se déplacer immédiatement sur une autre case de Trappe sans coût de M. Si 1 joueur est présent sur la Trappe de destination, il est repoussé avec Gabarit de Dispersion. Si porte le ballon, il reste sur la case de départ et TO. Les effet des cases sont ignoré durant ce mouvement.

LES GREENBOYZ

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	K. Blammo	Bomb.	6	2	4	7	Bombardier, Esquive, Minus, Passe Désespérée, Précision
2	Nutty Nork	Barjot	7	2	3	7	Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Tronçonneuse
3	Whirlin' Skrod	Fanatiq.	3	7	3	8	Chaîne & Boulet, Châtaigne, Manchot, Minus, Projection
4	Boz Badoing	Baâton	7	2	3	7	Équilibre, Esquive, Minus, Saut, Sprint, Très Longues Jambes
5	Big Lunky	Troll	4	6	1	9	Blocage, Châtaigne, Garde, Gros Débile, Lancer de Coéquipier, Régénération, Solitaire, Stabilité, Toujours Affamé
6	Speedy Snik	Gobelin	7	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume, Sprint
7	Ard Baz	Gobelin	6	3	3	7	Blocage, Esquive, Minus, Poids Plume
8	Wigginz	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Frappe Précise, Minus, Poids Plume
9	Klevva Klogz	Gobelin	6	2	4	7	Esquive, Minus, Poids Plume
10	Filthy Figgis	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Joueur Déloyal, Minus, Poids Plume, Sournois
11	Nobby No-Fear	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Intrépide, Minus, Poids Plume
12	Grabby Goz	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre
13	Solid Azza	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Garde, Minus, Poids Plume
		Greenboyz		5 Assistants			6 Relances
		Équipe de Gobelins		6 Pom-Pom Girls			5 Facteur de Popularité
		Coach : Grob Snofflicker		2 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po

Meurtriers Impunis : Armes Secrètes ne comptent pas comme Armes Secrètes.

On les Aime tant : FAME = +2.

GREENFIELD GRASSHUGGERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	
1	Deeproot Strongbranch	Homme-Arbre	2	7	1	10	Blocage, Châtaigne, Stabilité, Bras Musclé, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber!	
2	Greybranch Oakwillow	Homme-Arbre	3	6	1	10	Châtaigne, Nerfs d'Acier, Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Timmm-ber!, Lancer de Coéquipier	
3	Lumpin Hoop	TQ	5	3	3	6	Blocage, Esquive, Poids Plume, Minus	
4	Hogstone Bluejelly	Mastard	5	2	3	7	Esquive, Parade, Glissade Contrôlée, Minus	
5	Jingo Merrychap	Mastard	5	2	3	7	Esquive, Parade, Minus, Lutte	
6	Ernald Spiritburner	Receveur	6	2	4	6	Réception, Esquive, Poids Plume, Sprint, Minus	
7	« Lefty » Boggit	Receveur	5	2	3	6	Réception, Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Sprint, Minus, Équilibre	
8	Mippin Snood	TQ	5	2	3	6	Tacle Plongeant, Esquive, Poids Plume, Minus	
9	Fergus Harbuckle	TQ	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus, Tacle	
10	« Stumpy » Stubfoot	TQ	5	2	3	6	Joueur Déloyal, Esquive, Poids Plume, Sournois, Minus	
11	Bartweed Crumbleberry	TQ	5	2	3	6	Esquive, Saut, Poids Plume, Minus	
12	Hanshaw Whitecake	TQ	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus	
13	Tork Smallbones	TQ	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus	
14	Ordo Stoutwine	TQ	5	3	3	6	Blocage, Esquive, Poids Plume, Minus	
		Greenfield Grasshuggers	4 Coachs assistants			3 Relances		
		Équipe d'Halflings	7 Cheerleaders			9 Facteur de Popularité		
		Coach en chef Drago Foodcraverr	1	Chef Cuistot 1 Marmite Bouillante		Valeur d'Équipe 1 900 000 po		

Mauvaise gestion du temps : Si gagne le FAME, à chaque Phase de Jeu décider de provoquer une Émeute (pas de jet sur Tableau Coups d'Envoi) et choisit d'avancer ou reculer le pion Tour d'une case.

GWAKAMOLI CRATER GATORS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	
1	Gryndar	Bloqueur	6	4	2	9	Blocage	
2	K'boq K'boq	Bloqueur	6	4	1	9	Lutte, Stabilité	
3	Krocbloq	Bloqueur	6	4	1	9	Projection, Tacle	
4	Kroxcihiq	Bloqueur	6	4	1	9	Blocage, Tacle	
5	Haula Bellu	Bloqueur	6	4	1	10	Lutte, Garde	
6	Oatluax	Bloqueur	7	4	1	9	Blocage, Juggernaut	
7	Puantehez	Caméléon	7	2	3	7	Blocage de Passe, Équilibre, Esquive, Minus, Poursuite, Sprint	
8	Teptoc	Caméléon	7	2	4	7	Blocage de Passe, Esquive, Minus, Poursuite	
9	Uaxconqua	Coureur	8	2	3	7	Esquive, Glissade Contrôlée, Minus	
10	Adohi-oatl	Coureur	8	2	3	7	Prise Sûre, Esquive, Minus, Sprint	
11	Xhabudz	Coureur	8	2	4	7	Arracher le Ballon, Esquive, Minus, Saut	
12	Kri-Qit	Coureur	8	3	3	7	Esquive, Lutte, Minus, Tacle	
		Gwakamoli Crater Gators	5 Coachs assistants			4 Relances		
		Équipe d'Hommes-Lézards	4 Cheerleaders			11 Facteur de Popularité		
		Coach en chef Toadala Tehryan	1	Apothicares		Valeur d'Équipe 1 980 000 po		

Mur de Boucliers : Les LoSeux reçoivent Stabilité lors des Coups d'Envoi adverses et Krocbloq obtient Glissade Contrôlée.

BRIGHT CRUSADERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Peter « Le Paladin » Loweheart	Blitzeur	7	3	4	8	Blocage, Chef Garde, Tacle
2	Wifrich Holzeller	Blitzeur	7	3	3	8	Blocage, Juggernaut, Tacle Plongeant
3	Siegfried Gutmann	Lanceur	6	3	3	8	Passe, Passe Désespérée, Prise Sûre
4	Morgan Lefay	Lanceur	6	3	4	8	Nerfs d'Acier, Passe, Précision, Prise Sûre
5	Wolfhart Heldenhof	Receveur	8	2	3	8	Esquive, Réception, Réception Plongeante
6	Brandan Van Sant	Receveur	8	2	4	7	Réception, Esquive, Rétablissement, Glissade Contrôlée
7	Elegast Goedziel	Trois-Quart	6	3	3	9	Blocage
8	Johann Rixo	Trois-Quart	6	3	3	8	Passe
9	Jacques Rabelais	Trois-Quart	6	3	3	8	Tacle
10	Anton Rixters	Trois-Quart	6	3	3	8	Blocage, Esquive
11	Justus Le Modeste	Trois-Quart	6	3	3	8	Prise Sûre, Sprint
12	Solomon Graves	Trois-Quart	6	3	3	8	Esquive
		Les Bright Crusaders		3 Coachs assistants		5 Relances	
		Équipe d'Humains		6 Cheerleaders		7 Facteur de Popularité	
		Coach en chef Kurt Heiliger		2 Apothicaires		Valeur d'Équipe 2 000 000 po	

Pieux adeptes de Nuffle : Pas d'Agressions, pas de Coups Bas, pas de Champion Joueur Déloyal, pas de contestation de l'arbitre. Gagne une relance d'équipe si 5 ou 6 sur un jet de « différence score en défaveur » D6.

LES GRUDGE BEARERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Hroli « Wrecker » Frunsson	Blitzeur	5	5	3	9	Blocage, Crâne Épais, Garde, Stabilité, Tacle
2	Mad Kragnar	Tueur	5	3	2	9	Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Esquive, Frénésie, Intrépide, Pro
3	Falfur Jorisson	Coureur	6	3	4	8	Crâne Épais, Équilibre, Prise Sûre
4	Baragor Nine-Fingers	Bloqueur	4	4	2	9	Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Intrépide, Tacle
5	Grodnur the Wise	Bloqueur	4	3	2	10	Blocage, Crâne Épais, Stabilité, Tacle
6	Morek Firebeard	Tueur	5	3	2	8	Blocage, Crâne Épais, Frénésie, Glissade Contrôlée, Intrépide, Juggernaut
7	Storj Storisson	Bloqueur	4	3	2	9	Blocage, Blocage de Passe, Crâne Épais, Tacle, Tacle Plongeant
8	Grumli Borjksson	Bloqueur	5	3	2	9	Blocage, Crâne Épais, Garde, Tacle
9	Krag Bluebolt	Blitzeur	6	5	3	9	Arracher le Ballon, Blocage, Crâne Épais, Garde
10	Fimbur Stonehead	Bloqueur	4	3	2	9	Blocage, Crâne Épais, Glissade Contrôlée, Projection, Tacle
11	Gromrud Thunderbrow	Bloqueur	4	3	2	9	Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Tacle
12	Ulfar the Swift	Coureur	7	3	3	8	Crâne Épais, Prise Sûre
		Les Grudge Bearers		4 Assistants		4 Relances	
		Équipe de Nains		5 Pom-Pom Girls		5 Facteur de Popularité	
		Coach : Thrund Grundersson		1 Apothicaire		Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po	

Le Livre des Rancunes

Noter nom et numéro du joueur adverse qui Élimine sur blocage, pousse dans la foule, fait 1 agro, joue 1 Coup Bas (responsable tiré), marque 1 TD conduisant à score > à celui des Grudge Bearers, porte une Arme Secrète au début d'une phase, utilise Poignard. Les joueurs Grudge Bearers gagnent Intrépide et Châtaigne si blocage un joueur listé. Si KO ou Éliminé on le raye de la liste (ou une des occurrences). +1 relance si 1D6 < au nombre d'occurrences de la liste.

CHAMPIONS OF DEATH

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Ramtut III	Momie	5	6	1	9	Esquive en Force, Châtaigne, Régénération, Lutte
2	Sekhmeth VII	Momie	3	5	1	9	Juggernaut, Châtaigne, Régénération, Stabilité
3	Splinter Boneshard	Revenant	6	3	3	8	Blocage, Régénération, Arracher le Ballon, Tacle
4	Maz « Bones » Klimesh	Revenant	6	3	3	8	Blocage, Projection, Garde, Régénération
5	G'Hol Bloodstained	Goule	7	3	3	7	Esquive, Glissade Contrôlée, Sprint, Prise Sûre
6	Gilda Fleshpitter	Goule	7	3	4	7	Esquive, Saut, Arracher le Ballon, Lutte, +1AG
7	György Romanov	Zombie	4	3	2	8	Joueur Déloyal, Régénération, Soursnois
8	Mikhaël von Jacks	Zombie	4	3	3	8	Rétablissement, Régénération, +1AG
9	Throttleggrim the Elder	Zombie	4	4	2	8	Régénération, +1F
10	Ricardo Verminelli	Zombie	4	2	2	8	Blocage, Frénésie, Régénération
11	Brittle Snaparm	Squelette	5	3	3	7	Passe, Régénération, Crâne Épais, +1AG
12	Simeon Styff	Squelette	5	3	2	7	Frappe Précise, Régénération, Crâne Épais
	Les Champions of Death		3 Assistants			3 Relances	
	Équipe de Morts-vivants		4 Pom-Pom Girls			8 Facteur de Popularité	
	Coach : Tomolandry					Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po	

Règles spéciales d'équipe : Au début du match, un joueur adverse choisit reçoit Décomposition pour tout le match. +2 sur un unique jet de Régénération (a annoncer avant).

LES NURGLE'S ROTTERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Ba'phis bad-stream	Bloater	4	5	2	9	Blocage, Griffes, Présence Perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Régénération
2	« Joyeux » Apognosis	Rotter	5	3	3	8	Lutte, Décomposition, Pourriture de Nurgle, Sprint
3	Pligis le Pustuleux	Pestigor	6	3	3	8	Blocage, Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, Arracher le Ballon, Tacle, Lutte
4	Slarm Runnelsore	Rotter	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle
5	Phoxus « Le Nocif »	Bloater	4	4	2	9	Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération, Lutte
6	Eresour Ernté	Bloater	4	4	2	9	Blocage, Présence Perturbante, Répulsion, Garde, Pourriture de Nurgle, Régénération, Stabilité, Tentacules
7	Fezriliith Goom	Rotter	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle, Passe, Prise Sûre
8	Blothar Festergut	Bloater	4	4	2	9	Blocage, Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération
9	Rogaer von Ratlinger	Rotter	5	3	3	8	Blocage, Décomposition, Pourriture de Nurgle, Tacle
10	Fthoras le Féculent	Pestigor	7	3	3	8	Esquive, Bras Supplémentaires, Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, Prise Sûre
11	Herperitus Infectus	Rotter	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle, Lutte
12	Ba'gom « Culotte Marron »	Rotter	5	3	3	8	Décomposition, Garde, Pourriture de Nurgle
13	Elyvix Pestilent	Rotspawn	4	5	1	9	Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Stabilité, Tentacules
	Nurgle Rotters		3 Assistants			3 Relances	
	Équipe de Nurgle		7 Pom-Pom Girls			7 Facteur de Popularité	
	Coach : Sven « Quatre-yeux » Erikksen		1 Plague Doctor			Valeur totale de l'équipe : 2.020.000 Po	

Règles spéciales d'équipe : +1D3 au jet de Public et ce chiffre est soustrait du jet de 2D6 adverse. 1 Plague Doctor gratuit.

CHAOS ALL-STARS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Morg 'n' Thorg	...Morg'n' Thorg!	6	6	3	10	Blocage, Châtaigne, Chef, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier
2	Duc Luthor von Hawkfire	Renégat Humain	6	3	3	8	Animosité, Lancer Prudent, Passe, Précision, Régénération
3	Garak Grigolson	Renégat Humain	6	3	3	8	Blocage, Châtaigne, Cornes
4	Dirty Dan	Renégat Gobelin	6	2	4	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids Plume, Réception, Sprint
5	« Constrictor » Atlanson	Renégat Humain	6	3	3	8	Projection, Tentacules
6	Bork Bulge-Belly	Troll	4	5	3	9	Blocage Multiple, Châtaigne, Gros Débile, Lancer de Coéquipier, Régénération, Solitaire, Toujours Affamé
7	Snake Sanders	Renégat Humain	7	3	3	8	Regard Hypnotique, Rétablissement
8	Sark Four-Eyes	Renégat Skaven	7	3	3	7	Animosité, Deux Têtes, Esquive
9	Kefft the Despised	Renégat Humain	6	3	3	8	Animosité, Bras Musclé
10	Jurgen Demonfeeder	Renégat Humain	6	3	3	8	Blocage, Juggernaut
11	« Acid-Scarred » Max	Renégat Humain	6	3	3	8	Animosité, Répulsion
12	Thysia the Vain	Renégat Elfe Noir	6	3	4	8	Animosité, Poignard
	Les Chaos All-Stars		2 Assistants			3 Relances	
	Équipe de Renégats du Chaos		5 Pom-Pom Girls			6 Facteur de Popularité	
	Coach : Prince Dorian l'Égaré		0 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po	

L'onagre au Mieux de sa Forme : Si Morg' debout, tous les Chaos All-Stars à 3 cases ou moins de lui (hormis Bork Bulge-Belly) reçoivent Pro et perdent Animosité.

DOOM LORDS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Dieter Frunch	Bloqueur	6	4	3	8	Mains Démesurée, Blocage, Esquive en Force, Bras Supplémentaires
2	Stronghoof	Coureur	6	3	3	8	Blocage, Cornes
3	Whiteface	Coureur	6	3	2	8	Joueur Déloyal, Cornes, Sournois
4	Frank Brutal	Bloqueur	5	4	3	9	Blocage, Cornes, tacle, Lutte
5	Dumbgluck	Coureur	6	3	3	8	Tacle Plongeant, Cornes, Tentacules
6	Sharkey	Bloqueur	5	4	3	9	Garde, Stabilité, Tentacules
7	Skrunk	Coureur	6	3	3	8	Bras Supplémentaires, Cornes, Deux Têtes
8	Skullface	Coureur	6	3	3	8	Présence Perturbante, Cornes
9	Rot T Weiler	Bloqueur	5	4	3	9	Blocage, Griffes, Châtaigne, Pro
10	Razorhorn	Coureur	6	3	3	8	Cornes, Juggernaut
11	Blackleg	Coureur	6	3	3	8	Cornes, Sprint, Équilibre
12	Packmaster	Coureur	6	3	3	8	Cornes, Chef, Passe
13	Rut Slam dunk	Minotaure	5	5	2	8	Griffes, Frénésie, garde, Cornes, Juggernaut, Solitaire, Châtaigne, Crâne épais, Animal Sauvage
	Doom Lords		1 Assistants			4 Relances	
	Élus du Chaos		6 Pom-Pom Girls			5 Facteur de Popularité	
	Coach : Harry the Idolator		1 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.110.000 Po	

Sombre patronage : Si 3+ sur 1D6 lors de la phase d'Avant-match, +2FAME et Contestation sur 5+.

FIRE MOUNTAIN GUT-BUSTERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	« Furious » Skruc	Ogre	5	5	2	9	Blocage, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier
2	Egruk Breaker	Ogre	5	5	3	9	Prise Sûre, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier
3	Prulg Stonefist	Ogre	5	6	2	9	Juggernaut, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier
4	Zogg « Crazy Legs » Farkicker	Botteur	5	5	2	10	Garde, Cerveau Lent, Châtaigne, Chef, Crâne Épais, Botter Coéquipier
5	« Bigarms » Nogit	Gnoblar	5	2	3	5	Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
6	Muzul Toothbiter	Gnoblar	5	1	3	5	Intrépide, Frénésie, Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
7	Nawer	Gnoblar	5	1	3	5	Bond, Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
8	Gnibbler	Gnoblar	5	1	3	5	J. Déloyal, Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Pds-Plume
9	« Threefeet » Strix	Gnoblar	6	1	3	5	Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
10	Scritchit	Gnoblar	5	1	3	5	Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
11	Bezer	Gnoblar	5	1	3	5	Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
12	Grar	Gnoblar	5	1	3	5	Équilibre, Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Pds-Plume
13	Oudr Bonechewer	Gnoblar	5	1	3	5	Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
14	Scraper	Gnoblar	5	1	3	5	Saut, Sacrifiable, Esquive, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe, Poids-Plume
		Fire Mountain Gut-Busters				3 Coachs assistants	4 Relances
		Équipe d'Ogres				4 Cheerleaders	8 Facteur de Popularité
		Coach en chef : Jörmund Klobber				1 Ventre-Feu Novices Déchainés	Valeur d'Équipe 1 950 000 po

Bagarreurs : Durant leur tour, si un Ogre ou un Botteur se trouve adjacent à un joueur effectuant un Blocage, ce dernier peut relancer un résultat « les deux sont plaqué ».

LES ORCLAND RAIDERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Grishnak Goblin-Throtler	Blitzeur	7	3	3	10	Blocage, Châtaigne, Lutte
2	Killgit Toofrippa	Blitzeur	6	3	3	10	Blocage, Écrasement, Tacle
3	Grom Mad'nn	Bloqueur	4	5	2	9	Blocage, Châtaigne, Juggernaut
4	Gorbag « l'Enragé » Foamface	Bloqueur	4	4	3	9	Frénésie
5	Kren Stabbla	Lanceur	5	3	4	8	Passe, Blocage, Prise Sûre
6	Garruk Gizzbut	Lanceur	5	3	3	8	Bras Musclé, Nerfs d'Acier, Passe, Prise Sûre
7	Vug « le Sans-Dent »	Trois-Quart	5	3	3	9	Joueur Déloyal, Sournois
8	Urgar Rancid	Trois-Quart	5	3	3	9	Châtaigne
9	Krump Legniker	Trois-Quart	5	3	3	9	Blocage, Tacle
10	Rotten Razfang	Trois-Quart	5	3	3	9	Joueur Déloyal
11	Boz le Triste	Trois-Quart	5	3	3	9	Arracher le Ballon
12	Stikka Skrot	Trois-Quart	5	3	3	9	Blocage
		Orcland Raiders				3 Coachs assistants	3 Relances
		Équipe d'Orques				3 Cheerleaders	9 Facteur de Popularité
		Coach en chef Cruel-Eye				1 Apothicaires	Valeur d'Équipe 2 000 000 po

Coups tordus : Lors des jets pour sortir de KO, avant le placement des deux équipes. Jetez 1D6 : sur 1, l'1 des Raiders est KO ; sur 2-5, jetez un autre D6, sur 4+ l'adversaire perd 1 relance ; sur 6, un joueur adverse au hasard fait un autre test avec D6, sur 6 il rate la fin du match, sinon il va en Réserve.

Dérange pas l'Arbitr' : Peut ignorer 1 double sur le jet d'armure et/ou de Blessure, lors des agro, une fois par mi-temps.

LES WARPFIRE WANDERERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Snatchit Quikk	Lanceur	7	3	4	7	Main Démesurée, Passe, Prise Sûre
2	Rattagat Bruxt	Blitzeur	7	4	3	8	Blocage, Garde, Griffes(s), Stabilité
3	Skritter the Leaper	Couleur	10	2	4	7	Esquive, Dague Suintante, Saut, Sprint, Très Longues Jambes
4	Furru Ringtail	Lanceur	7	3	3	8	Nerfs d'Acier, Passe, Prise Sûre, Répulsion
5	Morb Weazle	Trois-Quart	7	3	3	7	Bras Supplémentaires, Répulsion
6	Kreet Funglefoot	Trois-Quart	7	3	3	7	Garde, Tentacules
7	Hrut Hornspike	Coureur	9	2	4	7	Arracher le Ballon, Blocage, Cornes, Dague Suintante, Esquive
8	Rutch Snaketail	Blitzeur	7	3	3	8	Blocage, Queue Préhensile, Tacle
9	Rosvin Ratz	Trois-Quart	7	3	3	7	Deux Têtes
10	« Hideous » Hax Frotlespit	Trois-Quart	7	3	3	7	Frappe Précise, Présence Perturbante
11	Vermin Valdech	Trois-Quart	7	3	3	7	Blocage
12	Krunt Blackfoot	Trois-Quart	7	3	3	7	Parade
	Warfire Wanderers		1 Assistant			5 Relances	
	Équipe de Skavens		5 Pom-Pom Girls			9 Facteur de Popularité	
	Coach : Reek Nosebitter		1 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po	

Défoncés à la malepierre. Avant de placer l'équipe au début de chaque phase, jetez un D6. Sur 1, jetez un autre D6 pour chaque joueur, sur 1 ne peut pas être placé, sur 2 il est Mis à Terre. Sur 2-3, tous les joueurs reçoivent Intrépide pour cette phase. Sur 4-5, tous les joueurs reçoivent Sprint + Frénésie pour la phase et à la fin reste KO si 1 sur 1D6. Sur 6, un joueur au hasard gagne une mutation au choix pour la phase.

LES UNDERWORLD CREEPERS

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES
1	Garbage Throttesnot	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume, Réception, Réception Plongeante, Sprint
2	Spike Skinelf	Gobelin	6	2	3	8	Esquive, Minus, Poids Plume, Présence Perturbante
3	« Slasher » Bowelgrim	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Minus, Nerfs d'Acier, Poids Plume
4	Fester Rustblade	Gobelin	6	2	4	7	Esquive, Minus, Poids Plume
5	Stickpig Main	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Griffes, Minus, Poids Plume
6	Lickfester Midden	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume, Saut, Très Longues Jambes
7	Piles Openwound	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume, Sournois
8	Notchblade Abcess	Gobelin	6	2	3	7	Esquive, Lutte, Minus, Poids Plume
9	Wildman Teethgarland	Gobelin	7	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume
10	Split Tendoncutter	Blitzeur Skaven	7	3	3	8	Animosité, Blocage, Châtaigne, Griffes
11	Fast Draw O'Gore	Blitzeur Skaven	7	3	3	8	Animosité, Blocage, Garde, Glissade Contrôlée
12	Shaftsplitter Grim	Lanceur Skaven	7	3	3	7	Animosité, Bras Supplémentaires, Nerfs d'Acier, Passe, Prise Sûre
13	Firesplitter Cleave	Lanceur Skaven	7	3	3	7	Animosité, Esquive, Grande Main, Passe, Prise Sûre
14	Race O'Bouton	TQ Skaven	9	3	3	7	Animosité, Équilibre
15	« Fat » Brainsplatter	TQ Skaven	7	4	3	7	Animosité, Stabilité, Crâne Épais
16	Grograt Crunchskull	Troll	4	6	1	9	Châtaigne, Crâne Épais, Griffes, Gros Débile, Lancer de Coéquipier, Régénération, Solitaire, Toujours Affamé
	Underworld Creepers		3 Assistants			3 Relances	
	Équipe des Bas-Fonds		3 Pom-Pom Girls			3 Facteur de Popularité	
	Coach : Lance Fleshbarb		1 Apothicaire			Valeur totale de l'équipe : 2.000.000 Po	

Empoignade dans la Fosse : Si le score inférieur à adversaire à la fin de n'importe quel tours des Creepers, jetez 1D6 + différence ses scores. Si 5+, lancez 1D6 pour chaque joueur en Réserves : sur 1-3, KO. +1 relance par joueur mis KO.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

AVANT LE MATCH		STADE ALÉATOIRE (2D6)		ARBITRES	
Choix du Stade	Choix de l'Arbitre	2-3	Surface de Jeu Inhabituelle	2-3	Triplés Trundlefoot
Choix du type de météo et/ou du terrain		4-5	Stade Brut de Décoffrage	4-5	Ranulf « Red » Hokuli
Calcul Cagnotte, choix Coups de pouce		6-8	RAS	6-8	Arbitre standard
Cartes Spé	Toss et placement	9-10	Stade Luxueux	9-10	Thoron Korensson
Public	Choix du Ballon	10-12	Public Local	11-12	Jorm l'Ogre

TABLE DE MÉTÉO GÉNÉRIQUE		
2	Canicule	Prochain Coup d'envoi si 1 sur 1D6/joueur, va en réserve jusqu'au Coup d'envoi suivant.
3	Ensoleillé	- 1 aux Passes.
4 - 10	Clément	RAS.
11	Averse	-1 pour intercepter, ramasser et réceptionner.
12	Blizzard	Échec aux MLP sur 1-2. Pas de Passe Longue ni de bombe.

TABLE DES CARTES SPÉCIALES		
VE	TIRE	GARDE
< 1kpo	2	1
De 1 à 1,99 kpo	3	2
De 2 à 2,99 kpo	4	3
> 3kpo	5	4

NOMBRE	COUPS DE POUCE	COÛT
2 max	Fûts de Bloodweiser : Vous louez les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO pour chaque tonneaux).	50.000
3 max	Bouteille de gnole : Avant Coup d'Envoi, 1D3 de vos joueurs minus au hasard reçoivent pour la Phase de Jeu Frénésie, Intrépide et Gros Débile.	40.000 pour Halflings, Snotlings et Ogres
3 max	Pots de vin : faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	100.000 ou 50.000 pour les Gobelins et Snotlings
4 max	Entraînement supplémentaire : offrant une relance de match.	100.000
Illimité	Mercenaires : Achat au de base+30.000+50.000 par compétences normales ajoutées).	Variable
Illimité	Coachs Assistants Spécialisés : s'ajoutant aux Coachs Assistants pour le match.	20.000
Illimité	Cheerleaders d'Agence : s'ajoutent aux Cheerleaders pour le match.	20.000
1 max	Mage Météo : pouvant soustraire 1 ou 2 à un jet sur la table de Météo pour un tour (à lancer au début du tour).	30.000
2 max	Embauche de Champions : cf pages dédiées .	Variable
1 max	Embauche d'un Géant Asservi : cf page dédiée .	400.000
2 max	Apothicaire Ambulant : Vous louez les services de prêtres apothicaires.	100.000
5 max	Préparatifs spéciaux : Achat de cartes spéciales supplémentaires (+ 1 au tirage et +1 a la conservation) – cf pages dédiées.	100.000
1 max	Igor : soutien du Nécromancien qui permet de relancer un jet de Régénération.	Vampires, Khemri, MV, Necros : 100.000
1 max	Chef Cuistot Halfling : offre 1 relance de mi-temps et ôte une relance à l'adversaire pour chaque jet >3 de 3D6.	Halflings : 100.000 Autres : 300.000
1 max	Marmite Bouillante : utilisée 1 fois dans le match et au début d'1 tour. Si 6 sur 1D6 : touche 1 case visée ; si 2-5 déviation d'1D3 cases (si hors terrain, tir raté) ; si 1 touche la fosse de son équipe : 1D3 joueurs au hasard en Réserves = KO. Le joueur touché par la marmite est Mis à Terre + Jet AR avec Châtaigne. Idem pour les adjacent si 4+ sur 1D6.	60.000 pour Halflings et Ogres
1 max	Plague Doctor : pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en Sonné.	Nurgles, Renégats du Chaos : 100.000
1 max	Nurglings Cabriolants : ajoutent +1 FAME sauf si cela fait obtenir un FAME de +2.	Nurgles : 40.000
1 max	Débutants Déchaînés : Bonus de 2D3+1 journaliers additionnels à ceux engagés gratuitement pour le match suivant et même au-delà de 16 joueurs.	Ogres et Snotlings : 100.000
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Membre de Staff célèbre : cf table dédiée.	Variable

2D6	COUPS D'ENVOI	
2	A Mort L'Arbitre	Chaque coach reçoit un Pot de Vin, utilisable sur 2+ pour annuler une expulsion
3	Émeute	Si l'1 des 2 équipes est au tour 7, le curseur est reculé d'1 case. Si l'équipe receveuse n'a pas commencé son tour alors chaque équipe avance son pion d'1 case. Sinon sur 1-3 avec 1D6, curseur avancé d'1 case et sur 4-6 reculé d'1 case.
4	Défense Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa Défense
5	Chandelle	1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Hymne	1D3+Fame+Cheerleaders (1 relance mi-temps)
7	Météo	Refaire jet de Météo (Si clément +1 case de dispersion)
8	Coaching brillant	1D3+Fame+Assistants-1 si coach viré (1 relance mi-temps)
9	Surprise	Joueurs en réception peuvent bouger d'1 case
10	Blitz	Les engageants hors ZdT on droit à M et 1 Blitz
11	Rocher	1D6+Fame, 1 joueur tiré au hasard fait un jet de blessure
12	Invasion du Terrain	1D6+Fame pour chaque joueur si >6, sonné

AGILITÉ	1	2	3	4	5	6
Jet Requis	6	5	4	3	2	1
Réception						+1
Passe ratée, Rebond, Renvoi						+0
Par Zone de Tacle						-1
Esquive (Sortir d'une ZdT)						+1
Par Zone de Tacle						-1
Passe Rapide						+1
Passe Courte						+0
Passe Longue						-1
Bombe						-2
Par Zone de Tacle						-1
Interception						-2
Par Zone de Tacle						-1
Atterrissage						+0
Par Zone de Tacle						-1
Récupération – Recevoir 1 Transmission						+1
Par Zone de Tacle						-1

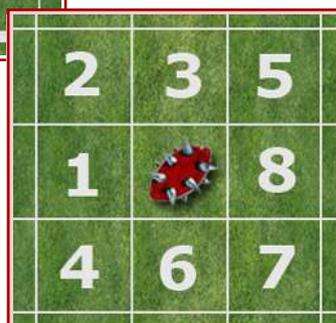
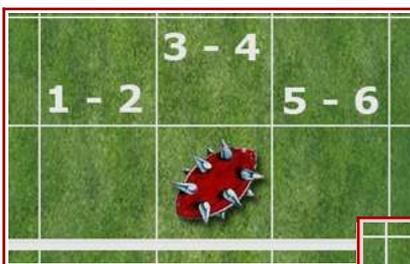
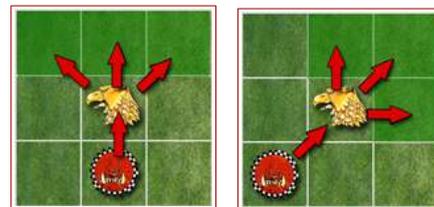


DIAGRAMME DE PASSE													
L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

	Passe éclair		Passe longue
	Passe courte		Longue bombe

BLESSURES		ÉLIMINATIONS	
2-7	Sonné	11-38	Rien de plus
8-9	K.O.	41-48	1Match
10-12	Élimination	51-52	1Match & +1P
P : Les adversaires de ce joueur reçoivent +P sur les jets de blessures.		53-54	1Match & -1M
		55-56	1Match & -1AR
		57	1Match & -1AG
		58	1Match & -1F
		61-68	Mort

	L'attaquant est plaqué	F attaquant doublement < à celle du Défenseur	3 dés, le Défenseur choisit le résultat
	Le Défenseur est repoussé et plaqué	F attaquant < à celle du Défenseur	2 dés, le Défenseur choisit le résultat
	Le Défenseur est repoussé et si il n'a pas esquive, il est plaqué	F égales	1 dé
	Le Défenseur est repoussé	F attaquant > à celle du Défenseur	2 dés, l'attaquant choisit le résultat
	Les 2 sont plaqués sauf ceux qui ont Blocage	F attaquant doublement > à celle du Défenseur	3 dés, l'attaquant choisit le résultat



APRÈS LE MATCH	
Coaching	Amélioration
Gains	Acquisition Stade
Sponsoring	Pouolarité
Encadrement	Calcul VE
Erreurs Coûteuses	

AMÉLIORATIONS

PSP	Titre	2D6	Résultat	Valeur
0-5	Débutant	2-9	Compétence selon Poste (1ère colonne)	+20.000
6-15	Expérimenté	10	+ 1 en M ou AR	+30.000
16-30	Vétéran	11	+ 1 en AG	+40.000
31-50	Future Star	12	+1 en F	+50.000
51-75	Star	Double	Compétence au choix (2 colonnes)	+30.000
76-125	Super Star	Les Champions ne peuvent gagner de PSP		
+176	Légende			

ACTION	REU	ELI	INT	TD	JdM
PSP	1	2	2	3	5

DEVENIR RÉSIDENT D'UN STADE

Bonus	1D6	Résultat
Match gagné : +1 Match perdu : -1 Sponsor Majeur : +2 Pop >7 : +2 Pop >12 : +4	5 ou moins	échec
	6-8	Devient résidente mais perte de l'intégralité des gains du match. Le coach peut encore refuser.
	9	Accord conclu

D6	de 100 000 à 190 000	de 200 000 à 290 000	de 300 000 à 390 000	de 400 000 à 490 000	500 000 +
1	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe	Catastrophe
2	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
3	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe
4	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur
Crise évitée : Rien ne se passe			Incident majeur : perte de la moitié de la trésorerie		
Incident mineur : -1D3 x 10.000 po			Catastrophe : perte de la totalité de la trésorerie sauf 2D6 x 10.000 po		

	Nom de l'équipe :						Valeur d'équipe :			Relances :		x							
	Coach :			Race :			Trésorerie :			Popularité :		x	10.000						
							Stade :			Assistants :		x	10.000						
							Sponsor :			Cheerleaders :		x	10.000						
							Cagnotte :			Apothicaire :		x	50.000						

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	Pers.	Match	Saison	REU	ELI	INT	TD	JdM	PSP	COÛT
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	

DATE	ADVERSAIRE	FAME	SCORE	ELI	NOTES	DATE	ADVERSAIRE	FAME	SCORE	ELI	NOTES