

BLOOD BOWL



Saison 2

par Chroniques d'un Empire Oublié



**COMPILATION NON OFFICIELLE
VIVANTE ET CONDENSÉE DES RÈGLES
DE LA SAISON 2**

(5^e 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, qui sont 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/ou SSB avant d'être intégrées dans ce document « vivant ». Il est complété au fur et à mesure des sorties de nouvelles productions de Games Workshop. Ces règles sont spécifiques pour jouer des matchs de ligue conventionnelles. Pour jouer des matchs d'exhibition, des tournois, dans des ligues exotiques... reportez vous au [document dédié](#).

Ace

SOMMAIRE

Avant le match.....	3	Gestion de Ligue.....	27
Création de l'équipe.....	3	Les Star Players.....	29
Les Stades (Règles optionnelles).....	3	Les Équipes.....	33
Fans Dévoués.....	4	Alliance du Vieux Monde.....	33
Météo.....	4	Amazones.....	33
Journaliers.....	6	Bas-fonds.....	34
Coups de Pouce.....	7	Elfes Noirs.....	34
Prières à Nuffle.....	15	Elfes Sylvains.....	34
Tirer à Pile ou Face.....	15	Élus du Chaos.....	35
Début du Match.....	15	Gobelins.....	35
Placement.....	15	Halflings.....	35
Choix du ballon (Règles optionnelles).....	16	Hauts Elfes.....	36
Arbitre alternatif (Règles optionnelles).....	17	Hommes-lézards.....	36
Coup d'Envoi.....	17	Horreurs Nécromantiques.....	36
Dévier, Ricocher ou Rebondir.....	18	Humains.....	36
Phases, Tours et Actions.....	18	Khorne.....	37
Concéder le Match.....	18	Morts-Vivants.....	37
Marquage.....	18	Nains.....	37
Se réveiller.....	18	Nains du Chaos.....	38
Le Mouvement.....	18	Noblesse Impériale.....	38
Le Blocage.....	19	Nordiques.....	38
Les autres actions.....	20	Nurgle.....	39
Turnover.....	22	Ogres.....	39
Les Relances.....	22	Orques.....	39
Le Public.....	22	Orques Noirs.....	40
L'Apothicaire.....	22	Renégats du Chaos.....	40
Le Coach en chef (ou Nécromancien).....	22	Rois des Tombes.....	40
Marquer un TD.....	22	Skavens.....	41
Temporiser.....	23	Snotlings.....	41
Prolongations.....	23	Union Elfique.....	41
Évènements aléatoires (Règles optionnelles).....	23	Vampires.....	41
Après le Match.....	24	Les Compétences & Traits.....	42
Gains.....	24	Générales.....	42
Acquisition du stade (Règles optionnelles).....	24	Passe.....	42
Accords de Sponsoring (Règles optionnelles).....	25	Agilité.....	43
Fans Dévoués.....	25	Force.....	43
Améliorations.....	25	Mutations.....	44
Encadrement.....	26	Traits.....	44
Erreurs coûteuses.....	27	Feuilles de Références.....	46
Valeur d'équipe.....	27		

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 30/10/23 – Pour signaler une erreur : empire-oublie@wanadoo.fr – [notes de version](#).

AVANT LE MATCH

CRÉATION DE L'ÉQUIPE

Ces règles sont spécifiques pour jouer des matchs de ligue conventionnelles. Pour jouer des matchs d'exhibition, des tournois, dans des ligues exotiques... reportez vous au [document dédié](#).

Si ce n'est pas déjà fait, procédez à la création de l'équipe. Le coach reçoit 1 000 000 de pièces d'or pour constituer son équipe (entre parenthèses les min & max requis). Coût des **Joueurs** fixés dans les **tableaux dédiés** (11–16 avec respect du nombre par poste), idem pour les **Relances** (0–8), **Apothicaire** (0–1) : 50 kpo, **Cheerleaders** (0–12) et **Assistants** (0–6) : 10 kpo chaque, **Fans Dévoués** (1–6) : 10 kpo chaque au-dessus du premier point qui est gratuit. Les pièces d'or non dépensées sont versées à la Trésorerie. [Voir la fiche d'équipe](#).

CONTRATS À LONG TERME (Règle optionnelle)

Des règles alternatives de [contrats à long terme](#) sont disponibles pour intégrer les **Champions**. Une fois les équipes constituées, le Commissaire de Ligue tire au hasard une à une les équipes qui composent la ligue pour que leur coach choisissent un unique champion éligible pour leur roster (ils sont retirés de la liste des champions pouvant être utilisés comme Coup de Pouce. L'achat est gratuit mais compte dans la VE. Ils ne peuvent pas gagner de PSP ni être JdM. Les BS, Séquelles et Morts sont traitées comme des RPM.

LES STADES (Règles optionnelles)

Chaque coach jette 1D6. Si l'un des coaches est résident ou propriétaire d'un stade, le coach avec le meilleur résultat (relance si égalité) jette 2D6 sur le tableau de **Stade Aléatoire**. Sinon, on additionne les deux jets de dé pour le tirage de **Stade Aléatoire**. Si le tirage se fait par un unique coach, sur tout autre résultat que 6–8, ce dernier **peut** choisir de jouer dans le stade dont il est résident ou propriétaire (une seule fois par équipe différente en ligue) et en appliquant l'attribut de son stade. Il reçoit +1 au FP et l'adversaire +50 000 po en Petite Monnaie. Les joueurs, jouant à domicile, poussés dans le public vont en Réserves 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
11–12	Public Local

1D6	Surface de Jeu Inhabituelle
1	De l'Eau aux Chevilles : Si joueur « Chute », -1 au Jet d'AR. Avant de se retourner, s'il est « Sonné », le joueur doit faire 2+ avec 1D6, en cas d'échec il reste « Sonné ».
2	Terrain en Pente : Au début de la première Phase, jetez 1D6. Sur 1-3 le terrain descend vers En-but équipe en Réception ; sur 4+ , vers En-but équipe à l'Engagement. Lors des Rebonds, Gabarit de Direction Aléatoire remplacé par celui de Renvoi avec 3-4 orienté en direction de l'En-but selon le sens de la pente. +1 case pour « Foncer » 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 » ou « Chute », glisse d'une case selon Gabarit de Direction Aléatoire. Si case occupée, reste sur place. Si poussé dans le Public, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.
4	Astrogranit : + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ». Si échec pour « Foncer », jetez 1D6. Si 4+ reste debout et fin de tour pour ce joueur.
5	Sol Accidenté : -1M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case pour « Foncer ».
6	Pierre Lisse : +1 case de rebond. + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ».
1D6	Stade Brut de Décoffrage
1	Officiels Apathiques : +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps. Le Pot-de-vin non dépensé en 1 ^{re} mi-temps est conservé pour la seconde.
2	Gradins Épouvantables : À la fin de chaque Phase, chaque coach jette 1D6. Sur 1 : -1 au FP (min = 0).
3	Trappes Béantes : Si joueur dans case avec Trappe, est considéré comme poussé dans le Public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, il fait 1 Déviation (1D6 case, selon D8 sur Gabarit de Direction Aléatoire).
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 de joueurs dans couloirs latéraux.
5	Avides de Notoriété : +1D6 × 10 000 po supp aux gains.
6	Cachot Vétuste : Au début de chaque Phase, au moment du test pour sortir du KO, jetez 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5+, il passe en Réserves.

1D6	Stade Luxueux
1	Étals de Marchandise : +1D3 × 10 000 po supp aux gains.
2	Réputation de Grand Spectacle : Chaque coach jette 1D6. L'addition x10 000 po est ajoutée à leurs Petite Monnaie d'avant match.
3	Studio de Diffusion : -1D3 × 10 000 po sur le coût de chaque Champion, Staff Célèbre, Sorcier Célèbre, Arbitre Partial Célèbre et Mercenaire Spécialisé (min 10 000) engagés comme Coup de Pouce.
4	Apothicares Sur Place : +1 Apo ou +1 Assistant Funéraire pour Maître de la Non-vie ou +1 Médecin de la Peste pour Favoris de Nurgle utilisable pour ce match.
5	Terrain Clôturé : Pas de Poussée dans le Public. Reste « Plaqué » dans la case et jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi (comme si c'était le Public) sur 1 case. Effets normaux pour les Lancers de Coéquipiers, Passes et Coup d'Envoi atterrissant dans le Public.
6	Sièges Grand Luxe : Au début de chaque Phase après la 1 ^{re} , 1D3 + FD pour chaque coach, si résultat > FP, +1 Relance pour cette Phase (perdue si non utilisée).
1D6	Public Local
1	Cinglés Ivres de Bière : Avant Coup d'Envoi, jetez 1D6, si 1 (1-2 en 2 ^d mi-temps) pas de jet sur le tableau des Coups d'Envoi. À la place jetez 1D6. Sur 1 : « Appelez l'Arbitre » ; sur 2-3 : Temps Mort ; sur 4-5 : Arbitre Officieux ; sur 6 : Invasion du Terrain.
2	Populace Tapageuse : +1 FP et + 1 au jet de Blessure si Poussé dans le Public. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi +1 au jet du D3.
3	Pinailleurs Pédants : Si pas d'Expulsion après Agro (pas de double effectué), jetez 1D6. Sur 1-3, l'arbitre Expulse quand même.
4	Bande de Pacifistes : Lors des « Poussé dans le Public », jetez 1D6. Sur 1-3, jet de Blessure normal ; sur 4+ va en Réserves. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi, relancez.
5	Fans Tièdes : À la fin de chaque Phase, jetez 1D6. Sur 1, -1 FP (min = 0). Si ballon dans public, jetez 1D6 (sauf si dernier tour de mi-temps). Sur 1-3, le ballon n'est renvoyé (selon les modalités habituelles) qu'après la fin du tour de l'équipe adverse.
6	Silence Solennel : Cheerleaders sans effets. Joueurs Poussés dans Public reviennent « Plaqués » dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée.

FANS DÉVOUÉS

Chaque Coach jette 1D3+Fans Dévoués (FD) pour déterminer le **Facteur de Popularité (FP)**.



MÉTÉO

Chaque coach jette 1D6, l'addition des deux jets est reportée sur la **Table de Météo**.

TABLE DE MÉTÉO	
2	Chaleur Accablante : À la fin de la Phase, 1D3 joueurs tirés au sort dans chaque équipe et se trouvant sur le terrain sont placés en Réserves et ratent la prochaine Phase.
3	Très Ensoleillé : -1 aux tests de CP.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Pluie Battante : -1 aux jets d'AG pour Réceptionner, Ramasser le ballon, ou Interférer avec une passe.
12	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.

TABLES MÉTÉO ALTERNATIVES

TABLE MÉTÉO PRINTANIÈRE	
2	Rosée du Matin : -1 aux jets de dés pour « Foncer ». -1 pour Ramasser.
3	Floraison : Pas d'Expulsion sur Agression.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Brumes Matinales : M = 6 cases max, « Foncer » possible. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.
12	Grand Vent : Avant d'utiliser 1 Relance, jetez 1D6. Sur 1, elle ne peut pas être utilisée.
TABLE MÉTÉO ESTIVALE	
2	Chaleur Accablante : 1D3 joueurs désigné au hasard dans chaque équipe et présents sur le terrain lors de la précédente Phase restent en Réserves.
3	Astrogranite en Fusion : La capacité pour « Foncer » est réduite d'1 case.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS
11	Lumière Aveuglante : Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. -1 aux tests de CP.
12	Mousson : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser. Balle Ricoche sur 4 au lieu de 3.
TABLE MÉTÉO AUTOMNALE	
2	Terrain Envahi de Feuilles : -1 aux jets d'AR si le joueur « Chute » ou « est Plaqué ».
3	Fraîcheur Automnale : -1 aux jets pour sortir du Box des KO.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Pluie battante : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser.
12	Vent fort : Direction du vent avec 1D8. 1-2 : vers En-but équipe qui engage ; 3-4 : vers En-but équipe en réception ; 5-6 : vers touche à gauche de l'équipe qui engage ; 7-8 vers touche à droite de l'équipe qui engage. Aux Coups d'Envoi, la balle dévie selon le Gabarit de Renvoi avec le 3-4 dans la direction du vent et sur 1D8 cases (au lieu d'1D6).
TABLE MÉTÉO HIVERNALE	
2	Vent Froid : -1 aux tests de CP. -1 aux jets pour sortir du Box des KO.
3	Gel : +1 aux jets d'AR si le joueur « Chute » ou « est Plaqué ».
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Neige : -1F lors des actions de Blitz.
12	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.
TABLE MÉTÉO SOUTERRAINE	
2	Infiltration du Dessous : -1M.
3	Ambiance Lugubre : -1 aux Passes Longues et Longues Bombes. -1 aux tests pour « Foncer » après la 1 ^{er} case.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Geysers : Si « Chute » ou « Plaqué », jetez 1D6. Sur 1, le joueur est traité comme s'il avait subi un Lancer Mauvais lors d'une procédure de Lancer un Coéquipier.
12	Activité Sismique : À la fin de chaque tour d'équipe, jetez 1D6+(nbre de joueur ayant F5 ou +). Si un 6+ est obtenu, refait 1 jet d'1D6 pour chaque coach, celui ayant le plus faible résultat (les 2 en cas d'égalité) voit 1 de ses joueurs sur le terrain, désigné aléatoirement, être « Plaqué » (AR + Blessure).
TABLE MÉTÉO DE FORÊT PRIMORDIALE	
2	Loués Soient les Dieux du Soleil : +1 aux jets d'AR lors des chutes sur « Foncer » + les conditions de la ligne 3.
3	Vague de Chaleur : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. -1 aux jets pour sortir du Box des KO.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Averse de Jungle : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser.
12	Mousson Tropicale : -1 case pour « Foncer ». Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.

TABLE MÉTÉO DE CIMETIÈRE

2	Autochtones en Colère : Chaque coach jette 1D6. Celui ayant le plus petit résultat (les 2 si égalité) sélectionne au hasard 1 de ses joueurs sur le terrain qui rejoint la Réserves jusqu'à la fin du match ou si la Météo change. Effet cumulatif en cas de changement météo.
3	Brouillard : -1 case pour « Foncer ». Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. Pas d'Expulsion lors des Agro.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Pluie Battante : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser.
12	Foudre : À la fin de chaque tour d'équipe, jetez 1D6. Sur 1 , sélectionnez au hasard un joueur de l'équipe active, il est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé).

TABLE MÉTÉO DE TERRES GASTES

2	Secousses : À la fin de chaque tour d'équipe, jetez 1D6 pour chaque joueur Debout de l'équipe active. Sur 1 , il est « Mis à Terre ».
3	Pluie Battante : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Bombes de Lave : Tous les joueurs ont « Cerveau Lent ».
12	Vent fort : Direction du vent avec 1D8. 1-2 : vers En-but équipe qui engage ; 3-4 : vers En-but équipe en réception ; 5-6 : vers touche à gauche de l'équipe qui engage ; 7-8 vers touche à droite de l'équipe qui engage. Aux Coups d'Envoi, la balle dévie selon le Gabarit de Renvoi avec le 3-4 dans la direction du vent et sur 1D8 cases (au lieu d'1D6).

TABLE MÉTÉO MONTAGNARDE

2	Vent Violent : Pas de Coup d'Envoi, la balle est donnée à 1 joueur de l'équipe à la Réception, au choix de son coach. Aucune action de Passe ou de Lancer de Coéquipier n'est possible.
3	Très Ensoleillé : -1 aux tests de CP.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.
12	Tempête de Glace : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. -1M.

TABLE MÉTÉO CÔTIÈRE

2	Vent Violent : Pas de Coup d'Envoi, la balle est donnée à 1 joueur de l'équipe à la Réception, au choix de son coach. Aucune action de Passe ou de Lancer de Coéquipier n'est possible.
3	Vent fort : Direction du vent avec 1D8. 1-2 : vers En-but équipe qui engage ; 3-4 : vers En-but équipe en réception ; 5-6 : vers touche à gauche de l'équipe qui engage ; 7-8 vers touche à droite de l'équipe qui engage. Aux Coups d'Envoi, la balle dévie selon le Gabarit de Renvoi avec le 3-4 dans la direction du vent et sur 1D8 cases (au lieu d'1D6).
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Pluie Torrentielle : -1 pour Réceptionner, Interférer avec une passe et Ramasser. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. -1M. À la fin de la Phase, juste après avoir fait le test de retour des KO, refaite un jet de Météo.
12	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.

TABLE MÉTÉO EN TERRAIN DÉSERTIQUE

2	Chaleur Accablante : 1D3 joueurs désigné au hasard dans chaque équipe et présents sur le terrain lors de la précédente Phase restent en Réserves.
3	Très Ensoleillé : -1 aux tests de CP.
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.
11	Vent fort : Direction du vent avec 1D8. 1-2 : vers En-but équipe qui engage ; 3-4 : vers En-but équipe en réception ; 5-6 : vers touche à gauche de l'équipe qui engage ; 7-8 vers touche à droite de l'équipe qui engage. Aux Coups d'Envoi, la balle dévie selon le Gabarit de Renvoi avec le 3-4 dans la direction du vent et sur 1D8 cases (au lieu d'1D6).
12	Tempête de Sable : Aucune action de Passe ou de Lancer de Coéquipier n'est possible. Pas de possibilité de « Foncer ». Pas d'Expulsion lors des Agro.

NdR : Des terrains optionnels, dédiés spécifiquement à certaines équipes, parus dans les Spike ! Magazines, sont disponibles [ici](#).

JOURNALIERS

Il y a lieu d'engager, gratuitement, des joueurs à la journée si vous avez moins de 11 joueurs pour le match (vous pouvez avoir plus de 16 joueurs dans l'équipe, en comptant les blessés, mais le chiffre doit être inférieur à 11 disponibles). Il s'agit de joueurs 0-16 ou 0-12 (des Linemen) mais ayant la Compétence Solitaire (4+) en sus de leurs autres compétences. Leur coût est ajouté à la VEA (sauf règle spéciale « Linemen à Vil Prix »). Il est possible de retenir ce joueur (sauf si effectif = 16) en payant son coût à la fin du match, il perdra la compétence Solitaire, mais conservera tous les PSP qu'il a gagné.

COUPS DE POUCE

Possibilité d'acheter des Coups de Pouce avec la Trésorerie et la Petite Monnaie. Le coach de l'équipe ayant la VEA la plus élevée peut acheter des Coups de Pouce avec sa Trésorerie. Le coach de l'équipe ayant la VEA la plus faible reçoit un montant en Petite Monnaie (il ne peut pas utiliser sa Trésorerie) égale à la différence entre les deux VEA augmentée de l'argent dépensé en Trésorerie par son adversaire. Cette somme, si elle n'est pas entièrement dépensée pour acheter les Coups de Pouce, est perdue. La somme dépensée en Coup de Pouce est ajoutée à la VEA. Le Commissaire de ligue, le directeur de tournoi (ou les coachs entre eux lors d'exhibition) détermine quels coups de pouce sont utilisables ou pas.

QTÉ	EFFETS DES COUPS DE POUCE	COÛT
0 – 4	Cheerleaders Intérimaires : s'ajoutent aux Cheerleaders pour le match (peuvent dépasser le max de 12).	20 kpo
0 – 3	Coachs Assistants à Temps Partiel : s'ajoutent aux Coachs Assistants pour le match (peuvent dépasser le max de 6).	20 kpo
0 – 1	Mage Météo : 1/match, fait 1 jet de Météo avec modificateur de + ou - 1 ou 2 au choix, au début d'un de vos tours d'équipe pour appliquer le résultat jusqu'à la fin du prochain tour adverse (ou fin de Phase si avant).	30 kpo
0 – 2	Fûts de Bloodweise : +1 x nbre de tonneaux aux jets pour sortir de KO.	50 kpo
0 – 5	Préparatifs spéciaux : Chaque achat permet 1 tirage d'1 Carte de Préparatif Spécial .	100 kpo
0 – 8	Entraînement supplémentaire : offre une Relance d'équipe utilisable à chaque mi-temps du match.	100 kpo
0 – 3	Pots de vin : faites un jet D6>1 (si le coach n'a pas été Expulsé auparavant de cette utilisation du Pot-de-Vin) pour corrompre l'arbitre s'il Expulse un de vos joueurs. Coût/2 pour « Chantage & Corruption ».	100 kpo
0 – 2	Apothicaire Ambulant : Vous louez les services d'Apothicaire si la liste d'équipe le permet.	100 kpo
0 – 1	Assistant Funéraire : soutien au Nécromancien qui permet de relancer, une fois par match, un jet de Régénération. Autorisé que pour « Spot de Sylvania ».	100 kpo
0 – 1	Médecin de la Peste : pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en « Sonné ». Autorisé que pour « Favoris de Nurgle ».	100 kpo
0 – 1	Débutants Déchaînés : Bonus de 2D3+1 Journaliers additionnels à ceux enrôlés gratuitement pour le match et même au-delà de 16 joueurs. Autorisé que pour « Linemen à Vil Prix ».	100 kpo
0 – 1	Chef Cuistot Halfling : Au moment du Coup d'Envoi de chaque mi-temps (avant le jet sur la Table), offre 1 Relance de mi-temps et ôte une Relance à l'adversaire pour chaque jet de 4+ avec 3D6. Coût/3 pour « Coupe du Dé à Coudre Halfling ».	300 kpo
Illimité	Joueurs Mercenaires Sans Limite : Achat au coût de base du Poste + 30 kpo + 50 kpo si on ajoute une compétence Primaire de son Poste. Obtiennent Solitaire (4+), ne peuvent être retenus en fin de match, ne gagnent pas de PSP, doivent respecter le nbre de poste max et ne peuvent faire monter l'effectif à plus de 16 (hors blessé).	Variable
0 – 2	Star Players : cf pages dédiées . Ne peuvent faire monter l'effectif à plus de 16 (hors blessé). Si les deux coachs embauchent la même Star, l'argent est dépensé et la Star ne joue pas. Si vous avez opté pour les règles optionnelles de « Contrats à long terme », seuls les Champions non engagés sont disponibles.	Variable
0 – 2	Staff célèbre : cf table ci-dessous . Si les deux coachs embauchent le même Staff Célèbre, l'argent est dépensé et le Staff ne joue pas.	Variable
0 – 1	Sorcier : cf table ci-dessous . 1 x par match peuvent lancer 1 des sorts de leur liste. S'il s'agit d'un Sorcier Célèbre et que les deux coachs l'ont embauché, il prendra l'argent aux deux coachs, mais ne pourra être utilisé ni par l'un, ni par l'autre.	Variable
0 – 1	Arbitre Partial : cf table ci-dessous . S'il s'agit d'un Arbitre Partial Célèbre et que les deux coachs l'ont embauché, il prendra l'argent aux deux coachs, mais ne pourra être utilisé ni par l'un, ni par l'autre.	Variable



Les Coups de Pouces ci-dessous sont définis de base comme optionnels.

QTÉ	EFFETS DES COUPS DE POUCE OPTIONNELS	COÛT
0 – 1	Tambour Waaagh ! : Après la résolution des Coups d'Envoi, juste avant la tombée du ballon, jetez 3D6. Pour chaque résultat 4+ , un joueur adverse subit 1 résultat « Repoussé » d'1 case vers son Enbut (cumulable sur le même joueur).	50 kpo pour Bagarre des Terres Arides
0 – 3	Nurgling Cabriolants : Au début du match, l'équipe reçoit +1FP et +1 Cheerleaders par Nurgling acheté.	30 kpo pour Favoris de Nurgle
0 – 1	Forgerunes Nain : Juste avant le premier jet de Coup d'Envoi, un de vos joueurs non Solitaire(X+) présent sur le terrain choisit 1 Rune pour activer 1 bonus lors de cette Phase (Châtaigne ; Intrépide + Frénésie ; Sprint + Équilibre ; +1 AR [max 11] + Stabilité ; ou Juggernaut + Cornes) et jette 1D6. Sur 4+ , la Rune est utilisée ; sur 2-3 , la Rune n'est pas utilisée et le test sera de nouveau réalisé au Coup d'Envoi suivant ; sur 1 , la Rune ne fonctionne pas pour le match. Pas d'effet, si les compétences sont déjà possédés.	50 kpo pour Classique du Vieux Monde et Super-ligue du Bord du Monde
0 – 1	Catapulte à Marmite Halfling : Une fois par match, à la fin d'un tour adverse, choisissez 1 case et jetez 1D6. Sur 6 , la marmite atterrit dans la case ciblée ; sur 2-5 , elle subit 1 Déviation de 1D3 case ; sur 1 , 1D3 joueurs dans les Réserves de l'équipe sont mis KO. Le joueur dans la case de destination est « Plaqué » et subit un jet d'AR (idem s'il s'agit d'un « Sonné » ou « Mis à Terre ») avec un modificateur de +2 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). Chaque joueur Debout (des deux équipes) adjacent à la case ciblée subit un test avec 1D6. Sur 4+ , il est « Mis à Terre ». Pas d'effet si la Marmite va dans le Public.	80 kpo pour Classique du Vieux Monde et 60 kpo pour Coupe du Dé à Coudre
0 – 1	Maître en Balisticien : Juste avant la Déviation lors des Coups d'Envoi, jetez 1D3. Sur 1 , le ballon Dévie de manière normale ; sur 2 , la distance est réduite de 1 sur le jet du D6 (le ballon peut donc ne pas Dévier) ; sur 3 , le coach peut décider d'appliquer un modificateur de + ou – 1 ou 2 sur le D6 ou le D8 de la séquence de Déviation (min 1 et max 6 ou 8 selon le dé).	40 kpo pour Classique du Vieux Monde et 30 kpo pour Coupe du Dé à Coudre
0 – 3	Bouteilles de Gnôle : Juste avant les Coups d'Envoi, 1D3 Minus de votre équipe, présent sur le terrain et choisi au hasard reçoit Intrépide, Frénésie et Gros Débile 4+) pour la durée de la Phase.	40 kpo pour toute équipe de catégorie 3
0 – 1	Mascotte : +1 Relance utilisable après un test de 5+ avec 1D6.	30 kpo pour toute équipe
0 – 1	Onguent Médicinal : Permet d'annuler 1 résultat 10-12 sur la table des Blessures, après que tout autre tentative de soins a échouée, le joueur est mis dans le Box des Réserves. La blessure est appliquée en fin de match.	60 kpo pour toute équipe
0 – 1	Pari : Juste avant une éventuelle Prière à Nuffle, l'équipe peut parier de 10 à 100 kpo, de sa Trésorerie, sur sa victoire. Si c'est le cas, l'équipe reçoit le double du pari lors de la séquence de Gains.	Variable
0 – 3	Mercenaires : Les Mercenaires Sans Limites peuvent être remplacés par des Mercenaires Spécialisés .	Variable
0 – 1	Géant Mercenaire : Ce coup de Pouce est optionnel. M6 F7 AG5+ CP5+ AR11+ ; Toujours Affamé, Cerveau Lent, Esquive en Force, Juggernaut, Solitaire (4+), Châtaigne (+2), Blocage Multiple, Stabilité, Lancer Coéquipier. Règles spéciales : cf pages dédiées .	350 kpo pour toute équipe

Les Tableaux ci-dessous donnent le détail de certains Coups de Pouce particuliers (Staff Célèbres, Sorciers, Arbitres Partiaux, Géants, Mercenaires et Cartes Spéciales).



QTÉ	EFFETS	COÛT
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Josef Bugman : permet de relancer les 1 lors des jets pour sortir de KO. Si au début d'une Phase, il y a moins de 11 joueurs à aligner, Bugman entre en jeu durant toute cette Phase avant de se faire Expulser. M5 F3 AG3+ CP6+ AR9+ Solitaire (5+), Tacle, Crâne Épais, Lutte.	100 kpo pour toute équipe.
	Professeur Frünkleheim : Avant l'éventuelle Prière à Nuffle, 1D3 joueur de votre équipe disponible pour le match, tiré au hasard obtient 1 Mutation pour le match (à tirer dans la Table de tirage de Compétences). À la fin du match, jetez 1D6 pour chacun de ces joueurs (sauf s'il est mort). Sur 1 : perd la Mutation + RPM ; sur 2-5 : perd la Mutation ; sur 6 : garde la Mutation sans dépense de PSP (augmentez sa valeur de 20 kpo).	130 kpo pour Spot de Sylvania.
	Kari Coldsteel : compte pour 2 Cheerleaders Intérimaires ou pouvant devenir joueuse pour l'équipe si moins de 11 joueurs à l'alignement durant une Phase. Elle est automatiquement sortie du terrain à la fin de la Phase et cela ne peut être Contesté. M6, F2, AG3+, CP5+, AR8+, Blocage, Frenésie, Intrépide, Solitaire (4+).	50 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Super-ligue des Bords du Monde.
	Papa Skullbones : offre une mutation (1D8, cf ci-dessous) pour un joueur au choix de son équipe (pas Mercenaire ni Champion) au début de chaque Phase. L'effet dure pour la Phase en cours, un même joueur ne peut être choisis qu'une seule fois par match. 1 : KO ; 2 : sélectionnez au hasard un autre joueur de l'équipe sur le terrain et n'ayant pas déjà été choisi et refaire le jet ; 3 : Mains démesurées + Très Longues Jambes ; 4 : Tentacules + Queue Préhensile ; 5 : Présence Perturbante + Répulsion ; 6 : Bras Supplémentaire + 2 Têtes ; 7 : Griffes + Cornes ; 8 : 2 Mutations au choix. Pas de relance s'il en possède déjà une.	80 kpo pour Favoris de ... et Défi des Bas-Fonds.
	Galandril Silverwater : +1D3 au nombre de Cheerleaders (+1 si l'équipe n'en possède pas) lors des jets sur la table des Coups d'Envoi. Offre 1 relance supp si jet de 15-16 naturel sur la table des Prières à Nuffle (8 naturel en Exhibition).	40 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques.
	Krot Shockwhisker : permet, 1 fois par match au moment du test de retour des KO, de choisir un joueur même mort (pas Mercenaire ni Champion) du box des Éliminés et de lancer 1D6. 1 : Ajouter un nouveau jet de Blessures (pas de RPM supp) ; 2-3 : RAS ; 4-5 : peut jouer cette Phase mais obtient Gros débile (4+) (ou augmente de 1 s'il l'est déjà), il retourne avec les Morts & Blessés à la fin de la Phase ; 6 : peut jouer cette Phase, il retourne ensuite avec les Morts & Blessés à la fin de la Phase. Les résultats des blessures sont maintenus à la fin du match.	70 kpo pour Défi des Bas-Fonds.
	Ayleen Andar : jetez 1D6 pour chaque Journalier que vous avez embauché pour ce match (-1 pour chaque après le premier). Sur 1 ou moins : il perd Solitaire (4+) ; sur 2-5 : tire au hasard une compétence Primaire ; sur 6 : tire au hasard 2 compétences Primaires. Les compétences ne comptent pas dans la VEA du match et le coach dépense 10 kpo de plus pour les retenir en fin de match.	100 kpo pour toute équipe.
	Mungo Spinecracker : à chaque fois qu'un de vos joueurs est KO, jetez 1D6. Sur 1 : le joueur est placé dans le Box de Morts & Blessés pour le reste du match ; 2-4 : il va dans le Box des KO ; 5-6 : il reste sur le terrain à l'état « Sonné ».	80 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Classique du Vieux Monde et Défi des Bas-Fonds.
	Fink da Fixer : offre une relance sur Pot-de-vin (1x par match) et permet de traiter un résultat 5 comme un 6 et 2-4 comme 2-5 lors du jet pour Contester. Sur 1 , il est Expulsé, comme le coach, et ne peut plus être utilisé.	90 kpo pour Bagarre des Terres Arides et Défi des Bas-Fonds.
Schielund Scharlitan : Avant l'éventuelle Prière à Nuffle, 1D3 joueur de votre équipe disponible pour le match et tiré au hasard reçoit Pro pour ce match. En fin de match (sauf si mort), ils jettent 1D6. Sur 1 : Solitaire (2+) ; sur 2-5 : RAS ; sur 6 : il conserve Pro, sa valeur est augmentée de 20 kpo. S'il est déjà solitaire, il conserve son (+x).	90 kpo pour toute équipe.	



SORCIERS	COÛT
<p>Sorcier-Sportif à Gages : <u>Boule de Feu</u> : À la fin d'un tour d'équipe. Ciblez 1 case, et jeter 1D6 pour chaque joueur Debout (des 2 équipes) qui occupe la case cible et les cases adjacentes. Sur 4+, les joueurs sont « Plaqués » et subissent un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). <u>Zap !</u> : Juste après la fin ou au début d'un tour adverse avant toute action. Désignez 1 joueur et jetez 1D6. Si le jet \geq F du joueur ou si 6 naturel, il est transformé en grenouille (M5, F1, AG2+, CP-, AR5+, Esquive, Saut, Sans les Mains, Minus, Microbe, Très Longues Jambes) jusqu'à la fin de la Phase. S'il portait le ballon, celui est lâché et rebondit sans Turnover. Si 1 jet sur la Table des ÉLI est requis, la grenouille subit une simple Commotion à la place, mais est sortie du match avant de recouvrer sa forme d'origine.</p>	150 kpo pour toute équipe.
<p>Diseuse de Sorts : <u>Zap !</u> : Cf ci-dessus <u>Fléau Verruqueux</u> : Au début d'un tour adverse avant toute action, choisissez 1 joueur adverse et jetez 1D6. Sur 3+, le joueur voit M, F et AG réduit de 1 (<i>s'il a 2+, il passe à 3+</i>) et obtient Présence Perturbante et Répulsion jusqu'à la fin de la Phase.</p>	150 kpo pour Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvanie, Défi des Bas-Fonds.
<p>Sorcier du Chaos : <u>Foudre</u> : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Choisir 1 joueur adverse debout qui subit un jet d'1D6. Sur 3+, il est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). <u>Mutation Rampante</u> : Au début d'un tour adverse avant toute action, jeter 1D6. Sur 2+, 1 joueur de votre choix obtient 2 mutations de votre choix jusqu'à la fin de cette phase. Sur 1, il gagne Présence Perturbante jusqu'à la fin de cette phase.</p>	150 kpo pour Favoris de... et Défi des Bas-Fonds.
<p>Sorcière Druchii : <u>Mille Coupures</u> : Au début d'un tour adverse avant toute action, choisir 1 joueur adverse qui subit 1 jet d'1D6. Sur 3+, il voit M, F et AG réduites de 1pt durant toute la phase. Pour l'AG s'il avait 2+, il passe à 3+. <u>Foudre</u> : cf Sorcier du Chaos.</p>	150 kpo pour Favoris de... et Ligue des Royaumes Elfiques.
<p>Haut Mage Asur : <u>Foudre</u> : cf Sorcier du Chaos. <u>Distorsion Temporelle</u> : Juste après la fin d'un tour adverse, jetez 1D6. Sur 5+, avancez ou reculez les marqueurs de tours des deux équipes d'1 case.</p>	150 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques.
<p>Prêtre-Mage Slann : <u>Distorsion Temporelle</u> : cf Haut Mage Asur. <u>Glissement Tectonique</u> : Au début d'un tour adverse avant toute action, tous les joueurs de l'équipe adverse reçoivent un modificateur de -1 sur leurs jets pour Foncer (s'ajoute à tout autre malus) durant ce tour. <u>La Réalité Vacille</u> : Juste après la fin ou au début d'un tour adverse avant toute action, jetez 1D6. Sur 3+, choisir 2 de vos joueurs Debout sur le terrain, non Solitaire (x+) et sans le ballon, qui échangent de place. Si 1-2, ils restent à leur place, perdent leur ZdT et ont Sans les Mains jusqu'au début de votre prochain tour.</p>	200 kpo pour Super-ligue de Lustrie.
<p>Horticulturaliste : <u>Pousse Vigoureuse</u> : Au début d'un tour adverse avant toute action, tous les joueurs de l'équipe adverse reçoivent un modificateur de -2 sur leurs jets pour Foncer (s'ajoute à tout autre malus) durant ce tour. <u>Flore Étrange</u> : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Choisissez une case vide et désignez 1D3 joueurs Debout se trouvant à 2 cases max de la case cible. Sur 3+ avec 1D6, le joueur est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé).</p>	150 kpo pour Favoris de Nurgle et Défi des Bas-Fonds.
<p>Nécrothéurge Sportif : <u>Intangibilité</u> : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Ciblez 1 joueur adverse Debout qui subit 1 jet d'1D6. Sur 3+, reçoit Sans les Mains (perte du ballon avec 1 rebond s'il le possédait) et perte de sa ZdT jusqu'au prochain tour adverse. <u>Danse Macabre de Vanhalable</u> : Juste après la fin d'un tour adverse, jetez 1D6. Sur 3+, tous les Linemen de votre équipe (Journaliers inclus) qui sont sur le terrain reçoivent +1M, +1AG ou +1 AR (s'il avait 3+, il passe à 2+) au choix lors de leur activation durant votre tour.</p>	150 kpo pour Spot de Sylvanie.
<p>Technomage : <u>Foudre</u> : cf Sorcier du Chaos. <u>Malefoudre</u> : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Choisissez une ligne entre une case du bord de touche vers son opposé et jetez 1D6 pour chaque joueur (des 2 équipes) Debout sur cette ligne. Sur 3+, le joueur est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). Si 1 joueur est « Plaqué », faites un second test avec 1D6. Sur 1, la Malefoudre prend fin ; sur 2+, passez au joueur suivant dans la ligne.</p>	150 kpo pour Défi des Bas-Fonds.

<p>Ventre-Feu Ogre : Boule de Feu : cf Sorcier-sportif à Gages. Colonne de Feu : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Choisissez une ligne entre une case du bord de touche vers son opposé et jetez 1D6 pour chaque joueur (des 2 équipes) Debout sur cette ligne. Sur 4+, le joueur est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé).</p>	150 kpo pour Bagarre des Terres Arides.
<p>Shaman du sport Gobelin de la nuit : Pied de Gork (ou Mork) : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre. Ciblez 1 joueur adverse Debout et jetez 1D6. Sur 3-5 : il est « Plaqué » et subit un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé) ; sur 6 : il subit un Lancer de Coéquipier Mauvais. Nuage de Spores : Au début d'un tour adverse avant toute action, un joueur adverse de votre choix subit un jet d'1D6. Sur 2+, devient Solitaire (5+) et Gros Débile jusqu'à la fin de la phase.</p>	150 kpo pour Bagarre des Terres Arides et Défi des Bas-Fonds.
SORCIERS CÉLÈBRES	COÛT
<p>Horatio X. Schottenheim, Maître Mage : À la fin d'un tour d'équipe et avant le début de l'autre, 1x par match. Lance une boule de feu. Sélectionnez 1 case et faites 1D3 cases de Déviation (pas d'effet si sort du terrain). Les joueurs Debout (des deux équipes) dans cette case et dans les cases adjacentes font un jet d'1D6. Sur 4+, sont « Plaqué » et subissent un jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé).</p>	80 kpo pour toute équipe

ARBITRES PARTIAUX

ARBITRES PARTIAUX	COÛT
<p>Arbitre Partial : Si un double n'est pas obtenu sur le jet d'AR ou de Blessure lors d'une Agression par le coach adverse, jetez 1D6. Sur 5+, le joueur subit une Expulsion. Lorsque vous Contester, ajoutez +1 au jet de dé.</p>	120 kpo ou 80 kpo pour « Chantage & Corruption ».
ARBITRES PARTIAUX CÉLÈBRES	COÛT
<p>Triplés Trundlefoot : Lors d'une Agression par un joueur adverse qui ne fait pas de double sur le jet d'AR ou de Blessure, jetez 1D6. Sur 5+, le joueur est Expulsé ; sur 1, c'est la victime qui est Expulsée. Au début de chaque Phase, juste avant le Coup d'Envoi, jetez 1D6. Sur 6, un des joueurs adverses qui n'est pas « Marqué » choisis au hasard est « Mis à Terre » et « Sonné ». Sur « Appelez l'Arbitre », il est remplacé par un standard et chaque équipe reçoit +1 Pot-de-vin.</p>	80 kpo pour toutes équipes et 40 kpo pour Coupe du Dé à Coudre
<p>Ranulf « Red » Hokuli : Lors d'une Agression par un joueur adverse qui ne fait pas de double sur le jet d'AR ou de Blessure, jetez 1D6. Sur 4+, le joueur est, au choix du coach, s'il n'utilise pas un Pot-de-vin, viré ou subit un test d'AR avec +2 au jet. Si l'armure est passée, le joueur est « Mis à Terre » et subit un jet de Blessures ; il ne sera pas Expulsé. Si l'armure n'est pas passée, il est Expulsé. Les coach ne peuvent pas Contester les Décisions (même s'il ne prend pas part au match car les 2 coachs l'ont embauché).</p>	130 kpo pour Super-ligue de Lustrie et Classique du Vieux Monde.
<p>Thoron Korensson : Lors d'une Agression par un joueur adverse qui ne fait pas de double sur le jet d'AR ou de Blessure, jetez 1D6. Sur 4+, le joueur est quand même viré. Aucun Pot-de-vin ne peut être utilisé mais la Contestation est possible. Si un 1 est obtenu à la Contestation, un de ses coéquipiers sur le terrain, désigné au hasard sera viré également. Suite à un « Appelez l'Arbitre » lors des Coups d'Envoi, il y a lieu de relancer le dé.</p>	120 kpo pour Super-ligue du Bord du Monde.
<p>Jorm l'Ogre : Lors d'une Agression par un joueur adverse qui ne fait pas de double sur le jet d'AR ou de Blessure, jetez 1D6. Sur 4+, le joueur est « Plaqué » et subit un jet d'AR (et de Blessure éventuel) avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). Suite à chaque « Appelez l'Arbitre » lors des Coups d'Envoi, les coachs reçoivent -1 FP.</p>	120 kpo pour toutes équipes et 80 kpo pour « Chantage & Corruption ».



GÉANT MERCENAIRE (Règle optionnelle)

Toute équipe peut embaucher un Géant Asservi (350 000 po ; M6 F7 AG5+ CP5+ AR11+ ; Toujours Affamé, Cerveau Lent, Esquive en Force, Juggernaut, Solitaire (4+), Châtaigne (+2), Blocage Multiple, Stabilité, Lancer Coéquipier) en tant que Coup de pouce.

- occupe toujours 4 cases (debout, Mis au Sol ou Sonné), si l'1 de ces cases est dans la ZdT d'1 adversaire, il est « Marqué » ;
- 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, à la fin de son mouvement et après avoir suivi un « Repoussé ») 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 « Mis à Terre » (mais pas y rester) sans avoir à « Enjamber », s'il chute sur 1 case occupée par 1 joueur « Mis à Terre », ce dernier subit 1 « Repoussé » ;
- si une partie de son socle est en dehors du terrain, il est happé par le public ;
- il peut relancer les Maladresses lors d'un Lancer de Coéquipier ;
- il réduit les malus de 2 pour « Interférer avec la Passe » ;
- 1D12 est utilisé à la place du D8 lors des Ricochets.



MERCENAIRES SPÉCIALISÉS (Règle optionnelle)

Peuvent remplacer les Mercenaires Sans Limite en tant que Coup de Pouce lors des matchs de ligue (3 max et selon les quantités propres à chaque poste). Ne gagnent pas de PSP, ne peuvent être JdM, ni faire dépasser le nombre max de 16 joueurs. Il doit prendre au moins 1 option d'amélioration. Les modifications de caractéristiques (M, F...) ne peuvent être augmentés au-delà de +2 ou de -2 et ne peuvent être sélectionnés qu'une seule fois chaque. Un Commissaire peut même générer sa propre liste et décider de leur faire gagner des améliorations en cours de leur carrière...

QTÉ	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES, TRAITS	COÛT
0-2	Minus Superstar	5	2	3+	4+	6+	Esquive, Solitaire (4+), Poids Plume, Minus	30 kpo pour toute équipe
		- 1 seule compétence A : +10 kpo		- +1M : 30 kpo				
		- 2 compétences A ou plus : +20 kpo chaque		- +1AG : 40 kpo				
		- 1 seule compétence G (sauf Joueur Déloyal) : +40 kpo		- +1CP : 30 kpo				
		- 1 seule compétence P : +20 kpo		- +1AR : 30 kpo				
		- 1 seule Mutation : +30 kpo		- -1 à une carac : -10 kpo (Coût mercenaire =30 kpo min)				
		Peut échanger Poids Plume contre 1 seule de ces options :						
		- Joueur Déloyal (+1) + Sournois + Solitaire (5+) : 50Kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Coupe du Dé à Coudre, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde et Défi des Bas-Fonds.						
		- Joueur Déloyal (+2) + Sournois + Solitaire (5+) : 80Kpo pour Bagarre des Terres Arides et Coupe du Dé à Coudre.						
		- Bombardier + Arme Secrète : 40 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde.						
		- Poignard + Arme Secrète : 20 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Coupe du Dé à Coudre, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde.						
		- Échasse à Ressort : 50 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Coupe du Dé à Coudre, Super-ligue de Lustrie, Spot de Sylvanie et Défi des Bas-Fonds.						
		- Chaîne et Boulet + Arme Secrète + Sans les Mains + 3F -2M -Esquive : 60 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Coupe du Dé à Coudre et Défi des Bas-Fonds.						
		- Tronçonneuse + Arme Secrète + Sans les Mains -Esquive : 40 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Ligue des Royaumes Elfiques, Coupe du Dé à Coudre, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvanie, Super-ligue du Bord du Monde et Défi des Bas-Fonds.						



QÉ	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES, TRAITS	COÛT
0-2	Lineman Légendaire	6	3	3+	4+	9+	Solitaire (4+)	50 kpo pour toute équipe
							<ul style="list-style-type: none"> - 1 seule compétence G (sauf Joueur Déloyal) : +20 kpo - 2 compétences G ou plus (sauf Joueur Déloyal) : +30 kpo chaque - 1 seule compétence A : +30 kpo - 1 seule compétence P (sauf Chef) : +20 kpo - 1 seule compétence F : +30 kpo - 1 seule Mutation : +30 kpo - 2 Mutations ou plus : +40 kpo chaque (seulement pour Favoris de...) 1 seule de ces options : <ul style="list-style-type: none"> - Joueur Déloyal (+1) + Sournois + Solitaire (5+) : 60Kpo pour toute équipe. - Joueur Déloyal (+2) + Sournois + Solitaire (5+) : 90Kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvania, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. - Bombardier + Arme Secrète : 40 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvania, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. - Poignard + Arme Secrète : 20 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Ligue des Royaumes Elfiques, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvania, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. - Tronçonneuse + Arme Secrète + Sans les Mains : 60 kpo pour toute équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - +1M : 20 kpo - +1CP : 30 kpo - +1AR : 20 kpo - -1 à une carac : -10 kpo (Coût mercenaire =50 kpo min)
QTÉ	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES, TRAITS	COÛT
0-1	Bloqueur Brutal	4	4	4+	6+	9+	Solitaire (4+)	70 kpo pour toute équipe
							<ul style="list-style-type: none"> - 1 seule compétence F : +30 kpo - 2 compétences F ou plus : +40 kpo chaque - 1 seule compétence A : +40 kpo - 1 seule compétence G (sauf Joueur Déloyal) : +30 kpo - 1 seule compétence P (sauf Chef) : +20 kpo - 1 seule Mutation : +40 kpo 1 seule de ces options : <ul style="list-style-type: none"> - Joueur Déloyal (+1) + Sournois + Solitaire (5+) : 70Kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Super-ligue de Lustrie et Classique du Vieux Monde. - Joueur Déloyal (+2) + Sournois + Solitaire (5+) : 100Kpo pour Bagarre des Terres Arides et Favoris de... - Châtaigne (+2) + Solitaire (5+) : 60 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvania et Super-ligue du Bord du Monde. - Poignard + Arme Secrète : 20 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvania, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. - Chaîne et Boulet + Arme Secrète + Sans les Mains + 2F -1M : 90 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Spot de Sylvania, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. - Tronçonneuse + Arme Secrète + Sans les Mains : 60 kpo pour Favoris de... 	<ul style="list-style-type: none"> - +1M : 30 kpo - +2M : 50 kpo pour Favoris de... et Super-ligue de Lustrie - +1AG : 50 kpo - +1AR : 20 kpo - -1 à une carac : -10 kpo (Coût mercenaire =70 kpo min)
QTÉ	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES, TRAITS	COÛT
0-2	Prestataire Sûr	6	3	2+	3+	8+	Solitaire (4+)	70 kpo pour toute équipe
							<ul style="list-style-type: none"> - 1 seule compétence A : +30 kpo - 2 compétences A ou plus : +40 kpo chaque - 1 seule compétence G : +30 kpo - 1 seule compétence P : +30 kpo - 1 seule compétence F (sauf Châtaigne et Garde) : +50 kpo 1 seule de ces options : <ul style="list-style-type: none"> - Main démesurée : +30 kpo pour Favoris de... - Bras Supplémentaire : +20 kpo pour Favoris de... - Deux Têtes : +30 kpo pour Favoris de... - Très Longues Jambes : +30 kpo pour Favoris de... 1 seule de ces options : <ul style="list-style-type: none"> - Regard Hypnotique + Solitaire (5+) : 60Kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques, Favoris de..., Coupe du Dé à Coudre, Spot de Sylvania et Défi des Bas-Fonds. - Poignard + Arme Secrète : 20 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques, Coupe du Dé à Coudre, Spot de Sylvania et Défi des Bas-Fonds. 	<ul style="list-style-type: none"> - +1M : 30 kpo - +2M : 60 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques. - +1AG : 50 kpo - +2AG : 100 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques. - +1CP : 30 kpo - +2CP : 60 kpo pour Ligue des Royaumes Elfiques. - +1AR : 40 kpo - -1 à une carac : -10 kpo (Coût mercenaire =70 kpo min)



QTÉ	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES, TRAITS	COÛT
0-1	Gros Bras Garanti	4	5	4+	5+	9+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Lancer Coéquipier – 1 seule compétence F : +30 kpo – 2 compétences F ou plus : +40 kpo chaque – 1 seule compétence G : +40 kpo – 1 seule compétence P (sauf Chef) : +30 kpo – 1 seule mutation : +40 kpo – +1M : 20 kpo – +2M : 50 kpo pour Favoris de..., Super-ligue de Lustrie, Spot de Sylvanie et Défi des Bas-Fonds. – +1AG : 40 kpo – +1CP : 30 kpo – +2CP : 60 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde et Défi des Bas-Fonds. – +1AR : 20 kpo – -1 à une carac : -10 kpo (Coût mercenaire =130 kpo min) Peut échanger Cerveau Lent contre 1 seule de ces options : – Toujours Affamé + Gerbe de Vomi + Gros Débile + Régénération -1AG : -10Kpo pour toute équipe. – Frénésie + Fureur Débridée + Cornes – Lancer Coéquipier : +20Kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Défi des Bas-Fonds et Super-ligue du Bord du Monde. – Frénésie + Sauvagerie Animale + Griffes + Queue Préhensile – Lancer Coéquipier : +20Kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Super-ligue de Lustrie, Spot de Sylvanie et Défi des Bas-Fonds. – Châtaigne (+2) + Solitaire (5+) : 50 kpo pour toute équipe. – Chaîne et Boulet + Arme Secrète + Sans les Mains + Gros Débile + 2F -1M : 80 kpo pour Bagarre des Terres Arides, Favoris de..., Super-ligue de Lustrie, Classique du Vieux Monde et Défi des Bas-Fonds.	130 kpo pour toute équipe

CARTES DE PRÉPARATIFS SPÉCIAUX

Chaque achat de Préparatif Spécial permet le tirage d'une carte sur la table des paquets ci-contre. Jetez 1D6 pour déterminer le paquet à utiliser pour chacun des achats (ou choisissez un des deux paquets de cartes dédiés à votre liste d'équipe). Si un tirage supplémentaire donne le même résultat, il est possible de relancer une seule fois. Pour chaque tirage, le coach prend les 2 cartes du dessus du paquet déterminé et choisit celle qu'il veut garder.

NdR : Les cartes sont vendues à part. Si certaines ont été rééditées, d'autres sont nouvelles. Des paquets spécifiques à chaque équipe vont ressortir au fil du temps. Petit système de tirage au sort à votre disposition, faite 2 jets d'1D8 et choisissez votre carte...

PAQUETS DE CARTES	
1	Évènements Aléatoires
2	Coups Bas
3	Objets Magiques
4	Prouesses Héroïques
5	Bienfaits de l'Entraînement
6	Incidents Mineurs

Les tableaux concernant les Cartes étant très gourmands en place et ces dernières étant utilisées vraiment à la marge, j'ai préféré vous les mettre à disposition dans un fichier dédié et de manière complète avec le système de tirage : http://empireoublie.free.fr/docs/cartes_speciales/cartes_speciales.pdf



PRIÈRES À NUFFLE

Une fois que les Coups de Pouce ont été achetés, on recalcule la VEA. Si l'une des deux équipes a encore une VEA inférieure à l'autre, le coach de celle-ci fait un jet, par tranche de 50 kpo de différence, sur la **Table des Prières à Nuffle**. Les effets sont appliqués dès le début de la Phase. On relance les jets déjà tirés.

1D16	TABLE DES PRIÈRES À NUFFLE
1	Trappe Traîtresse : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout joueur qui arrive sur une case de Trappe jette 1D6. Sur 1 , il est considéré comme Poussé dans le Public. S'il portait le ballon, il rebondit.
2	Pote avec l'Arbitre : Jusqu'à la fin de la Phase, les résultats de Contestation sont traités en 2-4 et 5-6 au lieu de 2-5 et 6 .
3	Stylet : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Poignard jusqu'à la fin de la Phase.
4	Homme de Fer : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient +1AR (max 11+) pour la durée du match.
5	Poings Américains : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Châtaigne (+1) pour la durée de la Phase.
6	Mauvaises Habitudes : Désignez au hasard 1D3 joueurs adverses non Solitaire et disponible pour cette Phase, ils obtiennent Solitaire (2+) jusqu'à la fin de la Phase.
7	Crampons Graisseux : Désignez au hasard 1 joueur adverse disponible pour cette Phase, il obtient -1M jusqu'à la fin de la Phase.
8	Statue Bénie de Nuffle : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Pro pour la durée du match.
9	Des Taupes sous le Terrain : Jusqu'à la fin de la mi-temps, appliquer -1 aux jets pour « Foncer » d'1 case supp (-2 si les deux coachs tirent ce résultat).
10	Passe Parfaite : Jusqu'à la fin du match, vos joueurs gagnent 2PSP, au lieu d'1, par Passe réussie.
11	Interaction avec les Fans : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui Poussent 1 adversaire dans le Public gagnent 2PSP en cas d'ÉLI.
12	Violence Nécessaire : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs gagnent 3PSP, au lieu d'2, par ÉLI infligée.
13	Frénésie d'Agression : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui infligent 1 ÉLI à 1 adversaire sur Agression gagnent 2PSP.
14	Lancer une Pierre : Jusqu'à la fin de la Phase, si 1 joueur adverse « Temporise », jetez 1D6 à la fin du tour de son équipe. Sur 5+ , il est « Plaqué ».
15	Sous Surveillance : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout adversaire commettant 1 Agression est Expulsé même sans double.
16	Entraînement Intensif : Désignez au hasard 1 de vos joueurs disponibles pour cette Phase, il obtient une compétence Primaire (1 ^{re} colonne) de votre choix jusqu'à la fin du match.

TIRER À PILE OU FACE

Le gagnant d'un Pile ou Face choisit de réceptionner ou d'engager.

DÉBUT DU MATCH

PLACEMENT

1. L'équipe qui engage se place toujours en premier. 11 joueurs au maximum peuvent entrer sur le terrain. S'il en manque, placez le maximum de joueurs possible. Tout joueur, en sus des 11, découvert sur le terrain, après le Coup d'Envoi est Expulsé. Les joueurs se placent entre la ligne médiane et la Zone d'En-but de leur équipe.

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 la ligne d'engagement.

4. Si l'équipe est réduite à 3 joueurs (ou moins) vous pouvez concéder le match (sans pénalité décrites [ici](#)). Sinon placez autant de joueurs que possible sur la ligne d'engagement.



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 (soit il le choisit dans la table, soit il tire au sort avec 1D16). Si c'est le cas et que le jet sur le tableau de 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 (*NdR : des ballons spécifiques à certaines équipes, parus dans les Spike ! Magazines sont disponibles [ici](#)*).

1D16 ou au choix	BALLONS INHABITUELS
1	Ballon Explosif : Un ballon-curseur est placé au choix du coach sur la Piste de Score. Après chaque tour des 2 équipes, il jette 1D6. Sur 1 , la mèche s'éteint, le ballon devient normal ; sur 2-5 , le curseur se déplace d'1 case vers le 0 ; sur 6 , il se déplace de 2 cases vers le 0. Lorsque le curseur atteint le 0, le ballon explose. Jetez 1D6 pour chaque joueur adjacent au ballon, ils sont « Plaqués » sur 4+ . Le porteur du ballon est « Plaqué », les joueurs déjà « Mis à Terre » ou « Sonnés » doivent également faire un Jet d'AR. Après explosion un ballon est envoyé sur la même case, il Ricoche avant d'atterrir.
2	Ballon Démoniaque : Avant tentative pour Ramasser, jetez 1D6. Sur 1-2 , le joueur refuse de le saisir (Rebond, pas de TO, tentative pour Réceptionner à la normale). Si à la fin du mouvement du porteur de balle, aucune passe n'est faite, jetez 1D6. Sur 1 , le joueur doit faire une passe (vers case vide, si pas de coéquipier à portée). Dès que le ballon reste sur case vide, jetez 1D6. Sur 6 , le ballon redevient normal.
3	En-cas Farci : +1 pour Ramasser. Les joueurs de l'équipe qui engage obtiennent « Arracher le Ballon » s'ils bloquent (même au cours d'un Blitz) le porteur de balle. Après TD, jetez 1D6. Sur 1 , le marqueur rate la prochaine Phase.
4	Œuf Draconique : Si le ballon est au sol au début d'un tour, il rebondit (règles usuelles). Après TD, jetez 1D6. Sur 1 , le marqueur est « Plaqué », il subit un jet d'AR (et de Blessure éventuel) avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé).
5	Farfadet Mauvais : Si le ballon est au sol au début d'un tour, il rebondit avec -1 sur les tentatives pour Réceptionner lors de ce rebond (gestion classique des rebonds). -1 pour Ramasser. Si ce ballon sort du terrain, un ballon normal est utilisé à la place pour le reste du match.
6	Ballon de maître : Lors des Déviations, 1D3 cases au lieu d'1D6. Ne Ricoche pas sur un résultat de 8 au Coup d'Envoi. Longues Bombes et Passes Désespérées impossibles. Les joueurs « Mis à Terre » ou « Sonnés » subissent un jet d'AR si le ballon tombe sur leur case. Les joueurs échouant pour Réceptionner (Sur une Passe ou une Interception) doit jeter 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal (ou sur 6 naturel) à la F , il est « Plaqué » et subit 1 jet d'AR et de Blessure éventuel.
7	Ballon à pointes : Pas de rebond sur les cases vides. Si un joueur fait un 1 naturel (après relance éventuelle) pour Réceptionner ce ballon, il subit 1 test d'AR. En cas d'échec, il est « Mis à Terre » et subit un jet de Blessure non modifiable.
8	Nurgling Avide : Si un joueur tente de Ramasser le ballon, jetez 1D6. Sur 1-2 , il refuse et le ballon Rebondit (peut alors être Réceptionné normalement). Si le ballon est au sol au début d'un tour, il rebondit avec -1 sur les tentatives pour Réceptionner lors de ce rebond (gestion classique des rebonds). Si 1 joueur est activé alors qu'il tient le ballon, jetez 1D6. Sur 1 , le joueur réduit son M de -1 durant son tour d'équipe.
9	Orbe de Sombre Majesté : Le porteur devient Gros Débile. S'il était déjà, rien de plus.
10	Ballon louche : -2 aux tests de CP. Le botteur n'est pas Expulsable lors du Coup d'Envoi.
11	À Pierre d'âme : Le porteur de balle peut choisir une compétence détenue par un coéquipier du Box Blessés & Tués lors de son activation ou au moment où il entre en possession du ballon (pas de Traits ou de Mutations). Il peut utiliser cette compétence pendant son tour d'équipe et tant qu'il est porteur du ballon. Si le box est vide, il reçoit Présence Perturbante.
12	Ballon Gelé : Au début du tour, jetez 1D6 pour le porteur de balle. Sur 1 , le ballon Rebondit sans TO (Rebond classique).
13	Œuf Sacré : Si au début d'1 tour est porté par 1 joueur de l'équipe en réception, le coach jette 1D6. Sur 1 , le ballon Rebondit sans TO (Rebond classique).
14	Snotling costumé : À chacun de ces tours d'équipe, le coach de l'équipe peut activer le ballon et faire une action de mouvement (1D3 sans Foncer) sauf s'il est porté. S'il est porté par 1 joueur en réception, il doit réussir 1 jet d'AG avec modificateur de +1 pour conserver le ballon (qui perd son activation) sinon, il Rebondit, utilisant 1M et pouvant continuer son Mouvement. Ce mouvement se fait case par case en utilisant le Gabarit de Renvoi orienté vers l'un des 4 bords du terrain (tous les test d'Esquive sont réussis). Si le Snotling se déplace sur une case occupée par un joueur, celui-ci doit tenter de le Réceptionner. S'il va dans le public, il est renvoyé normalement. Doit être porté pour scorer.
15	Squig boiteux : Au début du tour de chaque équipe, jetez 1D6 pour le porteur de balle. Sur 1 , le ballon Rebondit sans TO (Rebond classique). S'il n'est pas porté, il Rebondit 1D3 fois, avec possibilité d'être Réceptionné par les joueurs n'ayant pas perdu leur ZdT. En cas d'échec, Rebond en ignorant le résultat du D3. Après TD, jetez 1D6. Sur 1 , le marqueur subit -1 AG pour le reste du match.
16	Braséro à Malepierre : Sur un résultat de 1 naturel (après Relance éventuelle) pour Ramasser, Réceptionner ou Interceptor, le joueur subit une mutation jusqu'à la fin de la phase de jeu. Jetez 1D6. 1 : « Plaqué » et +1 au Jet d'AR ou de Blessure ; 2 : Sans les mains ; 3 : Cerveau lent ; 4 : -1M (min 1) et +1AR (max 11+) ; 5 : Répulsion ; 6 : Peau de Fer et +1AR (max 11+).

ARBITRE ALTERNATIF (Règles optionnelles)

À la place d'un arbitre standard, les coachs peuvent s'entendre pour jouer un arbitre sur le terrain (Ndr : j'ajouterais, « sauf si l'un d'entre eux a déjà choisi un arbitre partial »). Cet arbitre est à choisir parmi les trois profils du tableau ci-contre. Il est déployé avant le Coup d'Envoi dans la moitié de terrain de l'équipe qui engage, sur une case adjacente à l'une des lignes de touche (au choix du coach qui engage) et le plus près possible de la ligne d'engagement. Il se déplace après que les deux équipes ont joué leur tour selon Gabarit de Renvoi avec 1D6 pour chaque M qu'il possède et en ignorant les ZdT. Le Gabarit de Renvoi est aligné avec un bord du terrain et en direction du ballon. Si son mouvement le fait aller sur une case occupée (par un joueur ou le ballon), il arrête de se déplacer. Un ballon qui atterrit sur la case de l'arbitre, rebondit.

L'arbitre n'expulse pas lors des doubles sur jet d'AR ou de Blessures mais selon le résultat d'un jet de 1D6 et selon le nombre de cases à laquelle se trouve l'arbitre. Au-delà de 9 cases, l'arbitre ne voit rien. Les contestations restent possibles.

Les joueurs peuvent bloquer, agresser l'arbitre et utiliser une Action Spéciale ou une Arme secrète contre lui. Le joueur sera Expulsé (pas de contestation) si l'arbitre n'est pas Sonné, KO ou Éliminé. Le public ne s'en prend pas à un arbitre, il subit le jet d'AR conséquent au Blocage (sauf si simple repoussé). Si l'arbitre ne subit pas de blessure, il rentre sur le terrain comme lors du Coup d'Envoi (case choisie par coach adverse à celui dont le joueur a poussé l'arbitre) et expulse celui qui l'a poussé dans le Public. Tant que l'Arbitre est hors du terrain, Sonné, KO ou Éliminé, les joueurs ne sont pas expulsables (même les Armes Secrètes).

COUP D'ENVOI

Donné par le coach qui engage. Il choisit 1 de ses joueurs, qui se trouve ni sur la ligne d'engagement, ni dans les couloirs latéraux (avec 3 ou moins de joueurs, ce sera 1 joueur de la ligne d'engagement), pour botter la balle. Il choisit 1 case dans la moitié de terrain adverse et le ballon dévie vers 1 case où il tombera. Avant que le ballon ne touche le sol, le coach fait 1 jet sur la table ci-dessous :

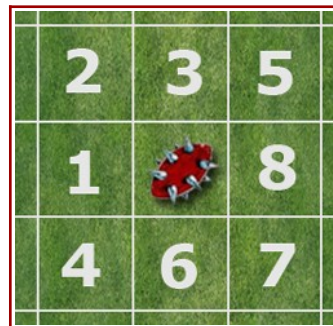
2D6	COUPS D'ENVOI
2	Appelez l'Arbitre : Chaque coach reçoit un Pot-de-vin. Pour le match
3	Temps Mort : Si l'1 des 2 équipes est au tour 6, 7 ou 8, le curseur est reculé d'1 case. Sinon le curseur avance d'1 case.
4	Défense Solide : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe qui engage peuvent être replacés différemment mais en respect des règles de placement.
5	Coup de Pied Haut : 1 joueur « Démarqué » peut se placer sur la case où va tomber la balle sans tenir compte de son M.
6	Fans en Folie : Chaque coach jette 1D6+Cheerleaders, le meilleur a droit à 1 jet sur la table des Prières à Nuffle (aucun si égalité).
7	Coaching Brillant : Chaque coach jette 1D6+Assistants, le meilleur a droit à 1 Relance pour la Phase (aucun si égalité).
8	Météo Capricieuse : Refaire jet de Météo. Si Conditions Idéales, le ballon Ricoche.
9	Surprise : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe en réception peuvent bouger d'1 case.
10	Blitz : 1D3+3 joueurs « Démarqués », au moment du Coup d'Envoi, de l'équipe qui engage peuvent être activés pour une action de M, l'un d'entre eux peut faire 1 Blitz, un autre peut Lancer un Coéquipier. Ce tour « gratuit » s'arrête si 1 joueur actif « Chute » ou « est Plaqué ».
11	Arbitre Officieux : Chaque coach jette 1D6+FP, le coach ayant le plus mauvais résultat désigne 1 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coachs désignent 1 joueur au hasard). Sur 2+ avec 1D6, ce joueur est « Mis à Terre », « Sonné ». Sur 1 il est Expulsé.
12	Invasion du Terrain : Chaque coach jette 1D6+FP, le plus mauvais désigne 1D3 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coachs désignent 1D3 joueur au hasard). Ces joueurs sont « Mis à Terre » et « Sonnés ».

On applique les effets du Coup d'Envoi, puis le ballon atterrit sur la case ciblée par la Déviation. Si un joueur est dans cette case, il peut tenter de le Réceptionner. Sinon la balle tombe au sol et Rebondit. Si le ballon atterrit ailleurs que dans la moitié de terrain adverse (public ou moitié de terrain de l'équipe qui engage), le coach de l'équipe à la réception le donne à un joueur de son choix. Si aucun joueur n'est Debout, il choisit 1 joueur au sol sur lequel le ballon rebondit.

Arbitre	M	F	AG	CP	AR
Générique	5	2	3+	-	8+
Elnos Lawkeeper	6	2	3+	-	7+
Compétences : Esquive. Ses décisions ne peuvent être contestées.					
Redkur Forgebeard	4	3	3+	-	8+
Compétences : Blocage. -1 au jet de D6 pour le test d'expulsion.					
Distance en nbre de case de l'arbitre					1D6
1					2+
2 à 3 cases					3+
4 à 5 cases					4+
6 à 7 cases					5+
8 à 9 cases					6+

DÉVIER, RICOCHER OU REBONDIR

Dévier : Lors des coups de pieds (Coups d'Envoi), des Lancers de Coéquipiers (et Botter un Coéquipier) Mauvais ou Passes Méchamment Imprécises, le ballon dévie d'1D6 cases dans la direction déterminée par 1D8 sur le **Gabarit de Direction Aléatoire**. Si le ballon atterrit sur une case occupée par un joueur Debout ayant sa ZdT, il **doit** tenter de le Réceptionner. En cas d'échec le ballon « **Rebondit** ».



Ricocher : Lorsque le ballon (ou un joueur) est en l'air et se déplace aléatoirement. Le ballon (ou le joueur) se déplace 3 fois à partir de la case cible dans une direction déterminée par trois jets de D8 sur le **Gabarit de Direction Aléatoire**. Si le ballon (ou le joueur) atterrit (uniquement après le troisième jet) sur une case occupée par un joueur Debout ayant sa ZdT, il **doit** tenter de le Réceptionner. En cas d'échec, ou si la case d'arrivée est inoccupée ou occupée par un joueur Debout sans ZdT, « Mis à Terre » ou « Sonné », le ballon (ou le joueur) « **Rebondit** ».

Rebondir : Lorsque le ballon (ou le joueur en sa possession) tombe au sol, le ballon se déplace d'une case dans la direction déterminée par 1D8 sur le **Gabarit de Direction Aléatoire**. Si le ballon atterrit sur une case occupée par un joueur Debout ayant sa ZdT, il **doit** tenter de le Réceptionner. En cas d'échec, ou si la case d'arrivée est occupée par un joueur Debout sans ZdT, « Mis à Terre » ou « Sonné », le ballon continue à « **Rebondir** » jusqu'à ce qu'il arrive sur une case inoccupée ou qu'un joueur le Réceptionne.

PHASES, TOURS ET ACTIONS

Le Placement marque le début d'une Phase, les tours d'équipes s'enchaînent les uns derrière les autres jusqu'à ce qu'un Touchdown soit marqué ou que la mi-temps s'achève. À chaque tour d'équipe, le coach qui joue doit déplacer son pion tour sur la piste de leur fosse. En cas d'oubli, il y a lieu de lui signaler poliment. Au cours de son tour d'équipe, un coach pourra activer un tour de joueur pour chacun de ses joueurs. Quand il a fini, on passe au tour de l'équipe adverse et ainsi de suite.

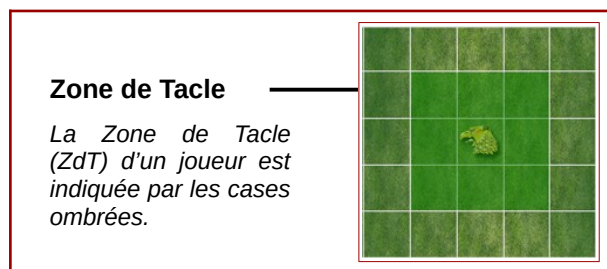
Quand la Phase prend fin, (TD ou fin de mi-temps), et qu'une nouvelle commence, les Armes Secrètes qui ont joué durant la Phase précédente sont Expulsées, les joueurs KO tentent de revenir dans le Box des Réserves (chacun doit faire un jet de **4+** sur 1D6) et on refait un placement. Le coach qui engage est celui qui a marqué le TD ou qui n'a pas engagé lors de la première mi-temps.

CONCÉDER LE MATCH

Un coach peut concéder le match et abandonner. Tous les TD qu'il a marqués sont annulés et son adversaire en marque un de plus. Il ne pourra pas désigner de **JdM** en fin de match, ni percevoir des gains et sa caractéristique de **Fans Dévoués** est réduite de 1D3 (min = 1). Pour chaque joueur ayant au moins trois améliorations, le coach devra jeter 1D6. Sur **1-3**, le joueur quitte l'équipe. Par contre, si le coach concède parce qu'il a moins de trois joueurs, il ne reçoit aucune pénalité comme expliqué au chapitre « Placement ».

MARQUAGE

Qu'ils soient activés ou pas, les joueurs « Marquent » les cases se trouvant dans leur Zone de Tacle (ZdT), à condition d'être Debout. Un joueur se trouvant dans la ZdT d'un adversaire Debout est « Marqué ». Un joueur Debout « Marque » les joueurs se trouvant dans sa ZdT.



SE RÉVEILLER

Les joueurs qui sont « Sonnés » (couchés sur le ventre) ne s'activent pas. Ils sont retournés (couchés sur le dos) automatiquement au début du tour d'équipe. Les joueurs « Sonnés » ne « marquent » pas les cases de leur ZdT.

LE MOUVEMENT

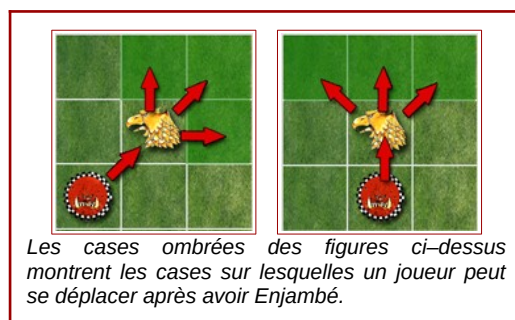
Se fait sur n'importe quelle case inoccupée dans toutes les directions, même en diagonale jusqu'au maximum de sa capacité de M.

Se relever coûte 3 points de Mouvement. Si un joueur ne peut pas payer ces 3pts (M<3), il doit faire un **4+** avec 1D6.

Foncer : On peut se mouvoir d'1 ou 2 cases supplémentaires. Pour chaque case on lance 1D6, sur un **1**, le joueur **Chute** (entraînant un TO) et doit subir un jet d'AR. Ce jet se fait avant tout autre (Esquive par exemple).

Esquiver : Si le joueur est « Marqué » par 1 ou plusieurs joueurs, il doit réussir un test d'AG pour éviter de **Chuter**. Chaque joueur adverse qui « Marque » la case cible applique un modificateur de -1 au test d'esquive.

Enjamber : Au cours du mouvement, le joueur peut tenter d'Enjamber 1 seule case occupée par un joueur (des 2 équipes) qui est « Mis à Terre » ou « Sonné » pour se rendre sur 1 case située derrière ce joueur selon le diagramme ci-contre. Le joueur doit réussir un test d'AG avec un malus calculé comme suit : comparez le nombre de joueurs adverses qui « Marquent » la case de départ au nombre de joueurs adverses qui « Marquent » la case cible. Le modificateur négatif est égal au chiffre le plus élevé des deux. Si la case de départ était « Marquée », il n'y a pas lieu de faire 1 Esquive. En cas d'échec, le joueur chute dans la case de destination. Sur une Maladresse (**1 naturel**), il **chute** sur place. Enjamber une case utilise du mouvement, comme si le joueur était entré puis sorti de la case qu'il enjambe.



Ramasser le ballon est une **action obligatoire** lorsqu'un joueur entre dans 1 case où se trouve le ballon (sauf Sans les Mains). Il doit faire 1 test d'AG avec un modificateur de -1 pour chaque joueur adverse qui « Marque » la case où se trouve le ballon. Il peut continuer son M, s'il le désire. En cas d'échec le ballon Rebondit (TO) et le joueur s'arrête sur place. Entrer non volontairement dans la case du ballon (sur un repoussé par exemple), ne permet pas de le ramasser, il y a Rebond automatique.

Chuter au cours du mouvement implique que le joueur soit « Mis à Terre » et doive subir un test d'AR, puis le cas échéant, un jet de Blessure. S'il possédait le ballon, ce dernier rebondit à partir de la case où le joueur chute après le traitement du jet d'AR.

LE BLOPAGE

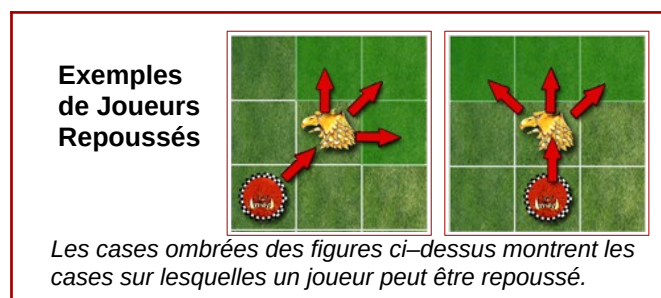
Pour effectuer, un Blocage, le joueur doit être Debout et en train de « Marquer » sa victime, qui se trouve, elle aussi, Debout. Il s'agit d'une Action unique déclarée lors de l'activation du joueur. Pour effectuer un blocage, on compare les Force en ajoutant +1 par joueur soutenant l'Attaquant ou le Défenseur. Cette comparaison donne le nombre de dés à jeter (c'est toujours le coach du joueur actif qui fait le jet, même si l'adversaire est amené à choisir le résultat).

Un coéquipier de l'Attaquant ne peut soutenir un blocage que s'il est en train de « Marquer » la cible du Blocage et s'il n'est pas lui-même « Marqué » par un adversaire.

Un coéquipier du Défenseur ne peut soutenir la cible du Blocage que s'il est en train de « Marquer » l'Attaquant et s'il n'est pas lui-même « Marqué » par un adversaire.

Comparaison des F	Nombre de dés lancés	Dé	Résultat
F Attaquant < à la moitié de celle du Défenseur :	3 dés, le Défenseur choisit le résultat.		L'attaquant est <u>Plaqué</u> .
F Attaquant < à celle du Défenseur :	2 dés, le Défenseur choisit le résultat.		Le Défenseur est <u>Repoussé</u> et <u>Plaqué</u> .
F égales :	1 dé.		Le Défenseur est <u>Repoussé</u> et s'il n'a pas Esquive, il est <u>Plaqué</u> .
F Attaquant > à celle du Défenseur :	2 dés, l'Attaquant choisit le résultat.		Le Défenseur est <u>Repoussé</u> .
F Attaquant > à 2 fois celle du Défenseur :	3 dés, l'Attaquant choisit le résultat.		Les 2 sont <u>Plaqués</u> sauf ceux qui ont Blocage.

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 disponible alors 2 joueurs (ou plus, en cascade) 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). Notons que les joueurs « Sonnés » ou « Mis à Terre » peuvent aussi être repoussés. Si le ballon se trouve sur une case où un joueur est repoussé, il rebondit.



Lorsqu'un joueur est Repoussé, l'attaquant peut venir se placer sur la case laissée libre, gratuitement.

Plaqué : Le joueur est « Mis à Terre », le coach adverse au joueur « Plaqué » fait un test d'AR pour lui. Si le test est réussi, ce même coach fait un jet de Blessures (*voir table*). Un joueur « Mis à Terre » lâche la balle s'il la possédait. Le rebond de la balle est traité après le jet d'armure à partir de la case où le joueur est plaqué.

2D6	BLESSURES	D16	ÉLIMINATIONS
2-7	Sonné	1-6	Commotion
8-9	KO	7-9	Amoché = RPM
10-12	Élimination	10-12	Blessure Sérieuse = BP + RPM
MINUS		13-14	Séquelle + RPM
2-6	Sonné	15-16	Mort
7-8	KO	D6	SÉQUELLES
9	Commotion	1-2	Traumatisme Crânien : -1 AR
10-12	Élimination	3	Genou Déboîté : -1 M
		4	Bras Cassé : -1 CP
		5	Cou Brisé : -1 AG
		6	Épaule Disloquée : -1 F

Sonné : Le joueur est placé sur le ventre, il ne s'active pas au prochain tour et se mettra automatiquement sur le dos.

KO : Le joueur est placé dans le Box des KO, il en sortira sur **4+** avec 1D6 à la fin de la Phase.

Éliminations : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés, faire un jet sur la table dédiée.

Commotion : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés sans rien de plus.

RPM : le joueur rate le prochain match.

BP : Le joueur a 1 Blessure Persistante, il ajoute +1 x BP aux futurs jets d'Éliminations.

Séquelle : Faire un jet sur la table dédiée.

LES AUTRES ACTIONS

Concernant les **Passes ou Lancer un Coéquipier, Transmissions, Agressions, et Blitz** : Vous n'avez droit qu'à une seule de chaque par tour, sachant qu'un même joueur ne peut les cumuler.

PASSES

Un joueur peut se déplacer avant de réaliser son Action de Passe, mais ne pourra pas continuer de bouger après sa résolution, même s'il lui reste du M.

N'importe quelle case peut être choisie pour être la cible d'une passe, à condition qu'elle soit à portée (cf diagramme de passe).





Une **Passe précise** (le test de CP est réussi [même avec un 1 après modificateur pour une CP1+] ou le coach obtient un **6 naturel**) envoie le ballon dans la case ciblée. Une **Passe imprécise** (le test de CP est raté) fait ricocher le ballon à partir de la case cible. Une **Passe méchamment imprécise** (le test de CP est raté en donnant un résultat de **1 ou moins** après modification) fait dévier le ballon à partir de la case du lanceur. Une **Passe avec Maladresse** (le coach obtient un **1 naturel** sur le test de CP ou si la CP du joueur est de -), le ballon rebondit à partir de la case du Passeur avec TO.

Lorsque la Passe est bien partie (pas de Maladresse), un joueur (et 1 seul) adverse Debout, ayant sa ZdT et se trouvant sur la ligne de Passe peut **Interférer avec la Passe**, en faisant un test d'AG conformément au tableau d'Agilité. S'il réussit son test, il parvient à **Détourner** la balle. Il faudra ensuite qu'il tente de **Réceptionner** le ballon.

Réceptionner le ballon, est **obligatoire** pour un joueur, Debout, ayant sa ZdT et se trouvant dans la case où arrive le ballon ou après l'avoir Détourné. Il fait un test d'AG conformément au tableau d'Agilité.

Si le jet pour Réceptionner est un échec ou si le ballon atterri dans une case vide, ce dernier Rebondit à partir de cette case. Si la balle rebondit sur un joueur, ce dernier **doit** tenter de le Réceptionner. Si la balle n'est récupérée par aucun joueur de l'équipe active après l'Action de Passe, il y a TO.

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 Rapide		Passe Longue
	Passe Courte		Longue Bombe

Modificateurs de Passe	
Passe Rapide	+0
Passe Courte	-1
Passe Longue	-2
Longue Bombe	-3
Par joueur adverse marquant le Passeur	-1

TRANSMISSION

Un joueur peut se déplacer avant de réaliser une **Transmission**. Elle permet de donner le ballon à un coéquipier Debout se trouvant dans une case adjacente qui doit réussir un test d'AG conformément au tableau d'Agilité. Un joueur peut se déplacer avant de réaliser son Action de Transmission, mais ne pourra pas continuer de bouger après sa résolution, même s'il lui reste du M.

BLITZ

Il s'agit d'un blocage précédé et/ou suivi d'un mouvement. Notons que le Blocage coûte alors 1M. La cible du Blitz doit être désignée à l'Activation du joueur et ne peut être changée. Le .

AGRESSION

Pour commettre une **Agression** sur un joueur se trouvant au sol, l'agresseur peut se mouvoir (avant l'Action et ne peut plus bouger par la suite, même s'il lui reste du M) et recevoir du soutien (l'agressé aussi, d'ailleurs) pour +1 (-1) au jet de dés sur le même principe que pour le Blocage. L'agresseur fait un jet d'Armure, et éventuellement un jet de Blessure pour sa victime. Si l'un de ses jets est un **double naturel**, il se fait Expulser par l'arbitre, ce qui entraîne un TO. Le coach peut contester cette Expulsion comme indiqué dans le chapitre « Le Coach en Chef »).

LANCER UN COÉQUIPIER

Cette action remplace l'Action de Passe pour lancer un coéquipier, ayant la compétence Poids Plume à la place du ballon vers une case ciblée se trouvant à portée Rapide ou Courte. Le poids Plume peut porter le ballon. Le Poids Plume, sauf en cas de Maladresse, Ricoche obligatoirement à partir de la case cible. Lors d'une **Maladresse**, le Poids Plume Rebondit à partir de la case du lanceur.

Il est possible de lancer un coéquipier « Mis à Terre » ou « Sonné », mais il ne pourra pas atterrir sur ses pieds. Comme pour la Passe, le lanceur peut se déplacer avant de faire l'action de Lancer un Coéquipier, mais ne pourra pas continuer de bouger après sa résolution même s'il lui reste du M.

Si le test de CP est réussi (ou 6 *naturel*), le Lancer est **Superbe**, le Poids Plume ricoche depuis la case cible. Si le test de CP est raté, on considère que le Lancer est quand même **Réussi**, le Poids Plume ricoche depuis la case cible. Si le résultat du test donne un résultat de **1 après modificateur**, le Lancer est **Mauvais**, le Poids Plume dévie à partir de la case du Lanceur. Sur un **1 naturel**, ou si le Lanceur à une CP de -, il commet une **Maladresse**, le Poids Plume rebondit à partir de la case du Lanceur. Puis le Poids Plume, après avoir ricoché, dévié ou rebondi, doit atterrir en faisant un test d'AG conformément au tableau d'Agilité. Si le test est réussi (ou 6 *naturel*), le Poids Plume atterrit sur ses pieds et peut utiliser son M s'il ne l'avait pas fait. S'il n'arrive pas à atterrir sur ses pieds, il Chute (AR + Blessure éventuelle). Turnover uniquement s'il tenait le ballon.

Si le Poids Plume atterrit sur 1 case occupée, l'occupant (debout, sonné ou Mis à Terre) est « Plaqué » (AR + Blessure) et le Poids Plume rebondit jusqu'à ce qu'il atterrisse sur une case vide dans laquelle il chute obligatoirement (AR + Blessure) avec Turnover. Si entre temps, il atterrit sur d'autres cases occupées, les joueurs s'y trouvant sont bien sûr « Plaqués » (AR + Blessure)... le processus s'enchaîne jusqu'à atterrissage sur une case vide... Turnover si le Poids Plume atterrit sur 1 coéquipier qui devient « Plaqué ».

Si le Poids Plume était « Mis à Terre » ou « Sonné » avant le Lancer. Il ne peut atterrir. Après le ricochet, il rebondit depuis la case où il tombe jusqu'à ce qu'il atterrisse sur une case vide dans laquelle il chute obligatoirement (AR + Blessure éventuelle).

Si le Poids Plume atterrit dans le Public, il subira les mêmes effets que tout autre joueur : jet de Blessure.

Modificateurs d'Agilité	
Esquiver (sortir d'une case marquée)	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Enjamber	+0
Par joueur adverse marquant la case cible ou départ (on prend la plus marquée des deux)	-1
Ramasser le ballon	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Interférer avec une Passe Précise	-3
Passe imprécise	-2
Méchamment imprécise	-1
Si le joueur est marqué par un joueur adverse	-1
Réceptionner sur Passe Précise	+0
Après Détournement	-1
Après 1 Rebond	-1
Renvoi par le Public	-1
Après Ricochet ou Déviation	-1
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Recevoir 1 Transmission	+0
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Atterrissage après un Lancer Superbe	+0
Après une Maladresse	-1
Après un Lancer Réussi	-1
Après un Lancer Mauvais	-2
Par joueur adverse marquant le joueur	-1

Modificateurs de Lancer un Coéquipier	
Lancer Rapide	+0
Lancer Court	-1
Par joueur adverse marquant le Lanceur	-1

TURNOVER

Dit « TO ». Intervient lors d'une action ratée, si un joueur de l'équipe active Chute, est « Plaqué » ou « Expulsé ». Idem, si le porteur de balle de l'équipe active est « Mis à Terre » ou sort du terrain. Idem sur une Passe ou Transmission ratée (aucun joueur de l'équipe active n'a récupéré le ballon). Lors d'un ramassage, le TO intervient dès l'échec, même si un coéquipier prend possession du ballon. Idem sur une Maladresse lors d'une Passe ou si un Coéquipier Lancé et porteur de la balle échoue à son Atterrissage, se fait manger ou tombe sur une case occupée (même sans ballon). Les jets de dés restant à faire sont réalisés, puis le tour du joueur actif se termine et son coach ne peut plus en activer d'autre. Son tour d'équipe prend fin.

Lors d'un jet de dés, les **6 naturels** sont toujours des réussites et les **1 naturels** sont toujours des échecs et ce, malgré une modification quelconque.

LES RELANCES

On doit toujours accepter le second résultat et on ne peut jamais relancer un dé plus d'une fois quelle que soit la source de la relance (d'équipe ou de compétence). Les relances de compétences sont utilisables durant n'importe quel tour (celui de votre équipe ou celle de votre adversaire), alors que les relances d'équipe ne peuvent s'utiliser que durant la phase active de l'équipe et pour relancer la totalité des dés. Elles ne peuvent pas être utilisées pour relancer les jets d'AR, de Blessures ou d'ÉLI ; ni de Renvoi, de Déviation, de Ricochet ou de Rebond ; ni de Pot-de-Vin ou de Contestation ; ni de Solitaire. On peut utiliser autant de relances que l'on veut dans un même tour, tant qu'on ne relance qu'une seule fois le même jet.

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 Debout avec sa ZdT se trouve dans la case d'arrivée, il **doit** tenter de le Réceptionner, sinon il rebondit d'une case. Si le ballon atterrit sur une case vide, il Rebondit. Pour les renvois à partir d'un angle, utilisez le **Gabarit de Direction Aléatoire** avec 1D3.



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'autres cases disponibles sur le terrain) fait un jet de Blessure directement sans faire de jet d'AR. Si le résultat est « Sonné », il va dans le Box des Réserves.

L'APOTHICAIRE

Un Apothicaire peut soigner (pas les Journaliers, ni les Star Players ou Mercenaires) une ÉLI ou un KO une seule fois par match au moment où ce dernier apparaît. En cas d'ÉLI, il permet de refaire un jet sur la table des Éliminations et de choisir le meilleur des deux résultats. Dans le cas où l'un des jets choisis est une Commotion, le joueur peut revenir dans le Box des Réserves. Dans le cas du KO, le joueur peut rester sur le terrain « Sonné » s'il n'en était pas sorti, sinon il va dans le Box des Réserves. 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'ÉLI le restent. Certaines équipes ne peuvent pas en embaucher (cf listes d'équipe).

LE COACH EN CHEF (ou Nécromancien)

Le coach de l'équipe (vous) peut contester les Expulsions de l'arbitre en jetant 1D6 (avant d'utiliser un éventuel Pot-de-Vin). Sur **6**, le TO est maintenu mais l'Agresseur n'est pas Expulsé. Sur **2-5**, l'arbitre maintient sa décision. Sur **1**, l'arbitre Expulse également le coach du terrain et il ne peut plus Contester les décisions de l'arbitre. De plus, l'équipe subit -1 au résultat « Coaching Brillant » lors des Coups d'Envoi. Si le coach dirige une équipe ayant la règle spéciale « **Chantage & Corruption** », il peut relancer un **1 naturel** sur son jet de dé pour Contester. S'il s'agit de Contester une Expulsion pour cause de surnombre avant le Coup d'Envoi, le joueur est laissé en Réserve en cas de réussite.

Si le coach dirige une équipe ayant la règle spéciale « **Maîtres de la Non-Vie** » ou « **Seigneur Vampire** », il est aussi respectivement nécromancien ou vampire. Il peut faire venir dans sa propre équipe un joueur adverse décédé au cours du match (après jet éventuel d'Apothicaire) en tant que respectivement Zombie Lineman ou Thrall Lineman. Ce joueur doit avoir F4 ou moins et ne posséder ni Régénération, ni Minus. Alors que le Zombie est placé en Réserves et peut faire monter le nombre de joueurs au-delà de 16 pour le reste du match, le Thrall, lui peut simplement être ajouté à la feuille d'équipe gratuitement après le match. Le Zombie l'est également. Ces ajouts lors de la phase d'Encadrement peuvent se faire seulement si nombre de joueurs <16. La VE est augmenté du prix d'un Zombie Lineman ou d'un Thrall Lineman.

MARQUER UN TD

Pour marquer un TD, le joueur doit être Debout dans la Zone d'En-but adverse et en possession du ballon. Il peut y être repoussé et marquera s'il est toujours Debout et en possession du Ballon. Il peut prendre possession de la balle dans la Zone d'En-but adverse sauf en y étant repoussé. En aucun cas Chuter ou être « Mis à Terre » dans la Zone d'En-but adverse permet de marquer, le ballon Rebondit. Si le joueur marque un TD pendant le tour adverse (il a été repoussé dans la Zone d'En-but adverse), le tour de l'adversaire prend fin, le vôtre débute et s'arrête aussitôt (dans les faits vous devez avancer votre pion tour d'une case). Après un TD, on entame une nouvelle Phase.

TEMPORISER

Si un joueur décide de ne pas marquer un TD, alors qu'il en a la possibilité, on dit qu'il « Temporise ». L'on considère qu'un joueur a la possibilité de marquer s'il est « Démarqué », qu'il est en possession du ballon, qu'il peut s'activer sans avoir besoin de jeter 1D6 et qu'il peut se rendre dans la Zone d'En-but adverse sans jeter de dé.

PROLONGATIONS

Si à la fin de la seconde mi-temps, il y a un score d'égalité et que les deux équipes doivent se départager (Play-Off, Finale...), et que des prolongations ont été décidées, une nouvelle période de 8 tours est entamée. On recommence une nouvelle Phase. Pour les prolongations, les Relances ne sont pas récupérées, les coachs ne conservent que celles qu'ils n'ont pas dépensées au cours de la mi-temps précédente. Si les équipes ne se sont pas départagées, le match se joue au jet de dé : chaque coach jette 1D6, 5 fois en relançant les égalités. Celui qui obtient le plus de résultats supérieurs à l'autre remporte le match....

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES (Règles optionnelles)

Déconseillé de les utiliser en tournois ou en Play-Off. Au début de chaque tour d'équipe (avant d'activer le moindre joueur), le coach de l'équipe active lance 1D16. Sur **1**, il lance 1D8 puis 1D6 sur la Table des Évènements Aléatoires et applique immédiatement le résultat (on cesse ensuite les jets de D16 pour cette mi-temps). Il ne peut y avoir qu'un seul évènement par mi-temps et aucun durant les prolongations.

D8	D6	TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES
1-2	1	« Pop » : Si la balle est au sol, elle est sortie du jeu et on marque la case. Si elle est portée, le porteur est « Mis à Terre » et rebond (sans test pour Réceptionner) avant d'être sortie du jeu (on marque la dernière case). Les coachs jettent 1D6 à la fin de chacun de leur tour (même si TO). La balle revient en jeu et rebondit depuis la case marquée dès que l'un des coachs fait un 6 ou à défaut au Coup d'Envoi de la seconde mi-temps.
	2	Apothicaire Enthousiaste : Dès qu'un joueur subit un jet de Blessure, jetez 1D6. Sur 4+ , le joueur est simplement « Sonné ».
	3	Trappe Pourrie : L'une des trappes du terrain, sélectionnée au hasard devient active jusqu'à la fin de la Phase. Tout joueur passant sur cette case est « Repoussé dans le Public ». S'il portait le ballon, il Dévie depuis la case.
	4	Moment de Gloire : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. S'il est activé en premier, il bénéficie d'1 Relance d'1 seul dé lors de son activation. Peut être couplé à une autre Relance en cas de groupement de dé, mais ne peut être relancé qu'1 fois.
	5	Querelle : Sélectionnez au hasard un joueur de chaque équipe sur le terrain. Pour le reste du match, ils ont +2F et Châtaigne (+1) pour bloquer (même en Blitz) le vis-à-vis sélectionné. Bonus ajouté avant tout autre modificateur.
	6	Magie Météorologique : Chaque coach jette 1D6+FP. Le plus haut score (relance si égalité) doit changer la météo pour les conditions de son choix.
3-4	1	Génie Démon : L'équipe ayant le score le plus faible ; en cas d'égalité, la VEA la plus faible ou encore en cas d'égalité, tirée au hasard ; bénéficie d'1 marqueur de vœux qu'elle peut défausser au cours du match pour choisir le résultat que donnera un jet de dé (seul ou groupé).
	2	Arbitre Distrait : Si l'équipe active à moins de 11 joueurs sur le terrain, elle peut en placer 1, où elle veut, depuis les Réserves et l'activer durant son tour d'équipe. À défaut (11 joueurs, pas de Réserves ou par choix), l'un de ses joueurs peut commettre 1 Aggression sans être Expulsé.
	3	Interférence Magique : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8. Jetez 1D6 pour chaque joueur Debout se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes. Sur 4+ , « Plaqué » et jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). TO si porteur de balle au sol.
	4	Streaker sur le Terrain : Le coach de l'équipe active place 1 Nain en slip 1D3M, F3, AR6+ Esquive, Sans les Mains sur 1 case en bords de terrain (sauf dans les En-buts). Chaque coach le déplace durant son tour d'équipe avec le Gabarit de Renvoi en direction de la touche opposée par laquelle, il entré (peut donc ressortir). Il réussit tous ses tests d'Esquive et peut être utilisé comme joueur.
	5	Puanteur Épouvantable : Jusqu'à la fin de la Phase les joueurs souffrent de -1 en CP et AG pour Lancer un Coéquipier, Passer, Réceptionner, Ramasser ou Interférer avec la Passe.
	6	Chute de Charpente : Le coach de l'équipe active lance 1D6. Sur 1-3 , il sélectionne son couloir de gauche ; sur 4-6 , son couloir de droite. Tous les joueurs du couloir sélectionné subissent 1 jet d'AR. S'il est réussi, « Mis à Terre » + Jet de Blessure.



5-6	1	La Ola de Tizca : On pose 1 jeton sur la case la plus à gauche de l'En-But du coach actif. Au début de chaque tour d'équipe (des 2 coachs, celui-ci compris), le coach jette 1D16 et déplace du chiffre indiqué, le jeton le long du bord du terrain et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs Debout sur la ligne comprise entre le jeton et le côté opposé reçoivent Pro. L'effet prend fin avec la Phase ou si le jeton fait un tour complet.
	2	Fans Abusifs : Durant cette Phase, tout joueur à moins de 3 cases d'1 bord du terrain reçoit -1 à tous les tests d'AG et CP. À la fin de la Phase, -1FP pour les 2 équipes.
	3	Amnistie : Tous les Expulsés reviennent en Réserve. S'il n'y a pas eu d'Expulsion, l'arbitre n'Expulsera aucun joueur sur Agression durant cette Phase.
	4	Ballon Enchanté : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont +1 pour Ramasser ou Réceptionner.
	5	Tonnelet Enflammé : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si va sur 1 case occupée ou public). Aucun joueur ne peut être « Repoussé » ou entrer sur cette case, le ballon y rebondit. Les joueurs adjacents à cette case ont -1 pour Ramasser. Si 1 joueur termine son activation sur l'une des cases adjacentes, il lance 1D6. Si >F, « Plaqué ». Au début de chaque tour d'équipe, le coach lance 1D6 (+1 si Météo = Pluie Battante ou Blizzard) ; sur 6 la case est libérée. Prend fin avec la Phase.
	6	Soutien Commercial : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. Il ne s'active pas et perd sa ZdT durant son tour d'équipe.
7-8	1	Panne d'Arroseur Automatique : -1 aux tests pour Ramasser, Réceptionner et Interférer avec la passe jusqu'au prochain tour de l'équipe active.
	2	Voile de Blanc : Jusqu'à la fin de cette Phase, seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. Pas de Passe Désespérée. Les joueurs voulant se déplacer de plus de 5 cases doivent « Foncer ».
	3	Appel au Silence : Pas d'Expulsion sur Agression et 3 Agressions possibles par tour jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active.
	4	Accident de Camra : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si sort du terrain). Chaque joueur se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes est « Repoussé » (1 ou 2 fois au plus) au choix du coach adverse pour libérer la case cible et les adjacentes. Les Joueurs debout sur ces cases sont « Plaqués », ceux qui étaient déjà « Mis à Terre » ou « Sonnés » subissent également des jets d'AR. Ces cases sont occupées jusqu'à la fin de la Phase, on ne peut que les enjamber (pas s'y arrêter) et le ballon y rebondit.
	5	Bombardement de Projectiles : -1 aux tests pour Ramasser et -1 aux tests pour « Foncer » sur la seconde case (et les suivantes éventuelles) jusqu'à la fin de la Phase.
	6	Noirceur Totale : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont M/2 (arrondi au supérieur) et -2 pour Passer et Réceptionner.

APRÈS LE MATCH

GAINS

Gains = ((Somme des FP)/2 + (TD inscrit par l'équipe)) x 10 000 po. Si un coach a concédé le match avec pénalité, le FP n'est pas divisé par deux, le gagnant recevant la totalité des gains.

ACQUISITION DU STADE (Règles optionnelles)

Il est possible de devenir **résident** du stade sur lequel s'est joué le match (s'il est disponible et s'il a un attribut spécial) en faisant un jet d'1D6 sur le tableau ci-contre. Si les deux coach veulent résider, celui qui fait le meilleur résultat obtient le contrat. Changer de résidence lors de cette phase coûte 50 000 po.

DEVENIR RÉSIDENT D'UN STADE		
Bonus	1D6	Résultat
Match gagné : +1 Match perdu : -1	5 ou moins	Échec
Sponsoring Prolongé : +1 Sponsoring Majeur : +2	6-8	Devient résidente mais perte de l'intégralité des gains du match. Le coach peut encore refuser.
FD >3 : +1 FD >6 : +2	9	Accord conclu

Si l'équipe résidente à perdu le match (sur son terrain ou pas), et que le coach fait un jet de 1D6 **supérieur à son niveau de Fans Dévoués** (ou s'il fait un **6 naturel**), il perd sa résidence. Il est possible de modifier ce jet (sauf le **6 naturel**) à raison de - (1 par tranche de 30 000 po dépensée).

Il est possible d'**acquérir** un stade dont l'équipe est déjà **résidente** pour 250 000 po et de ne pas risquer de perdre sa résidence. Une équipe propriétaire reçoit +1D3 x 10 000 po de bonus à la fin du match en cas de victoire à domicile et -1D3 x 10 000 po en cas de défaite à domicile. En dépensant un premier montant de 70 000 po, une équipe peut payer en plusieurs fois un stade. La banque verse une somme de 50 000 po sur un fonds que l'équipe pourra alimenter au fur et à mesure des matchs. Cette somme économisée sera dégrèvée du montant de 250 000 po le jour de l'achat du stade. À la fin d'un match, l'équipe peut vendre son stade. Le coach jette alors 1D6. Sur **1** : l'équipe reçoit 2D6 x 10 000po ; sur **2-5** : 100 000 + 2D6 x 10 000 po ; sur **6** : 250 000 po.

ACCORDS DE SPONSORING (Règles optionnelles)

Le coach lance 1D16 + Fans Dévoués + 3 si victoire + 1 par TD marqués + 1 par ÉLI infligées + 2 si c'est un match de Play-Off. Si résultat ≥ 20 , il peut choisir un **Sponsoring Ponctuel**, **Prolongé**, ou **Majeur** (selon éligibilité due aux règles spéciales d'équipe).

- **Sponsoring Ponctuel** : +1D6 \times 10 kpo à la Trésorerie. Le coach lance 1D6, sur **1**, un joueur au hasard manque le prochain match (relancez s'il s'agit d'1 joueur ayant déjà 1 RPM).
- **Sponsoring Prolongé** : +1D3 po aux gains pour tous les matchs de l'équipe. Le coach lance 1D6, sur **1**, un joueur au hasard manque le prochain match (pas de relance dans ce cas si le joueur est déjà en RPM). Ces accords peuvent se cumuler (le jet de D6 également) et s'annuler à la fin de n'importe quel match (mais après le jet de D6). À la fin d'une saison, le coach peut reconduire ses Sponsoring Prolongés pour la saison suivante en faisant un jet de **9+** avec 1D6+FD.
- **Sponsoring Majeur** : Un seul en même temps. Ils peuvent s'annuler à la fin de n'importe quel match. Le coach lance 1D6, sur **1**, un joueur au hasard manque le prochain match (pas de relance dans ce cas si le joueur est déjà en RPM). Ne sont pas cumulables mais peuvent s'annuler à la fin de n'importe quel match (après le jet de D6). À la fin d'une saison, le coach peut reconduire son Sponsoring majeur pour la saison suivante en faisant un jet de **9+** avec 1D6+FD.
 - Palais du Burger McMurdy (Toute équipe) : +1 Relance à la première mi-temps de tous les matchs. Si n'est pas utilisé en 1^{re} mi-temps, elle peut l'être en 2^e. Les joueurs ne peuvent pas améliorer le M et l'AG avec les PSP.
 - Solutions d'Artillerie Farblast & Fils (Toute équipe sauf Ligue des Royaumes Elfiques) : un Lineman de l'équipe reçoit Bombardier, Arme Secrète, Solitaire (4+) et l'accès aux compétences de P en secondaire. - 20 000 po aux gains des matchs.
 - Guilde Star Insurance (Toute équipe) : si un joueur meurt, l'équipe reçoit la moitié de sa valeur (arrondi au 5 000 po les plus proches) en gain. Une fois tous les morts supprimés de la liste, le coach jette 1D6. Si le résultat est **inférieur ou égal au nbre de joueurs ôtés de l'équipe**, il paye 2D6 \times 10 000 po. Si impossibilité de payer, l'accord prend fin (la Guilde refusera tout nouvel accord), la Trésorerie et vidée et 1D3 joueurs tirés au hasard ratent le prochain match.
 - Palais des sports Steelhelm (Toute équipe) : Permet de relancer tout ou partie des dés lors du tirage au hasard des Améliorations. Le second résultat doit être accepté (sauf si incompatibilité). En sus, s'il s'agit d'une compétence Primaire, jetez 1D6 et s'il s'agit d'une compétence secondaire, jetez 2D6. Sur **1**, le joueur reçoit 1 RPM ; sur **double 1**, le joueur reçoit 1 RPM + 1BP.

FANS DÉVOUÉS

À la création le nombre de **Fans Dévoués** est égal à 1 (ce niveau ne pourra pas descendre en deçà). Le coach a pu, lors de la création, décider de dépenser 10 000 po par point supplémentaire au-dessus de 1 (le premier point était gratuit). Le niveau de Fans peut donc monter jusqu'à 6 à la création mais évoluer jusqu'à 7. À la fin du match, le coach gagnant jette 1D6, le perdant 1D6 (pas de jet en cas de match nul). Si le coach gagnant obtient un résultat **supérieur ou égal à son niveau de Fans Dévoués**, il augmente ce dernier d'un point. Si le perdant fait un jet **inférieur à son niveau de Fans Dévoués**, il diminue ce dernier d'un point. Les fluctuations de niveau de FD, n'ont pas d'incidence sur la VE et VEA.

AMÉLIORATIONS

Chaque coach détermine au hasard le Joueur du Match (**JdM**) de son équipe en excluant les Morts, les Stars Players et les Mercenaires. Puis on calcule les PSP obtenus pour chaque action : Réussites de Passe et Lancers (**REU**), Détournements (**DET**), Interceptions (**INT**), Éliminations (**ELI**), Touchdowns (**TD**), Joueur du Match (**JdM**). Les Star Players et Mercenaires ne gagnent pas de PSP.

GAINS DE PSP					
REU	DET	INT	ELI	TD	JdM
1	1	2	2	3	4

NOTA :

Une **Passe réussie**, permettant l'octroi d'1PSP, est une **passse précise**, réceptionnée par un joueur de l'équipe active dans la case désignée par le Lanceur. Un Lancer de Coéquipier **Superbe** suivi d'un atterrissage réussi octroi également 1 PSP pour REU (pas dans le cas d'un Botter de Coéquipier).

Une **Élimination**, permettant l'octroi de 2PSP, est une **Élimination** causée par un joueur à l'occasion d'une Action de Blocage et où il « Plaqué » son adversaire (même si lui-même est « Plaqué »). Les PSP sont conservés en cas de Régénération du joueur Éliminé.

Le nombre de PSP obtenu est ajouté à son score de PSP actuel (cf Fiche d'équipe). Un joueur peut dépenser des PSP pour acquérir une nouvelle compétence et un niveau supplémentaire (le coût des PSP dépend du niveau à obtenir et selon le type d'amélioration). Si le joueur utilise des PSP (il peut thésauriser), on réduit son score actuel de PSP d'autant. Ainsi, il peut conserver les PSP non dépensés pour une future amélioration. Selon les compétences acquises, le coût du joueur augmente, haussant de fait la VE.

AMÉLIORATIONS						
Niveau	Au hasard une P	Choisir une P ou au hasard une S	Choisir une S	Au hasard une amélioration de carac	Améliorations de caractéristique (+1)	
1 – Expérimenté	3 PSP	6 PSP	12 PSP	18 PSP	D16	Carac
2 – Vétéran	4 PSP	8 PSP	14 PSP	20 PSP	1–7	+1M ou +1AR
3 – Future Star	6 PSP	12 PSP	18 PSP	24 PSP	8–13	+1M, +1CP ou +1AR
4 – Star	8 PSP	16 PSP	22 PSP	28 PSP	14	+1AG ou -+CP
5 – Superstar	10 PSP	20 PSP	26 PSP	32 PSP	15	+1F ou +1AG
6 – Légende	15 PSP	30 PSP	40 PSP	50 PSP	16	Au choix
Surcoût du Joueur	+10 000 po	+20 000 po	+40 000 po	Variable	2 augmentations max, doit choisir une S ou une P à la place	
	AR : +10 000, M : +20 000, CP : +20 000, AG : +40 000, F : +80 000.					
TIRAGE AU HASARD DE COMPÉTENCES						
1 ^{er} D6	2 ^e D6	Agilité	Générale	Mutations	Passe	Force
1–3	1	Réception	Blocage	Main Démesurée	Précision	Clé de Bras
	2	Réception Plongeante	Intrépide	Griffes	Canonnier	Bagarreur
	3	Tacle Plongeant	Joueur Déloyal (+1)	Présence Perturbante	Perce-Nuages	Esquive en Force
	4	Esquive	Parade	Bras Supplémentaire	Délestage	Projection
	5	Défenseur	Frénésie	Répulsion	Fumblerskie	Garde
	6	Rétablissement	Frappe Précise	Cornes	Passe Désespérée	Juggernaut
4–6	1	Saut	Pro	Peau de Fer	Chef	Châtaigne (+1)
	2	Libération Contrôlée	Poursuite	Grande Gueule	Nerfs d'Acier	Blocage Multiple
	3	Glissade Contrôlée	Arracher le Ballon	Queue Préhensile	Sur le Ballon	Marteau-pilon
	4	Sournois	Prise Sûre	Tentacules	Passe	Stabilité
	5	Sprint	Tacle	Deux Têtes	Passe dans la Course	Bras Musclé
	6	Équilibre	Lutte	Très Longues Jambes	Passe Assurée	Crâne Épais

Si le tirage désigne une compétence que le joueur a déjà ou ne peut pas avoir, les dés sont relancés. On ne peut pas cumuler des compétences (+1). Une caractéristique à « – » qui est augmentée, passe à « 6+ ».



ENCADREMENT

Selon ses revenus (et sa Trésorerie), on peut acheter des joueurs, des Cheerleaders (10 kpo chaque – max 12), des Assistants (10 kpo chaque – max 6) et/ou un Apothicaire (50 kpo) si l'équipe n'en avait pas. Il est possible aussi d'en renvoyer, mais aucun argent n'est reversé (les VE et VEA sont recalculées).

Il est possible d'acheter des relances supplémentaires (jusqu'à un maximum de 8) au double du prix indiqué dans la liste d'équipe. Toutefois, elles gardent leur valeur d'origine pour le calcul de la Valeur d'Équipe. On ne peut pas s'en séparer.

Il est possible de retenir des Journaliers qui ont été engagés pour le match (sauf si effectif déjà égal à 16) en payant leurs coûts. Ils perdent la compétence Solitaire, mais conservent tous les PSP qu'ils ont gagné au cours de ce match. Il y a lieu de réajuster leur coût pour le calcul de la VE et pour leur prix d'achat.

Un joueur ayant subi une Séquelle peut prendre une « Retraite Temporaire » (noter RT dans la case RPM) pour tenter de se remettre de sa Blessure. Il ne joue pas les matchs, mais compte dans l'effectif comme l'un des 16 joueurs. Son coût est calculé dans la VE mais pas dans la VEA.

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 195 000	De 200 000 à 295 000	De 300 000 à 395 000	De 400 000 à 495 000	De 500 000 à 595 000	600 000 et +
1	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
2	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe
3	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur
4	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	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 (arrondi au 5 000 po inférieures)
Incident mineur : $-1D3 \times 10\,000$ po **Catastrophe** : perte de la totalité de la Trésorerie sauf $2D6 \times 10\,000$ po

VALEUR D'ÉQUIPE

VE (Valeur d'Équipe) = Coût de tous les joueurs engagés + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances.

VEA (Valeur d'Équipe Actuelle) = Coûts des joueurs **disponibles** pour le prochain match (dont les Journaliers) + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances. Les équipes ayant la règle spéciale « Linemen à Vil Prix » ne comptent pas le coût de leurs Linemen (permanents et Journaliers) dans la VEA.



GESTION DE LIGUE

DÉCLARER FORFAIT POUR UN MATCH

Si un coach déclare forfait pour un match, son adversaire gagne sur le score de 1-0, peut désigner au hasard 2 JdM et reçoit $1D6 \times 10\,000$ po de gain.

POINT DE LIGUE

Une victoire rapport 3 pts et un match nul rapporte 1 pt. Des bonus peuvent être attribués, au choix du Commissaire de Ligue, du genre : Bonus Offensif (marquer plus de trois TD) +1 pt ; Bonus Défensif (encaisser 0 TD) +1 pt, Bonus de Violence (causer 3 ELI avec PSP) +1 pt... Ces règles sont spécifiques pour jouer des matchs de ligue conventionnelles. Pour les matchs d'exhibition, les tournois et autres ligues exotiques... reportez vous au [document dédié](#).

MATCH AMICAL

En match amical, aucun point de ligue, n'est marqué. De même aucun JdM n'est désigné.

PLAY-OFF

La séquence de Play-Off, s'il y en a une, se gère selon les directives du Commissaire de Ligue et en prenant en compte, pour un éventuel classement, les Points de Ligue obtenus au cours de la saison régulière. Il peut ne pas être utile de distribuer des Points de Ligue au cours des Play-Off, ces matchs étant à élimination directe.

RÉCOMPENSES

À la fin des Play-Off, généralement les trois premières équipes reçoivent des récompenses de l'ordre 30 000 po pour le 3^e, 60 000 po pour le 2^e et 100 000 po pour le 1^{er}. Ces récompenses sont attribuées après le calcul des Erreurs Coûteuses.

De plus, le gagnant de la saison, obtient 1 Relance supplémentaire pour tous les matchs de la future saison. Elle est gratuite mais compte dans le calcul de la VE et de la VEA.

INTERSAISON

Repos : Tous les joueurs effacent les RPM qu'ils possédaient éventuellement. *NdR : je vous conseille d'ajouter +1 saison aux joueurs pour repérer les saisons qu'ils jouent (Sai sur ma fiche d'équipe).*

Levée de fonds : Les coachs reçoivent une somme d'argent pour recruter leur équipe. 1 000 000 + Trésorerie + (20 000 x nbre de matchs joués la saison passée) + (20 000 x nbre de matchs gagnés la saison passée) + (10 000 x nbre de matchs nul de la saison passée). Généralement, il y a un plafond de 1 300 000 po.

Ré-enrôlement :

- Les Assistants, les Cheerleaders, l'Apothicaire et les Relances peuvent être rachetés à leur prix de base (ou être tout ou partie délaissés).
- Pour réembaucher un joueur de la saison passée, il faut payer son coût actuel + 20 000 x nbre de saisons antérieures (mais sa valeur n'est pas modifiée). Si 1 joueur a 1 BP, il peut la soigner sur 4+ avec 1D6. L'Apothicaire de l'équipe offre un modificateur de +1.
- Les joueurs en Retraite Temporaire (RT), peuvent être réembauchés selon le même principe. Un jet de 1D6 réussi sur 4+ commue leur Séquelle en BP (1 jet par baisse de caractéristique).
- Le nombre de **FD** est reporté sur la nouvelle feuille d'équipe.
- Si vous avez opté pour les règles optionnelles concernant les « Contrats à long termes », les Champions ne sont pas réembauchés (cf [document dédié](#)).



LES STAR PLAYERS

Nom	Compétences & Traits	Équipes	Coût	M	F	AG	CP	AR
Akhorne l'Écureuil	Griffes, Intrépide, Esquive, Frénésie, Rétablissement, Solitaire (4+), Sans les mains, Glissade contrôlée, Minus, Microbe. ★Peut décider de relancer le jet d'Intrépide.	Toutes	80k	7	1	2+	-	6+
Barik Farblast	Passe Désespérée, Solitaire (4+), Passe, Arme Secrète, Canonnier, Prise Sûre, Crâne Épais. ★1x par match peut relancer le jet de déviation d'1 Passe Désespérée et ses coéquipier ont +1 pour attraper.	Coupe du Dé à Coudre Classique du Vieux Monde Super-ligue du Bord du Monde	80k	6	3	3+	3+	9+
Bilerot Vomitflesh	Joueur Déloyal (+1), Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire (4+) ★1x par match peut effectuer 1 Gerbe de Vomi même si a déjà effectué 1 Blocage lors de ce tour.	Favoris de Nurgle	180k	4	5	4+	6+	10+
The Black Gobbo	Bombardier, Présence Perturbante, Esquive, Solitaire (3+), Glissade Contrôlée, Sournis, Poignard, Minus. ★peut faire 1 agro par tour ne comptant pas comme l'agro de l'équipe.	Bagarre des Terres Arides, Défi des Bas-Fonds	225k	6	2	3+	3+	9+
Boa Kon'ssstriktor	Esquive, Regard Hypnotique, Solitaire (4+), Queue Préhensile, Glissade Contrôlée, Libération Contrôlée. ★si marque 1 adversaire porteur du ballon au moment de son activation peut, si 2+ avec 1D6, prendre possession du ballon.	Super-ligue de Lustrie	200k	6	3	3+	4+	9+
Bryce « The Slice » Cambuel	Tronçonneuse, Solitaire (4+), Régénération, Arme Secrète, Stabilité, Crâne Épais. ★+ 1x par match peut ajouter +4 au lieu de +3 au jet d'AR lors de l'utilisation de sa Tronço sur Blitz.	Spot de Sylvanie	130k	5	3	4+	-	9+
Cindy Piewhistle	Arme Secrète, Bombardier, Esquive, Minus, Précision, Solitaire (4+) ★+ 1x par match peut effectuer 1 second Lancer de Bombe après le 1 ^{er} . Expulsée si 1-3 sur 1D6.	Classique du Vieux Monde Coupe du Dé à Coudre	50k	5	2	3+	3+	7+
Capt'aine Karina Von Riesz	Esquive, Regard Hypnotique, Régénération, Rétablissement, Soif de Sang (2+), Solitaire (4+) ★+ 1x par match si échoue à 1 test de Soif de Sang, peut cibler 1 adversaire (sauf Champions) avec F<=3 pour mordre.	Spot de Sylvanie	230k	7	4	2+	4+	9+
Comte Luthor Von Drakenborg	Blocage, Glissade Contrôlée, Regard Hypnotique, Régénération, Solitaire (4+) ★+ 1x par match si marque 1TD, offre 1 relance utilisable uniquement lors de la prochaine phase.	Spot de Sylvanie	340k	6	5	2+	3+	10+
Drull & Dribl'	Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poignard, Solitaire (4+) Esquive, Glissade Contrôlée, Joueur Déloyal (+1), Minus, Solitaire (4+), Sournis ★2 Stars à recruter ensemble. Si l'1 des 2 utilise Poignard ou Agresser 1 un joueur marqué simultanément par les 2, +1 au jet de Blessure.	Super-Ligue de Lustrie	190k	8	2	3+	4+	8+
Eldril Sidewinder	Solitaire (4+), Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique, Sur le Ballon. ★ 1 relance par match de Regard Hypnotique.	Ligue des Royaumes Elfiques	230k	8	3	2+	5+	8+
Estelle La Veneaux	Présence Perturbante, Esquive, Garde, Solitaire (4+), Glissade Contrôlée. ★ 1 x par match, lors de son activation, désigne 1 joueur adverse se trouvant jusqu'à 5 cases d'elle. Sur 2+ avec 1D6, ce joueur perd sa ZdT et ne peut pas être activé avant la fin du prochain tour adverse.	Super-ligue de Lustrie	190k	6	3	3+	4+	8+
Frank N Stein	Esquive en Force, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Régénération, Stabilité, Crâne Épais. ★ 1x par match peut ajouter +1 au jet de Blessure (après le lancé) d'1 joueur qu'il Plaque sur Blocage.	Classique du Vieux Monde, Spot de Sylvanie	250k	4	5	4+	-	10+

Fungus the Loon	Chaîne & Boulet, Châtaigne (+1), Solitaire (4+), Sans les Mains, Arme Secrète, Minus ★1 fois par tour, peut relancer le D6 déterminant son M.	Bagarre des Terres Arides, Défi des Bas-Fonds	80k	4	7	3+	-	8+
Glart Smahrip	Blocage, Griffes, Juggernaut, Projection, Solitaire (4+), Stabilité. ★1 x par match peut annoncer, avant l'Action, l'utilisation de Frénésie à la place de Projection.	Favoris de..., Défi des Bas-Fonds	195k	5	4	4+	-	9+
Gloriel Summerbloom	Précision, Esquive, Solitaire (3+), Passe, Glissade Contrôlée, Prise Sûre. ★1x par match peut annoncer, avant l'Action, l'utilisation de Passe Désespérée.	Ligue des Royaumes Elfiques	150k	7	2	2+	2+	8+
Gloti Stop	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Stabilité, Châtaigne (+1), Queue Préhensile, Crâne Épais. ★1x par match s'il rate son jet de Sauvagerie Animal, peut désigner un adversaire à la place d'1 coéquipier.	Super-ligue de Lustrie	270k	6	6	5+	-	10+
Grak & Crumbleberry	Cerveau Lent, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Botter de Coéquipier, Solitaire (4+). Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre, Solitaire (4+). ★2 Stars à recruter ensemble. Si l'1 est KO ou ELI Solitaire devient (2+) et même s'il revient en jeu.	Toutes	250k	5	5	4+	4+	10+
Grashnak Blackhoof	Frénésie, Cornes, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Fureur Débridée. ★1x par match lors d'1 Blitz, reçoit +1D de Blocage (max 3) qqsoit la F adverse (idem 2nd Blocage de Frénésie).	Favoris de...	240k	6	6	4+	-	9+
Gretchen Wächter	Présence Perturbante, Esquive, Répulsion, Rétablissement, Solitaire (4+), Sans les Mains, Régénération, Poursuite, Glissade Contrôlée. ★1x par match, après jet d'Esquive, +F au résultat.	Spot de Sylvanie	260k	7	3	2+	-	9+
Grim Ironjaw	Solitaire (4+), Blocage, Intrépide, Frénésie, Blocage Multiple, Crâne Épais. ★1x par match peut ajouter +1 au jet d'AR ou BL (après lancé) si plaque un joueur F5+	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Super-ligue du Bord du Monde	200k	5	4	3+	-	9+
Helmutt Wolf	Tronçonneuse, Solitaire (4+), Arme Secrète, Pro, Stabilité. ★1x par match peut utiliser Pro pour relancer 1 des 2 dés de jet d'AR.	Toutes	140k	6	3	3+	-	9+
Ivan « The Animal » Deathshroud	Arracher le Ballon, Blocage, Juggernaut, Présence Perturbante, Régénération, Solitaire (4+), Tacle ★1x par match peut ajouter +1 au jet d'AR ou BL (après lancé) et +2 s'il s'agit d'un Nain.	Spot de Sylvanie	190k	6	4	4+	5+	9+
Ivar Eriksson	Blocage, Garde, Solitaire (3+), Tacle. ★1x par Phase, 1 coéquipier démarqué se trouvant à 5 case max lors de l'activation d'Ivar peut bouger d'1 case en ignorant les ZdT pour marquer (obligatoire) 1 adversaire.	Classique du Vieux Monde	245k	6	4	3+	4+	9+
Karla Von Kill	Blocage, Intrépide, Esquive, Rétablissement, Solitaire (4+). ★1x par match peut, sur 1 jet Intrépide réussit, augmenter sa F jusqu'à être = au double de celle de la cible du Blocage.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Super-ligue de Lustrie	210k	6	4	3+	4+	9+
Lord Borak the Despoiler	Blocage, Châtaigne(+1), Joueur Déloyal (+2), Solitaire (4+), Sournois. ★+1 relance d'équipe pour le match s'il est en jeu.	Favoris de...	260k	5	5	3+	5+	10+
Max Spleenripper	Tronçonneuse, Solitaire (4+), Arme Secrète. ★1x par match peut, après avoir utilisé sa Tronçonneuse, la réutiliser immédiatement une seconde fois sur 1 autre cible.	Favoris de Khorne	130k	5	4	4+	-	9+

Mighty Zug	Solitaire (4+), Blocage, Châtaigne (+1). ★1x par match peut ajouter +1 au jet d'AR (après le lancé) d'1 joueur qu'il Plaque lors d'1 Blocage.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Super-ligue de Lustrie	220k	4	5	4+	6+	10+
Nobbla Blackwart	Arme Secrète, Blocage, Esquive, Minus, Solitaire (4+), Tronçonneuse ★1x par match peut utiliser sa Tronçonneuse vs 1 un joueur A Terre ou Sonné. Ne compte pas comme une Agression (non Exclu si utilise cette capacité).	Bagarre des Terres Arides Défi des Bas-Fonds	120k	6	2	3+	-	8+
Puggy Baconbreath	Blocage, Esquive, Minus, Nerfs d'Acier, Poids Plume, Solitaire (3+) ★1x par match relancer 1 dé (même au sein d'1 groupement) sauf AR, BL et ELI..	Coupe du Dé à Coudre Classique du Vieux Monde	120k	5	3	3+	4+	7+
Ripper Bolgrot	Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier, Projection, Solitaire (4+), Régénération ★1x par mi-temps peut relancer 1 dé (même au sein d'1 groupement) sauf AR, BL et ELI.	Bagarre des Terres Arides Défi des Bas-Fonds	250k	4	6	5+	4+	10+
Roxanna Darknail	Solitaire (4+), Esquive, Frénésie, Rétablissement, Juggernaut, Saut. ★1x match peut Foncer 3x au lieu de 2.	Ligue des Royaumes Elfiques	270k	8	3	1+	4+	8+
Rumbelow Sheepskin	Blocage, Cornes, Juggernaut, Solitaire (4+), Sans les Mains, Tacle, Crâne Épais. ★1x par match peut ajouter +1 au jet de d'AR ou BL (après le lancé) d'1 joueur qu'il Plaque.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Super-ligue du Bord du Monde	170k	6	3	3+	-	8+
Scyla Anfingrimm	Griffes, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile, Crâne Épais, Fureur Débridée. ★1x par match, s'il obtient 1 lors d'1 jet de Fureur Débridée après avoir déclaré 1 Blocage, peut l'ignorer et obtenir 2 Blocages à la place.	Favoris de Khorne	200k	5	5	4+	-	10+
Scrappa Sorehead	Échasses à Ressort, Esquive, Équilibre, Joueur Déloyal (+1), Minus, Poids Plume, Solitaire (4+), Sprint ★1x par match, si tente d'interférer sur une Passe et 2+ avec 1D6, intercepte automatiquement.	Bagarre des Terres Aride Défi des Bas-Fonds	130k	7	2	3+	5+	8+
Skrogr Snowplet	Châtaigne, Griffes, Juggernaut, Présence Perturbante, Solitaire (4+). ★1x par match après avoir fait 1 ÉLI offre une relance d'équipe pour cette Phase (perdue si non utilisée).	Classique du Vieux Monde	250k	5	5	4+	-	9+
Skrull Halfheight	Précision, Solitaire (4+), Nerfs d'Acier, Passe, Régénération, Prise Sûre, Crâne Épais. ★1x par match peut ajouter F au résultat d'1 jet de Passe (après le lancé).	Spot de Sylvanie, Super-ligue du Bord du Monde	150k	6	3	4+	4+	9+
Thorsson Stouthead	Blocage, Crâne Épais, Poivrot, Solitaire (4+). ★1x par Phase, au début de son Activation, 1 joueur adverse à 3 cases max est Plaqué si 3+ avec 1D6. Sur 1, c'est Thorsson qui est Plaqué.	Classique du Vieux Monde	170k	6	3	4+	3+	8+
Lucien & Valen Swift	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Tacle Précision, Solitaire (4+), Nerfs d'Acier, Passe Assurée, Passe, Prise Sûre. ★2 Stars à recruter ensemble. Si l'1 est KO ou ELI Solitaire devient (2+) et même s'il revient en jeu.	Ligue des Royaumes Elfiques	340k	7	3	2+	5+	9+
Varag Ghoul-Chewer	Solitaire (4+), Blocage, Rétablissement, Châtaigne (+1), Crâne Épais. ★1x par match peut ajouter +1 au jet d'AR (après le lancé) d'1 joueur qu'il Plaque.	Bagarre des Terres Arides, Défi des Bas-Fonds	280k	6	5	3+	5+	10+
Whilhelm Chaney	Réception, Griffes, Frénésie, Solitaire (4+), Régénération, Lutte ★1x par match peut relancer 1 jet de Blessure qu'il inflige.	Spot de Sylvanie	220k	8	4	3+	4+	9+

Withergrasp Doubledrool	Deux Têtes, Lutte, Queue Préhensile, Solitaire (4+), Tacle, Tentacules ★La 1ère fois qu'il est la cible d'1 Blocage lors de chaque mi-temps, a Esquive.	Favoris de...	170k	6	3	4+	4+	9+
Grombrindal, the White Dwarf	Blocage, Intrépide, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Stabilité, Crâne Épais. ★1x par tour d'équipe, 1 joueur adjacent activé reçoit Esquive en Force, Intrépide, Châtaigne (+1) ou Équilibre pour le tour.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde, Super-ligue du Bord du Monde, Super-ligue de Lustrie	210k	5	3	3+	4+	10+
Willow Rosebark	Intrépide, Solitaire (4+), Glissade Contrôlée, Crâne Épais. ★1x par match peut, sur 1 jet Intrépide réussit, augmenter sa F jusqu'à être = à la Fx2 de la cible du Blocage.	Ligue des Royaumes Elfiques	150k	5	4	3+	6+	9+
Zolcath le Zoat	Présence Perturbante, Juggernaut, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile, Régénération, Équilibre. ★1x par match peut annoncer, avant l'Action, l'utilisation de Regard Hypnotique.	Ligue des Royaumes Elfiques, Super-ligue de Lustrie	230k	5	5	4+	5+	10+

LES « MÉGA-STAR » (Spécifiques pour les règles de Tournoi – cf [Guide du Jeu Éthique](#))

Nom	Compétences & Traits	Équipes	Coût	M	F	AG	CP	AR
Bomber Dribblesnot	Précision, Bombardier, Esquive, Solitaire (4+), Minus, Poids Plume, Arme Secrète ★1x par match, peut forcer l'explosion d'1 bombe au moment où 1 joueur adverse la réceptionne.	Bagarre des Terres Arides, Défi des Bas-Fonds	50k	6	2	3+	3+	8
Deeproot Strongbranch	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+2), Stabilité, Bras Musclé, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmmber ! ★Si Maladresse sur 1 Lancer de Coéquipier, le joueur rebondit mais retombe sur ses pieds.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde	280k	2	7	5+	4+	11+
Griff Oberwald	Solitaire (3+), Blocage, Équilibre, Esquive, Parade, Sprint. ★1x par match peut relancer 1 dé (même au sein d'1 groupement) sauf AR, BL et ELI.	Coupe du Dé à Coudre, Classique du Vieux Monde	280k	7	4	2+	3+	9+
Hakflem Skuttlespike	Solitaire (4+), Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile. ★1x par match, lors de son Activation, 1 équipier adjacent porteur du ballon est Plaqué, Hakflem peut récupérer le ballon, pas de TO.	Favoris de..., Défi des Bas-Fonds	210k	9	3	2+	3+	8+
Kreek Rustgouger	Chaîne & Boulet, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Sans les Mains, Queue Préhensile, Arme Secrète. ★La première fois qu'il est expulsé par l'arbitre est annulée.	Favoris de... Défi des Bas-Fonds	170k	5	7	4+	-	10+
Morg 'n' Thorg	Solitaire (4+), Blocage, Châtaigne (+2), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier. ★1x par match peut relancer 1 Passe ou un Lancer de Coéquipier	Toutes sauf Spot de Sylvanie	380k	6	6	3+	4+	11+

LES ÉQUIPES

Le niveau de catégorie indique plus ou moins sa valeur. Plus la catégorie est forte, plus l'équipe est faible.

QTE = Quantité de positionnels autorisés dans l'équipe – **POSTE** = Nom du positionnel – **COÛT** = Valeur d'achat – **M** = Mouvement – **F** = Force – **AG** = Agilité – **CP** = Capacité de Passe – **AR** = Armure – **P** = Primaire – **S** = Secondaire (ces deux colonnes présentent les catégories de compétences accessibles : Générales, Force, Agilité, Passe, Mutation lors du choix d'Amélioration).

ALLIANCE DU VIEUX MONDE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Old World Human Linemen	50k	6	3	3+	4+	9+		G	FA	
0-1	Old World Human Thrower	80k	6	3	3+	3+	9+	Animosité (Dwarf & Halfling), Passe, Prise Sûre	GP	FA	
0-1	Old World Human Catcher	65k	8	2	3+	5+	8+	Animosité (Dwarf & Halfling), Esquive, Réception	GA	F	
0-1	Old World Human Blitzzer	90k	7	3	3+	4+	9+	Animosité (Dwarf & Halfling), Blocage	GF	A	
0-2	Old World Dwarf Blockers	75k	4	3	4+	5+	10+	Clé de Bras, Bagarreur, Solitaire (3+), Crâne Épais	GF	A	
0-1	Old World Dwarf Runner	85k	6	3	3+	4+	9+	Solitaire (3+), Crâne Épais, Prise Sûre	GP	FA	
0-1	Old World Dwarf Blitzzer	80k	5	3	3+	4+	10+	Solitaire (3+), Crâne Épais, Blocage	GF	A	
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95k	5	3	4+	-	9+	Solitaire (3+), Crâne Épais, Blocage, Intrépide, Frénésie	GF	A	
0-2	Old World Halfling Hopefuls	30k	5	2	3+	4+	7+	Animosité (Dwarf & Human), Minus, Esquive, Poids Plume	A	GF	
Un Gros Bras parmi :											
0-1	Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Crâne Épais, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier	F	GA	
0-1	Altern Forest Treemen	120k	2	6	5+	5+	11+	Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber !	F	AGP	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Classique du Vieux Monde											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Brik Farblast, Cindy Piewhistle, Deeprout Strongbranch, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal, Frank'N Stein, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.											

AMAZONES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Eagle Warrior Linewomen	50k	6	3	3+	4+	8+	Esquive	G	FA	
0-2	Python Warrior Throwers	80k	6	3	3+	3+	8+	Esquive, Passe, Sur le Ballon, Passe Assurée	GP	FA	
0-2	Piranha Warrior Blitzers	90k	7	3	3+	5+	8+	Esquive, Rétablissement, Frappe et Cours	GA	F	
0-2	Jaguar Warrior Bokers	110k	6	4	3+	5+	9+	Esquive, Défenseur	GF	A	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Super-ligue de Lustrie											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Boa Kon'ssstriktor, Drull & Dribl, Estelle la Veneaux, Glotl Stop, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Grombrindal, Zolcath le Zoat											

AMAZONES ALL-STARS

BAS-FONDS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Underworld Goblin Linemen	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	AM	GF	
0-6	Underworld Snotlings	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Déferlement, Microbe	AM	G	
0-3	Skaven Clanrat	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosité (Underworld Goblin Linemen)	GM	AF	
0-1	Skaven Thrower	85k	7	3	3+	2+	8+	Animosité (Underworld Goblin Linemen), Passe, Prise Sûre	GMP	AF	
0-1	Gutter Runner	85k	9	2	2+	4+	8+	Animosité (Underworld Goblin Linemen), Esquive	AGM	PF	
0-1	Skaven Blitzzer	90k	7	3	3+	5+	9+	Animosité (Underworld Goblin Linemen), Blocage	GMF	AP	
Un Gros Bras parmi :											
0-1	Underworld Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	MF	GAP	
0-1	Mutant Rat Ogre	150k	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	MF	GA	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Chantage & Corruption, Défi des Bas-Fonds											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer											

ELFES NOIRS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Dark Elf Linemen	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	F	
0-2	Runners	80k	7	3	2+	3+	8+	Délestage	GAP	F	
0-4	Blitzers	100k	7	3	2+	4+	9+	Blocage	GA	FP	
0-2	Assassins	85k	7	3	2+	5+	8+	Poursuite, Poignard	GA	FP	
0-2	Witch Elves	110k	7	3	2+	5+	8+	Esquive, Frénésie, Rétablissement	GA	FP	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Ligue des Royaumes Elfiques											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Eldril Sidewinder, Gloriel Summerbloom, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Roxanna Darknail, Lucien & Valen Swift, Willow Rosebark, Zolcath le Zoat											



ELFES SYLVAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Wood Elf Linemen	70k	7	3	2+	4+	8+		GA	F	
0-2	Throwers	95k	7	3	2+	2+	8+	Passe	GAP	F	
0-4	Catchers	90k	8	2	2+	4+	8+	Réception, Esquive	GA	FP	
0-2	Wardancers	125k	8	3	2+	4+	8+	Blocage, Esquive, Saut	GA	FP	
0-1	Loren Forest Treeman	120k	2	6	5+	5+	11+	Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Ligue des Royaumes Elfiques											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Eldril Sidewinder, Gloriel Summerbloom, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Roxanna Darknail, Lucien & Valen Swift, Willow Rosebark, Zolcath le Zoat											

ÉLUS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Beastman Runner Linemen	60k	6	3	3+	4+	9+	Cornes	GFM	AP	
0-4	Chosen Blockers	100k	5	4	3+	5+	10+	Aucune	GFM	A	
Un Gros Bras parmi :											
0-1	Chaos Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	FM	GA	
0-1	Chaos Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Crâne Épais, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier	FM	GA	
0-1	Minotaur	150k	5	5	4+	-	9+	Solitaire(4+), Frénésie, Cornes, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Fureur Débridée.	FM	GA	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Favoris de... (au choix : Chaos Universel, Khorne, Nurgle, Slaneesh ou Tzeentch)											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Grashnak Blackhoof, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Lord Borak, Morg 'n' Thorg, Withergrasp Doubledrool											

GOBELINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Goblin Linemen	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GFP	
0-1	Bomma	45k	6	2	3+	4+	8+	Bombardier, Esquive, Arme Secrète, Minus	A	GFP	
0-1	Looney	40k	6	2	3+	-	8+	Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus	A	GF	
0-1	Fanatic	70k	3	7	3+	-	8+	Chaîne & Boulet, Sans les Mains, Arme Secrète, Minus	F	AG	
0-1	Pogoer	75k	7	2	3+	5+	8+	Esquive, Échasse à Ressort, Minus	A	GFP	
0-1	'Ooligan	65k	6	2	3+	6+	8+	Joueur Déloyal (+1), Présence Perturbante, Esquive, Poids Plume, Minus	A	GFP	
0-1	Doom Diver	60k	6	2	3+	6+	8+	Poids Plume, Minus, Piqué	A	GF	
0-2	Trained Trolls	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Gros Débile, Solitaire (3+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier, Gerbe de Vomi, Régénération	F	AGP	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 3			
Règles spéciales : Bagarre des Terres Arides, Chantage & Corruption, Défi des Bas-Fonds											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer											

HALFLINGS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Halfling Hopeful Linemen	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF	
0-2	Halfling Heftys	50k	5	2	3+	3+	8+	Esquive, Parade, Minus	AP	GF	
0-2	Halfling Catchers	55k	5	2	3+	5+	7+	Réception, Esquive, Poids Plume, Minus, Sprint	A	GF	
0-2	Altern Forest Treemen	120k	2	6	5+	5+	11+	Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber !	F	AGP	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 3			
Règles spéciales : Coupe du Dé à Coudre Halfling, Classique du Vieux Monde											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Brik Farblast, Cindy Pie whistle, Deeproot Strongbranch, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal, Frank'N Stein, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.											

HAUTS ELFES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Linemen	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	FP	
0-2	Throwers	100k	6	3	2+	2+	9+	Passe, Passe Assurée, Perce-Nuages	GAP	F	
0-4	Catchers	90k	8	3	2+	5+	8+	Réception	GA	F	
0-2	Blitzers	100k	7	3	2+	4+	9+	Blocage	GA	FP	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Ligue des Royaumes Elfiques											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Eldril Sidewinder, Gloriel Summerbloom, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Roxanna Darknail, Lucien & Valen Swift, Willow Rosebark, Zolcath le Zoat											

HOMMES-LÉZARDS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Skink Runner Linemen	60k	8	2	3+	4+	8+	Esquive, Minus	A	GPF	
0-2	Chaméléon Skinks	70k	7	2	3+	3+	8+	Esquive, Sur le Ballon, Poursuite, Minus	A	GPF	
0-6	Saurus Blockers	85k	6	4	5+	6+	10+		GF	A	
0-1	Kroxigor	140k	6	5	5+	-	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Queue Préhensile	F	AG	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Super-ligue de Lustrie											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Boa Kon'ssstriktor, Grak & Crumbleberry, Drull & Dribl, Estelle la Veneaux, Glotl Stop, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Grombrindal, Zolcath le Zoat											

HORREURS NÉCROMANTIQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Zombie Linemen	40k	4	3	4+	-	9+	Régénération	G	AF	
0-2	Ghoul Runners	75k	7	3	3+	4+	8+	Esquive	AG	PF	
0-2	Wraiths	95k	6	3	3+	-	9+	Blocage, Répulsion, Sans les Mains, Régénération, Glissade Contrôlée	GF	A	
0-2	Werewolves	125k	8	3	3+	4+	9+	Griffes, Frénésie, Régénération	AG	PF	
0-2	Flesh Golems	115k	4	4	4+	-	10+	Régénération, Stabilité, Crâne Épais	GF	A	
Relances : 70 000			Apothicaire : Non					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Maîtres de la Non-vie, Spot de Sylvanie											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Grak & Crumbleberry, Gretchen Wächter, Helmutt Wolf, Bryce « The Slice » Cambuel, Frank n' Stein, Skrull Halfeight, Wilhelm Chaney											

HUMAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Human Linemen	50k	6	3	3+	4+	9+		G	AF	
0-2	Throwers	80k	6	3	3+	2+	9+	Passe, Prise Sûre	GP	AF	
0-4	Catchers	65k	8	2	3+	5+	8+	Réception, Esquive	GA	FP	
0-4	Blitzers	85k	7	3	3+	4+	9+	Blocage	GF	AP	
0-3	Halfling Hopefuls	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF	
0-1	Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Classique du Vieux Monde											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Barik farblast, Cindy Piewhistle, Deeproot Strongbranch, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal, Frank'N Stein, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.											

KHORNE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Bloodborn Marauder Linemen	50k	6	3	3+	4+	8+	Frénésie	GM	AF	
0-4	Khorngors	70k	6	3	3+	4+	9+	Cornes, Juggernaut	GFM	AP	
0-4	Bloodseekers	110k	5	4	4+	6+	10+	Frénésie	GFM	A	
0-1	Bloodspawn	160k	5	5	4+	-	9+	Griffes, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Fureur Débridée	FM	AG	
Relances : 60 000		Apothicaire : Oui					Catégorie : 2				
Règles spéciales : Favoris de Khorne											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Glart Smarship, Grak & Crumbleberry, Grashnak Blackhoof, Hakflem Skuttlespike, Helmut Wulf, Kreek Rustgouger, Lord Borak the Despolier, Max Spleenripper, Morg 'n' Thorg, Scyla Anfingrimm, Withergrasp Doubledrool											

MORTS-VIVANTS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Skeleton Linemen	40k	5	3	4+	6+	8+	Régénération, Crâne Épais	G	AF	
0-12	Zombie Linemen	40k	4	3	4+	-	9+	Régénération	G	AF	
0-4	Ghoul Runners	75k	7	3	3+	4+	8+	Esquive	AG	PF	
0-2	Wight Blitzers	90k	6	3	3+	5+	9+	Blocage, Régénération	GF	AP	
0-2	Mummies	125k	3	5	5+	-	10+	Régénération, Châtaigne (+1)	F	AG	
Relances : 70 000		Apothicaire : Non					Catégorie : 1				
Règles spéciales : Maîtres de la Non-vie, Spot de Sylvanie											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Grak & Crumbleberry, Gretchen Wächter, Helmut Wolf, Skrull Halfheight, Frank n' Stein, Wilhelm Chaney, Bryce « The Slice » Cambuel											



NAINS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Dwarf Blocker Linemen	70k	4	3	4+	5+	10+	Blocage, Tacle, Crâne épais	GF	A	
0-2	Runners	85k	6	3	3+	4+	9+	Prise Sûre, Crâne épais	GP	AF	
0-2	Blitzers	80k	5	3	3+	4+	10+	Blocage, Crâne épais	GF	PA	
0-2	Troll Slayers	95k	5	3	4+	-	9+	Blocage, Intrépide, Frénésie, Crâne épais	GF	A	
0-1	Deathroller	170k	4	7	5+	-	11+	Esquive en Force, Joueur Déloyal (+2), Juggernaut, Solitaire (5+), Châtaigne (+1), Sans les Mains, Arme Secrète, Stabilité	F	GA	
Relances : 50 000		Apothicaire : Oui					Catégorie : 1				
Règles spéciales : Classique du Vieux Monde, Super-ligue du Bord du Monde											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Brik Farblast, Cindy Pie whistle, Deeproot Strongbranch, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Helmut Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Skrull Halfheight, Grombrindal, Frank'N Stein, Ivar Erikson, Skrog Snowplet, Thorsson Stouthead.											



NAINS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Hobgoblin Linemen	40k	6	3	3+	4+	8+		G	FA	
0-6	Chaos Dwarf Blockers	70k	4	3	4+	6+	10+	Blocage, Tacle, Crâne épais	GF	AM	
0-2	Bull Centaur Blitzers	130k	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Équilibre, Crâne épais	GF	A	
0-1	Enslaved Minotaur	150k	5	5	4+	-	9+	Solitaire (4+), Frénésie, Cornes, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Sauvagerie Animale ¹	F	GAM	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Bagarre des Terres Arides, Super-ligue du Bord du Monde, Favoris de... (au choix : Chaos Universel, Khorne, Nurgle, Slaneesh ou Tzeentch)											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Brik Farblast, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Grashnak Blackhoof, Grim Ironjaw, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Lord Borak, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Rumbelow Sheepskin, Scyla Anfringrimm, Skrull Halfheight, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer, Grombrindal, Withergrasp Doubledrool											

NOBLESSE IMPÉRIALE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Imperial Retainer Linemen	45k	6	3	4+	4+	8+	Parade	G	AF	
0-2	Imperial Throwers	75k	6	3	3+	3+	9+	Passe, Passe dans la Course	GP	AF	
0-2	Noble Blitzers	105k	7	3	3+	4+	9+	Blocage, Réception	GA	PF	
0-4	Bodyguards	90k	6	3	3+	5+	9+	Stabilité, Lutte	GF	A	
0-1	Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Classique du Vieux Monde											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Barik Farblast, Cindy Pie whistle, Deeprout Strongbranch, Frank'N Stein, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.											

NORDIQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Norse Raider Linemen	50k	6	3	3+	4+	8+	Blocage, Crâne Épais, Poivrot	G	APF	
0-2	Beer Boars	20k	5	1	3+	-	6+	Esquive, Sans les Mains, Minus, Microbe, Choppe-moi ²	-	A	
0-2	Norse Berzekers	90k	6	3	3+	5+	8+	Blocage, Frénésie, Rétablissement	GF	AP	
0-2	Valkyries	95k	7	3	3+	3+	8+	Réception, Intrépide, Passe, Arracher le Ballon	AGP	F	
0-2	Ulfwereners	105k	6	4	4+	-	9+	Frénésie	GF	A	
0-1	Yhetee	140k	5	5	4+	-	9+	Solitaire (4+), Griffes, Présence Perturbante, Frénésie, Fureur débridée	F	GA	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Classique du Vieux Monde ou Favoris de... (au choix : Chaos Universel ou Khorne)											
Champions ³ : Akhorne l'Ecureuil, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg.											
<u>Uniquement pour Classique du Vieux Monde</u> : Barik Farblast, Cindy Pie whistle, Deeprout Strongbranch, Frank'N Stein, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Karla Von Kill, Mighty Zug, Puggy Baconbreath, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.											
<u>Uniquement pour Favoris de...</u> : Glart Smarship, Grashnak Blackhoof, Hakflem Skuttlespike, Kreek Rustgouger, Lord Borak, Withergrasp Doubledrool											

- NdT : Dans la VO le Minotaure des Nains du Chaos n'a pas Fureur Débridée mais Sauvagerie Animale. S'agit-il d'une erreur où d'un souhait des designers ?
- NdR Ace : Ce « Choppe-moi » qui fait référence à la choppe de bière, trouvé par Barbarus pour traduire « Pick-me-up » me fait hurler de rire...
- Dans le Spike, les champions ne sont pas différenciés selon l'alignement de l'équipe, ce qui semble illogique. De plus, tous ne sont pas présent alors qu'ils sont censé être alignables. Je les ai ajouté en **turquoise**.

NURGLE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S
0-12	Rotter Linemen	35k	5	3	4+	6+	9+	Décomposition, Contagieux	GM	AF
0-4	Pestigors	75k	6	3	3+	4+	9+	Cornes, Contagieux, Régénération	GMF	AP
0-4	Bloaters	115k	4	4	4+	6+	10+	Présence Perturbante, Répulsion, Contagieux, Régénération	GMF	A
0-1	Rotspawn	140k	4	5	5+	-	10+	Solitaire (4+), Répulsion, Présence Perturbante, Châtaigne (+1), Contagieux, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	GAM

Relances : 70 000

Apothicaire : Non

Catégorie : 2

Règles spéciales : Favoris de Nurgle

Champions : Akhorne l'Ecureuil, Glart Smahrip, Bilerot Vomifflesh, Grak & Crumbleberry, Grashnak Blackhoof, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Lord Borak, Morg 'n' Thorg, Withergrasp Doubledrool

OGRES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S
0-16	Gnoblar Linemen	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe	A	G
0-1	Ogre Runt Punter	145k	5	5	4+	4+	10+	Cerveau Lent, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Botter de Coéquipier	PF	AG
0-5	Ogre Blockers	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AGP

Relances : 70 000

Apothicaire : Oui

Catégorie : 3

Règles spéciales : Bagarre des Terres Arides, Linemen à VII Prix, Classique du Vieux Monde

Champions : Akhorne l'Ecureuil, Brik Farblast, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Cindy Piewhistle, Fungus the Loon, Deeproot Strongbranch, Grak & Crumbleberry, Griff Oberwald, Grim Ironjaw, Helmutt Wolf, Karla Von Kill, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Puggy Baconbreath, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Rumbelow Sheepskin, Varag Ghoul-Chewer, Grombrindal, Frank'N Stein, Ivar Erikson, Skrogr Snowplet, Thorsson Stouthead.

ORQUES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S
0-16	Orc Linemen	50k	5	3	3+	4+	10+	Animosité (Orc Linemen)	G	AF
0-2	Throwers	65k	5	3	3+	3+	9+	Animosité (Tous), Passe, Prise Sûre	GP	AF
0-4	Blitzers	80k	6	3	3+	4+	10+	Animosité (Tous), Blocage	GF	AP
0-4	Big Un Blockers	90k	5	4	4+	-	10+	Animosité (Big Un Blockers)	GF	A
0-4	Goblins	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF
0-1	Untrained Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	F	AGP

Relances : 60 000

Apothicaire : Oui

Catégorie : 2

Règles spéciales : Bagarre des Terres Arides

Champions : Akhorne l'Ecureuil, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer



ORQUES NOIRS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45k	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus, Crâne Épais	A	GPF	
0-6	Black Orcs	90k	4	4	4+	5+	10+	Bagarreur, Projection	GF	AP	
0-1	Trained Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (3+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	F	AGP	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Bagarre des Terres Arides, Chantage & Corruption											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Bomber Dribblesnot, The Black Gobbo, Grak & Crumbleberry, Fungus the Loon, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer											

RENÉGATS DU CHAOS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Renegade Human Linemen	50k	6	3	3+	4+	9+		GM	AF	
0-1	Renegade Human Thrower	75k	6	3	3+	3+	9+	Animosité (tous), Passe, Libération Contrôlée	GMP	AF	
0-1	Renegade Gobelin	40k	6	2	3+	4+	8+	Animosité (tous), Esquive, Minus, Poids Plume	AM	GP	
0-1	Renegade Orc	50k	5	3	3+	5+	10+	Animosité (tous)	GM	AF	
0-1	Renegade Skaven	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosité (tous)	GM	AF	
0-1	Renegade Dark Elf	75k	6	3	2+	3+	9+	Animosité (tous)	GAM	FP	
Trois Gros Bras max parmi :											
0-1	Renegade Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	F	GAM	
0-1	Renegade Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Crâne Épais, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier	F	GAM	
0-1	Renegade Minotaur	150k	5	5	4+	-	9+	Solitaire(4+), Frénésie, Cornes, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Fureur Débridée	F	GAM	
0-1	Renegade Rat Ogre	150k	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	F	GAM	
Relances : 70 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Favoris de... (au choix : Chaos Universel, Khorne, Nurgle, Slaneesh ou Tzeentch)											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Grashnak Blackhoof, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Lord Borak, Morg 'n' Thorg, Withergrasp Doubledrool											

ROIS DES TOMBES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Skeleton Linemen	40k	5	3	4+	6+	8+	Régénération, Crâne Épais	G	AF	
0-2	Anointed Throwers	70k	6	3	4+	3+	8+	Passe, Régénération, Prise sûre, Crâne Épais	GP	A	
0-2	Anointed Blitzers	90k	6	3	4+	6+	9+	Blocage, Régénération, Crâne Épais	GF	A	
0-4	Tomb Guardian	100k	4	5	5+	-	10+	Décomposition, Régénération	F	GA	
Relances : 70 000			Apothicaire : Non					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Spot de Sylvanie											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Grak & Crumbleberry, Gretchen Wächter, Helmutt Wolf, Skrull Halfheight, Frank n' Stein, Wilhelm Chaney, Bryce « The Slice » Cambuel											

SKAVENS

QTE	POSTE	COÛT	MV	FO	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50k	7	3	3+	4+	8+		G	AMF	
0-2	Throwers	85k	7	3	3+	2+	8+	Passe, Prise sûre	GP	AMF	
0-4	Gutter Runners	85k	9	2	2+	4+	8+	Esquive	AG	MFP	
0-2	Blitzers	90k	7	3	3+	5+	9+	Blocage	GF	AMP	
0-1	Rat Ogre	150k	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	F	AGM	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 1			
Règles spéciales : Défi des Bas-Fonds											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Hakflem Skuttlespike, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer											

SNOTLINGS

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Snotling Linemen	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Déferlement, Microbe	A	G	
0-2	Fungus Flingas	30k	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Esquive, Arme Secrète, Minus, Glissade Contrôlée	AP	G	
0-2	Fun-hoppas	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Échasse à Ressort, Minus, Poids Plume, Glissade Contrôlée	A	G	
0-2	Stilty Runnas	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Sprint	A	G	
0-2	Pump Wagons	105k	4	5	5+	-	9+	Joueur Déloyal (+1), Gros Débile, Juggernaut, Châtaigne (+1), Stabilité, Arme Secrète	F	AG	
0-2	Trained Troll	115k	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Gros Débile, Solitaire (3+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier, Gerbe de Vomi, Régénération	F	AGP	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 3			
Règles spéciales : Chantage & Corruption, Linemen à Vil Prix, Défi des Bas-Fonds											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, The Black Gobbo, Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Glart Smahrip, Grak & Crumbleberry, Helmutt Wolf, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Ripper Bolgrot, Varag Ghoul-Chewer, Hakflem Skuttlespike											

UNION ELFIQUE

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-12	Linemen	60k	6	3	2+	4+	8+		GA	F	
0-2	Thowers	75k	6	3	2+	2+	8+	Passe	GAP	F	
0-4	Catchers	100k	8	3	2+	4+	8+	Réception, Nerfs d'Acier	GA	F	
0-2	Blitzers	115k	7	3	2+	3+	9+	Blocage, Glissade Contrôlée	GA	FP	
Relances : 50 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Ligue des Royaumes Elfiques											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Eldril Sidewinder, Grak & Crumbleberry, Gloriel Summerbloom, Helmutt Wolf, Morg 'n' Thorg, Roxanna Darknail, Lucien & Valen Swift, Willow Rosebark, Zolcath le Zoat											

VAMPIRES

QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	P	S	
0-16	Thrall Linemen	40k	6	3	3+	4+	8+		G	AF	
0-2	Vampire Runner	100k	8	3	2+	4+	8+	Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang (2+)	AG	FP	
0-2	Vampire Thrower	110k	6	4	2+	2+	9+	Passe, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang (2+)	AGP	F	
0-2	Vampire Blitzer	110k	6	4	2+	5+	9+	Juggernaut, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang (3+)	AGS	- ⁴	
0-1	Vargheist	150k	5	5	4+	-	10+	Frénésie, Griffes, Régénération, Soif de Sang (3+), Solitaire (4+)	F	AG	
Relances : 60 000			Apothicaire : Oui					Catégorie : 2			
Règles spéciales : Spot de Sylvanie, Seigneur Vampire											
Champions : Akhorne l'Ecureuil, Grak & Crumbleberry, Gretchen Wächter, Helmut Wolf, Skrull Halfheight, Frank n' Stein, Wilhelm Chaney, Bryce « The Slice » Cambuel, Cap'taine Karina Von Riesz, Comte Luthor Von Drakenborg, Ivan « The Animal » Deathshroud.											

LES COMPÉTENCES & TRAITS

Le joueur doit être Debout et posséder sa ZdT pour les utiliser (durant son tour ou un tour adverse). Les « Mis à Terre », « Sonnés » ou sans ZdT ne peuvent les utiliser sauf indication contraire.

- Le coach peut décider d'utiliser une compétence ou un trait qui modifie un jet de dé après que le jet de dé a été effectué.
- Tous les modificateurs se cumulent.
- Sauf indication contraire, peuvent être utilisés par plusieurs joueurs dans le même tour d'équipe.
- Sauf indication contraire, peuvent être utilisés plusieurs fois dans le même tour d'équipe.
- Tous ceux qui ne sont pas marqués d'un (*) sont facultatifs. Ceux marqués d'un (*) sont donc obligatoires.

GÉNÉRALES	
Arracher le ballon	Le défenseur repoussé lors d'un Blocage (même lors d'un blitz) lâche la balle s'il la possédait (même s'il a Stabilité). Elle rebondit à partir de la case où il est repoussé.
Blocage	Peut ignorer le résultat « Les Deux Plaqués » lors d'un Blocage. Voir chapitre dédié.
Frappe Précise	D6 du Coup d'envoi/2 arrondi à l'inférieur (1=0 case, 2-3=1, 4-5=2, 6=3) si ce joueur effectue le Coup d'Envoi.
Frénésie*	Si le Défenseur est repoussé lors d'un Blocage, l'Attaquant doit poursuivre (si en est capable) et faire un second blocage ou 1 action de Poignard (si adversaire tjs debout) et doit à nouveau poursuivre. Idem lors des Blitz, avec un coût de 1M pour le second Blocage avec obligation de « Foncer » si nécessaire. Si impossibilité de « Foncer », le second Blocage n'est pas résolu.
Intrépide	Lors d'un Blocage, si 1D6+F >F du Défenseur, les F deviennent égales pour ce Blocage. Les soutiens sont ajoutés après le test (autres modificateurs avant). Sous Frénésie, le jet se fait séparément pour les deux Blocages. Le joueur ne peut pas renoncer à son Blocage en cas d'échec.
Joueur Déloyal (+1)	+1 au jet d'AR ou de Blessures (au choix après les jets) lors d'Agressions.
Lutte	En cas de « Les Deux Plaqués », (s'il fait ou subit un Blocage), peut décider que les deux joueurs sont « Mis à Terre » (pas de jet d'AR).
Parade	Annule la possibilité pour son adversaire de le poursuivre suite à un Blocage. L'adversaire peut continuer à se mouvoir lors des Blitz. Non utilisable vs Chaîne & Boulet et Juggernaut en Blitz.
Poursuite	Permet de suivre un adversaire que le joueur « Marque » et qui se déplace volontairement hors d'1 case de sa ZdT. Jetez (1D6+M)-M adverse : si 6+ ou si 6 naturel , le joueur se déplace dans la case laissée vacante ; si 5 ou moins , ou 1 naturel , rien ne se passe. Utilisable plusieurs fois par tour (d'équipe ou adverse). Si plusieurs joueurs avec Poursuite marquent le joueur adverse, un seul d'entre eux peut utiliser la compétence. Ce jet se fait après le jet d'Esquive.
Prise sûre	Relance d'un échec pour Ramasser le Ballon. Annule Arracher le Ballon.
Pro	1 seule fois durant son tour, si 3+ sur 1D6 peut relancer 1 dé (unique ou dans 1 groupement de dés) sauf AR ou Blessure. Après le jet de Pro, ne peut pas utiliser une relance provenant d'une autre source.
Tacle	Annule la compétence Esquive d'un adversaire « Marqué » ou lors d'un Blocage.

4 NdT : il est très étrange de voir que les Blitzer Vampire n'ont accès à aucune compétence « secondaire ».

PASSE	
Canonnier	+1 à la CP lors des Passes Longues et Longues Bombes.
Chef	1 Relance de Chef (1 seule par équipe et par mi-temps) tant qu'un Chef est sur le terrain. Ne peut être annulée par un Cuistot.
Délestage	Permet de faire une Passe Rapide avant d'être bloqué (ou victime d'une Action Spéciale). Une fois la Passe résolue, on résout le Blocage (ou l'Action Spéciale). Sur Blitz, dès qu'il est désigné (à l'activation).
Fumblerooskie	Lors des M ou Blitz, si porte le ballon, peut choisir de le « lâcher » (sans aucun rebond) dans une case qu'il traverse. Pas de TO.
Nerfs d'acier	Ignore les modificateurs de « Marquage » lors de Passes, pour Réceptionner ou Interférer avec une Passe.
Passe	Relance si échec à un jet de CP.
Passe Assurée	Si commet une Maladresse sur une Action de Passe, cette dernière est annulée, il garde la possession, pas de TO. Valable pour les Bombes.
Passe dans la Course	Permet de continuer à se déplacer après avoir réussi une Passe Rapide (même avec une Bombe) et après que le receveur l'ait captée.
Passe Désespérée	Permet d'envoyer la balle (ou une bombe) sur n'importe quelle case du terrain. À minima la Passe est Imprécise, test de CP (comme pour une Longue Bombe) pour voir si Maladresse ou Méchamment Imprécise. Inutilisable en cas de Blizzard.
Perce-Nuages	Si un adversaire réussit à Interférer avec une Passe Longue ou Longue Bombe, le joueur peut lui faire relancer le jet.
Précision	+1 en CP sur les Passes Rapides ou Courtes.
Sur le Ballon	Permet de bouger de 3 cases max (sans tenir compte du M, mais avec les règles de déplacement) lorsque le coach adverse annonce une action de Passe et qu'il a déterminé la case cible. Peut aussi être utilisée lors du Coup d'Envoi (avant le jet sur la table) sans pour autant entrer dans la moitié de terrain adverse.

AGILITÉ	
Défenseur	Durant tour adverse, les adversaires « Marqués » ne peuvent utiliser Garde.
Équilibre	Relance lors d'un échec pour « Foncer » durant le tour d'équipe.
Esquive	Relance, 1 fois par tour d'équipe, d'une Esquive ratée. Influence le Blocage.
Glissade Contrôlée	Le coach de ce joueur choisit la case en cas de Repoussé (doit être inoccupée et adjacente) sauf si aucune n'est disponible.
Libération Contrôlée	Si « Plaqué » ou « Mis à Terre » (pas sur « Chute ») et en possession du ballon, le ballon ne rebondit pas. Il est placé, au choix du joueur, sur une case inoccupée et adjacente à la case qu'il occupait.
Réception	Relance lors d'un échec pour Réceptionner le ballon.
Réception Plongeante	Possible de Réceptionner une Passe, un Renvoi ou un Coup d'Envoi (pas les Rebonds) lorsque le ballon atterrit dans une case de sa ZdT. +1 pour Réceptionner une Passe Précise ciblant la case où il se trouve.
Rétablissement	Un joueur « Mis à Terre » se relève sans dépense de point de Mouvement. Peut faire un Blocage si réussit 1 jet d'Agilité +1. Si rate ce test, reste « Mis à Terre » et son Action se termine.
Saut	Incompatible avec Échasses à Ressort. Réduit de 1 (mini = -1) les modificateurs négatifs des tests d'AG des actions pour « Enjambrer ». Peut également « Enjambrer » toute case adjacente vide ou occupée, même par un joueur Debout.
Sournois	Lors des Agressions, n'est pas Expulsé par l'arbitre s'il obtient un double <i>naturel</i> sur jet d'AR, seulement sur le jet de Blessure.
Sprint	Peut « Foncer » 3 fois au lieu de 2.
Tacle Plongeant	Si un joueur adverse tente d'Esquiver, Enjambrer ou Sauter, pour quitter une case où il est « Marqué » par ce joueur et qu'il réussit son jet de dé ; le Tacleur est « Mis à Terre » dans la case laissée libre par le joueur actif qui soustrait alors 2 au résultat du jet de dé précédent. Si plusieurs joueurs avec Tacle Plongeant marquent le joueur adverse, un seul d'entre eux peut utiliser la compétence.



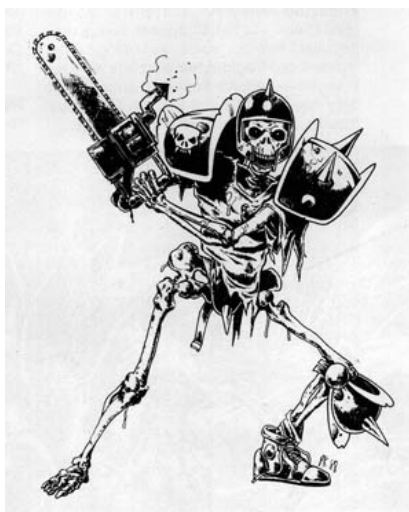
FORCE	
Bagarreur	Permet de relancer un résultat « Les Deux Plaqués » lors d'un Blocage (pas lors d'un Blitz).
Blocage Multiple	Blocage (pas lors d'un Blitz) contre 2 adversaires qu'il « Marque ». Chaque blocage est fait à part avec un malus de -2 en F (si TO, on résout qd même le second Blocage). Ne peut pas poursuivre, ni utiliser Frénésie.
Bras Musclé	+1 aux Lancers de Coéquipier (doit posséder cette compétence pour acquérir Bras Musclé).
Châtaigne (+1)	Ajoutez le bonus entre parenthèses aux jets d'AR ou de Blessure sur les Blocages fait par ce joueur (même au cours des Blitz) et à son choix après le résultat du dé. Ne s'utilise pas avec Poignard, Tronçonneuse ni si le joueur est « Mis à Terre » sur résultats « Les deux plaqués ».
Clé de Bras	Lorsqu'un adversaire « Marqué » par ce joueur rate une action pour Esquiver, Enjamber ou Sauter (même si le joueur est « Mis à Terre »), il peut ajouter +1 aux jets d'AR ou de Blessure au choix du joueur après le résultat du dé. Si plusieurs joueurs avec Clé de Bras marquent le joueur adverse, un seul d'entre eux peut utiliser la compétence.
Crâne Épais	KO traités comme des Sonnés sur un résultat de 8 (7 pour les Minus) au jet de dés de Blessure.
Esquive en Force	Après résultat d'1 test d'Esquive peut ajouter au jet de dé : +1 si F4 ou moins, ou +2 si F5 ou plus.
Garde	Ajoute un soutien offensif et défensif quel que soit le nombre de joueurs qui le « Marque » pour Bloquer et Agresser.
Juggernaut	Annule Parade, Stabilité et Lutte ; change un résultat « Les Deux Plaqués » en Repoussé lors des Blitz.
Marteau Pilon	Si « Plaque » un adversaire (même lors d'un Blitz) et qu'il est toujours Debout et adjacent, peut commettre 1 Agression gratuite (en lieu et place de celle du tour d'équipe et si elle n'a pas déjà été utilisée) sur le Plaqué, puis il est « Mis à Terre ».
Projection	Le joueur choisit la case de Repoussé parmi les disponibles lors d'un Blocage (pas lors d'un Blitz) ayant un résultat « Repoussé ». Incompatible avec Frénésie. Annule Glissade Contrôlée (même durant un Blitz).
Stabilité	Peut choisir d'être « Plaqué » sur sa case et d'ignorer les « Repoussées » (même en chaîne). N'empêche pas l'utilisation de Frénésie.

MUTATIONS	
Bras Supplémentaires	+1 pour Réceptionner, pour Interférer avec une Passe ou Ramasser le ballon.
Cornes	+1 en F sur tous les Blocages lors d'un Blitz (avant tout autre modificateur).
Deux Têtes	+1 aux jets d'AG pour les Esquives.
Grande Gueule	Relance lors d'un échec pour Réceptionner et annule Arracher le Ballon.
Griffes	Lors d'un jet d'Armure contre un joueur « Plaqué » au cours d'un Blocage réalisé par ce joueur, tout jet de 8+ (avant modificateur, donc pas d'usage de Châtaigne) pénètre automatiquement l'armure quel que soit son niveau.
Main Démesurée	Ignore les modificateurs dus au « Marquage » ainsi qu'à la Pluie Battante (<i>NdR : et Averse</i>) en météo, quand il tente de Ramasser le ballon.
Peau de Fer	Annule la compétence Griffes.
Présence Perturbante*	-1 aux Passes, Lancer de Coéquipier, Lancer de bombes, tentatives pour Réceptionner ou Interférer avec une Passe pour les adversaires se trouvant dans les 3 cases entourant ce joueur, même s'il est « Mis à Terre », « Sonné » ou ayant perdu sa ZdT.
Queue Préhensile	-1 aux tests d'AG des adversaires qui tentent d'Esquiver, Enjamber ou Sauter pour quitter la case que le joueur « Marque ». Si plusieurs joueurs avec Queue Préhensile marquent le joueur adverse, un seul d'entre eux peut utiliser la compétence.
Répulsion*	Quand est annoncé, sur ce joueur, un Blocage (même lors d'un Blitz) ou pour faire une Attaque Spéciale (même si le joueur a perdu sa ZdT), le coach adverse doit réussir un jet de 1D6>1. Le test se fait également sur le second blocage d'un frénétique.
Tentacules	Permet de retenir sur place un adversaire que le joueur « Marque » et qui se déplace volontairement hors de sa ZdT. Jetez (1D6+F)-F adverse : si 6+ ou si 6 naturel , le joueur est maintenu sur place ; si 5 ou moins , ou 1 naturel , rien ne se passe. Utilisable plusieurs fois par tour (d'équipe ou adverse). Si plusieurs joueurs avec Tentacules marquent le joueur adverse, un seul d'entre eux peut utiliser la compétence.
Très Longues Jambes	Réduit de 1 (min -1) les modificateurs négatifs des jets d'AG pour Enjamber ou Sauter (s'il possède la compétence). +2 pour Interférer avec une Passe. Ignore Perce-Nuages.

TRAITS	
Animosité (x)*	Le joueur acceptera de Transmettre ou de Passer le ballon à un coéquipier de race différente sur 2+ avec 1D6. En cas de 1 , il finit son tour, l'action est perdue. N'affecte pas les Mercenaires et Star Players.
Arme secrète*	Le joueur est Expulsé à la fin d'une Phase à laquelle il participe, qu'il soit encore sur le terrain ou pas. Et ce, avant tout autre effet de fin de Phase.
Bombardier	Action Spéciale de Lancer de bombe (un seul Bombardier en jeu peut le faire). Doit être Debout au moment de l'activation et ne peut pas se relever ni se déplacer avant d'agir. Les bombes sont traitées comme des ballons (pas de Rebonds) et comme une action de Passe (mais les compétences liées au ballon « Sur le Ballon », « Fumblerookie »... sont non utilisables). Si Maladresse , elle explose sur place. Si échec pour Réceptionner , explose dans la case du receveur. Peut être Réceptionnée même par le possesseur du ballon. Si elle est Réceptionnée, jeter 1D6 (pas de relance) : sur 4+ , elle explose ; sur 1-3 , doit être relancée. Si elle sort du terrain, elle explose dans le public. Si elle s'immobilise au sol (case inoccupée, attrapage ratée, case occupée par 1 joueur « Mis à Terre » ou « Sonné ») elle explose. Lorsqu'elle explose, tout joueur dans la case est touché, les joueurs dans les cases adjacentes sont touchés sur 4+ avec 1D6. Les joueurs touchés sont « Mis à Terre » (TO s'il s'agit du lanceur de bombe) et doivent subir des jets d'AR sur le jet d'AR ou de Blessure.
Botter de Coéquipier	Ne peut être utilisé que par un seul joueur de l'équipe au cours du même tour, mais en sus d'une Passe ou d'un Lancer de Coéquipier, sur un Poids Plume adjacent et Debout. S'utilise comme Lancer de Coéquipier, sauf qu'en cas de Maladresse , le Poids Plume doit faire un jet de Blessure (Sonné traité comme KO). Châtaigne est applicable par le coach adverse. Si le Poids Plume portait le ballon, il rebondit depuis la case qu'il occupait. Ne procure pas de PSP.
Cerveau Lent*	Avant toutes actions (même si « Mis à Terre », ou sans ZdT), doit jeter 1D6. Sur 1 , ne peut rien faire et perte ses ZdT. S'il s'agit d'1 Action unique (Passe, Blitz, Lancer de Coéquipier...) l'Action est perdue pour l'équipe.
Chaînes et Boulet*	Ne peut se mouvoir qu'avec le Gabarit de Renvoi et 1D6 pour chaque point de M qu'il désire utiliser. Pas besoin de jet d'esquive. Peut se retrouver dans le public. Si traverse une case où se trouve le ballon, il rebondit. Peut « Foncer » s'il le désire. Si 1 joueur (n'importe qu'elle équipe) se trouve Debout sur 1 case où il entre, faire un test de Blocage. Les joueurs À Terre ou Sonnés sont repoussés et doivent faire un jet d'AR. Obligation de poursuivre. S'il chute, jet de Blessure direct. Sonné = KO. Frénésie, Tacle Plongeant, Projection, Saut, Blocage Multiple, Poursuite, Sur le Ballon sont interdites à ce joueur.
Choppe-moi	A la fin du tour de l'équipe adverse, sur 5+ avec 1D6 (même si plusieurs Beer Boar), les coéquipiers « Mis à Terre » non « Sonné » se trouvant jusqu'à trois cases d'un joueur Debout ayant ce trait, se relève.
Contagieux	1 joueur adverse tué sur Blocage ou Agro (1 fois par match) peut être intégré dans l'équipe, (placé dans le Box des Réserves et même si déjà 16 joueurs) en tant que Rotter Lineman. Doit avoir F4 ou moins et n'avoir ni Minus, ni Régénération, ni Décomposition. Peut être embauché tel 1 Journalier en fin de match si effectif < ou = à 16). Valable que pour les Favoris de Nurgle.
Décomposition*	Si une ÉLI lui est infligée, il doit ajouter +1 au jet sur le tableau dédié.
Déferlement	Au début de chaque Phase, lors du Coup d'Envoi (avant le jet sur la table), le coach peut sélectionner 1D3 joueurs ayant ce trait pour les retirer des Réserves et les placer sur le terrain (hors LoS et Couloirs Latéraux) même si cela fait dépasser le nombre de 11 joueurs sur le terrain. Le nombre de joueurs ayant déferlement capables d'entrer sur le terrain ne peut pas être supérieur à ceux déjà présents.
Échasse à Ressort	Pendant son M peut Sauter au lieu d'Enjamber, que la case soit occupée ou non, par un joueur Debout ou non. De plus, ignore tous les modificateurs liés au « Marquage » sur les cases de départ et d'arrivée. Ne peut pas avoir Saut.
Fureur Débridée*	Avant toutes actions (même si « Mis à Terre », ou sans ZdT), jette 1D6. Sur 1-3 , ne peut rien faire. S'il s'agit d'1 Action unique (Passe, Blitz, Lancer de Coéquipier...) l'Action est perdue pour l'équipe. Ajouter +2 au dé s'il s'agit d'un Blitz, d'un Blocage ou d'une Action Spéciale remplaçant le Blocage.
Frappe et Cours	Après avoir réussi un Blocage (même au cours d'un Blitz) et si toujours Debout, peut se déplacer gratuitement dans une case libre adjacente en ignorant les ZdT et à condition que cette case ne rende pas le joueur en position de Marquer ou d'Être marqué.
Gerbe de Vomi	À la place d'un Blocage (même lors d'un Blitz), jeter 1D6. Sur 1 , le joueur se vomit dessus ; sur 2+ il vomit sur son adversaire. La victime fait 1 jet d'AR. Si c'est réussi, le joueur adverse est « Mis à Terre » et subit 1 jet de Blessure. Non utilisable avec Frénésie et Blocage Multiple.
Gros Débile*	Avant toutes actions (même si « Mis à Terre », ou sans ZdT), jette 1D6. Sur 1-3 , ne peut rien faire. +2 au dé si au moins un coéquipier non Gros Débile et debout est adjacent. Si échec, perd sa ZdT. S'il s'agit d'1 Action unique (Passe, Blitz, Lancer de Coéquipier...) l'Action est perdue pour l'équipe.
Lancer de Coéquipier	Permet de Lancer un Poids Plume si F5 ou +.
Microbe*	+1 à toutes ses Esquives. N'appliquent pas le -1 de « marquage » sur les adversaires entrant dans sa ZdT lors d'une Esquive.
Minus*	Ignore les modificateurs liés au « Marquage » quand il Esquive (sauf si Bombardier, Tronçonneuse ou Piqué). Un adversaire tentant d'Interférer avec la Passe d'un Minus reçoit +1 à son test d'AG. Les jets de Blessure se font sur 1 table dédiée.
Piqué	Utiliser le Gabarit de Renvoi au lieu de celui de Direction Aléatoire quand ce joueur est lancé (il ne ricoche pas avant d'Atterrir), puis il se déplace de 1D3 cases dans la direction déterminée.
Poids Plume*	Permet d'être lancé si F3 ou moins.

TRAITS (suite)

Poignard	Au lieu de faire un Blocage (même durant 1 Blitz ou Multiple), faire un jet d'AR sans modificateur. Si le test est réussi, la victime est « Mis à Terre » et subit un jet de Blessure. Si utilisé en blitz, ne peut continuer le mouvement.
Poivrot	-1 au jet de dé pour « Foncer ».
Prendre Racine*	Avant toutes actions (même si « Mis à Terre », ou sans ZdT), jette 1D6. Sur 1 , ne peut pas se déplacer jusqu'à la fin de la Phase ou s'il est, par la suite, « Plaqué » ou « Mis à Terre ». Ne peut faire des actions que s'il peut les faire sans se mouvoir. S'il s'agit d'1 Action unique (Passe, Blitz, Lancer de Coéquipier...) l'Action est perdue pour l'équipe si elle ne peut être réalisée sans mouvement.
Regard Hypnotique	Action spéciale (peut se mouvoir avant de le réaliser) permettant de faire 1 jet d'AG avec modificateur de -1 pour chaque « Marquage » éventuel subit (sauf celui de la victime). Si réussi, la cible désignée lors de l'activation (doit être debout et marqué par le joueur actif) perd sa ZdT jusqu'à sa prochaine activation. Ne peut pas se mouvoir après avoir fait l'Action Spéciale.
Régénération	Après avoir subi 1 ÉLI, peut jeter 1D6, Sur 4+ , le joueur va en Réserves. Pas de relance.
Sans les mains*	Ne peut Ramasser, Réceptionner ou Interférer avec une Passe. S'il entre dans une case ou se trouve la balle, il y a TO. Le ballon rebondit lors de toute interaction avec ce joueur.
Sauvagerie Animale*	Avant toutes actions (même si « Mis à Terre », ou sans ZdT), lance 1D6. Ajouter +2 au dé s'il s'agit d'un Blitz, d'un Blocage ou d'une Action Spéciale remplaçant le Blocage (même s'il utilise Rétablissement). Sur 1-3 , 1 coéquipier adjacent Debout est « Plaqué » (TO s'il possède la balle). Jet d'AR et de Blessure éventuel (appliquer Châtaigne, Griffes... si le Sauvage les possède). Puis le Sauvage peut continuer l'action entreprise comme s'il avait fait 4+ . S'il n'y a pas de joueur Debout adjacent, son activation se termine et perte de sa ZdT. S'il s'agit d'1 Action unique (Passe, Blitz, Lancer de Coéquipier...) l'Action est perdue pour l'équipe.
Soif de sang (x+)*	Au moment de l'activation, lance 1D6. Ajouter +1 au dé s'il s'agit d'un Blitz ou d'un Blocage. Si résultat \geq à x , activation normale. Si $<$ à x ou 1 naturel, peut décider de modifier son action en action de mouvement (l'action déclarée est perdue pour ce tour). Qu'il change son action en mouvement ou non, il doit mordre un coéquipier Thrall avant la fin de son activation. S'il s'agit d'1 Passe ou d'une Transmission, il faut mordre avant l'action (vu qu'il ne peut plus bouger après). Idem, avant de pouvoir scorer. A défaut, TO + perte ZdT. Le Thrall subit un jet de Blessure, les ELI sont comuées en « Commotion », TO si le Thrall avait la balle.
Solitaire (x+)*	Doit réussir un jet de 1D6 (non re-lançable) supérieur ou égal au chiffre entre parenthèse pour utiliser une relance d'équipe. En cas d'échec, la relance est dépensée sans pouvoir être utilisée.
Timm-Ber !	Si le joueur a M2 ou moins, chaque coéquipier Debout et « Démarqué » qui lui est adjacent offre +1 pour les jets permettant de se relever. Un 1 naturel est toujours un échec.
Toujours Affamé*	Si tente de Lancer 1 Coéquipier, après avoir éventuellement bougé et avant de faire le test d'AG, jeter 1D6. Sur 1 , il tente de manger, jetez 1D6. Sur 1 , le Poids Plume meurt ; sur 2+ , le Lancer devient 1 Maladresse .
Tronçonneuse*	Au lieu de faire un Blocage (même durant 1 Blitz), jeter 1D6. Sur 2+ la cible est touchée ; sur 1 la Tronçonneuse touche le porteur (TO). Jet d'AR avec modificateur de +3 pour la victime. Si réussite, la victime est « Mis à Terre » et subit un jet de Blessure. Une seule fois par tour (pas de Frénésie ni Blocage Multiple). Si utilisée en Blitz, ne peut continuer le mouvement. Si le porteur est « Plaqué », l'adversaire bénéficie d'un modificateur de +3 sur le jet d'AR. Peut servir lors d'1 Agression (avec les mêmes soutiens offensifs et défensifs) en réussissant également un jet 2+ sur 1D6 et ajoute +3 au test contre l'AR.

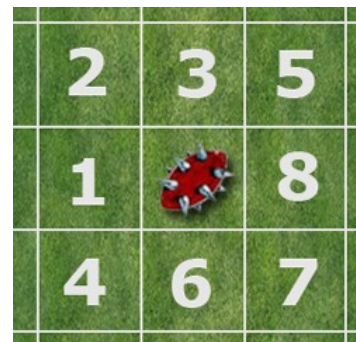


FEUILLES DE RÉFÉRENCES

1 – CHOIX DU STADE :		
2–3	Surface de Jeu Inhabituelle (ou stade résident 1 x par adversaire)	1D6 par coach. Si résident ou propriétaire, coach avec meilleur résultat (relance si égalité) jette 2D6. Sinon, additionner les 2 jets. Résident : +1 au FP Visiteur : +50 000 po en Petite Monnaie. Les joueurs, jouant à domicile, poussés dans le public vont en Réserves sur 5+ avec 1D6.
4–5	Stade Brut de Décoffrage (ou stade résident 1 x par adversaire)	
6–8	RAS	
9–10	Stade Luxueux (ou stade résident 1 x par adversaire)	
11–12	Public Local (ou stade résident 1 x par adversaire)	
1D6	Surface de Jeu Inhabituelle	
1	De l'Eau aux Chevilles : Si joueur « Chute », -1 au Jet d'AR. Avant de se retourner, s'il est « Sonné », le joueur doit faire 2+ avec 1D6, en cas d'échec il reste « Sonné ».	
2	Terrain en Pente : Au début de la première Phase, jetez 1D6. Sur 1-3 le terrain descend vers En-but équipe en Réception ; sur 4+ , vers En-but équipe à l'Engagement. Lors des Rebonds, Gabarit de Direction Aléatoire remplacé par celui de Renvoi avec 3-4 orienté en direction de l'En-but selon le sens de la pente. +1 case pour « Foncer » 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 » ou « Chute », glisse d'une case selon Gabarit de Direction Aléatoire. Si case occupée, reste sur place. Si poussé dans le Public, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.	
4	Astrogranit : + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ». Si échec pour « Foncer », jetez 1D6. Si 4+ reste debout et fin de tour pour ce joueur.	
5	Sol Accidenté : -1M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case pour « Foncer ».	
6	Pierre Lisse : +1 case de rebond. + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ».	
1D6	Stade Brut de Décoffrage	
1	Officiels Apathiques : +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps. Le Pot-de-vin non dépensé en 1 ^{re} mi-temps est conservé pour la seconde.	
2	Gradins Épouvantables : À la fin de chaque Phase, chaque coach jette 1D6. Sur 1 : -1 au FP (min = 0).	
3	Trappes Béantes : Si joueur dans case avec Trappe, est considéré comme poussé dans le Public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, il fait 1 Déviation (1D6 case, selon D8 sur Gabarit de Direction Aléatoire).	
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 de joueurs dans couloirs latéraux.	
5	Avides de Notoriété : +1D6 × 10 000 po supp aux gains.	
6	Cachot Vétuste : Au début de chaque Phase, au moment du test pour sortir du KO, jetez 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5+, il passe en Réserves.	
1D6	Stade Luxueux	
1	Étals de Marchandise : +1D3 × 10 000 po supp aux gains.	
2	Réputation de Grand Spectacle : Chaque coach jette 1D6. L'addition x10 000 po est ajoutée à leurs Petite Monnaie d'avant match.	
3	Studio de Diffusion : -1D3 × 10 000 po sur le coût de chaque Champion, Staff Célèbre, Sorcier Célèbre, Arbitre Partial Célèbre et Mercenaire Spécialisé (min 10 000) engagés comme Coup de Pouce.	
4	Apothicares Sur Place : +1 Apo ou +1 Assistant Funéraire pour Maître de la Non-vie ou +1 Médecin de la Peste pour Favoris de Nurgle utilisable pour ce match.	
5	Terrain Clôturé : Pas de Poussée dans le Public. Reste « Plaqué » dans la case et jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi (comme si c'était le Public) sur 1 case. Effets normaux pour les Lanciers de Coéquipiers, Passes et Coup d'Envoi atterrissant dans le Public.	
6	Sièges Grand Luxe : Au début de chaque Phase après la 1 ^{re} , 1D3 + FD pour chaque coach, si résultat > FP, +1 Relance pour cette Phase (perdue si non utilisée).	
1D6	Public Local	
1	Cinglés Ivres de Bière : Avant Coup d'Envoi, jetez 1D6, si 1 (1-2 en 2^d mi-temps) pas de jet sur le tableau des Coups d'Envoi. À la place jetez 1D6. Sur 1 : « Appelez l'Arbitre » ; sur 2-3 : Temps Mort ; sur 4-5 : Arbitre Officieux ; sur 6 : Invasion du Terrain.	
2	Population Tapageuse : +1 FP et + 1 au jet de Blessure si Poussé dans le Public. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi +1 au jet du D3.	
3	Pinailleurs Pédants : Si pas d'Expulsion après Agro (pas de double effectué), jetez 1D6. Sur 1-3 , l'arbitre Expulse quand même.	
4	Bande de Pacifistes : Lors des « Poussé dans le Public », jetez 1D6. Sur 1-3 , jet de Blessure normal ; sur 4+ va en Réserves. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi, relancez.	
5	Fans Tièdes : À la fin de chaque Phase, jetez 1D6. Sur 1 , -1 FP (min = 0). Si ballon dans public, jetez 1D6 (sauf si dernier tour de mi-temps). Sur 1-3 , le ballon n'est renvoyé (selon les modalités habituelles) qu'après la fin du tour de l'équipe adverse.	
6	Silence Solennel : Cheerleaders sans effets. Joueurs Poussés dans Public reviennent « Plaqués » dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée.	
2 – FACTEUR DE POPULARITÉ :		Chaque coach calcule son FP. FP = FANS DÉVOUÉS (FD) + 1D3

3 – TIRAGE MÉTÉO : Chaque coach jette 1D6 (Options possibles – cf Règles)							
2	Chaleur Accablante : À la fin de la Phase, 1D3 joueurs tirés au sort dans chaque équipe et se trouvant sur le terrain sont placés en Réserves et ratent la prochaine Phase.						
3	Très Ensoleillé : -1 aux tests de CP.						
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.						
11	Pluie Battante : -1 aux jets d'AG pour Réceptionner, Ramasser le ballon, ou Interférer avec une passe.						
12	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.						
4 – JOURNALIERS :	Si joueurs < 11 joueurs, ajout Linemen Solitaire (4+). Calcul VEA = Coûts joueurs disponibles + Journaliers + Staff + Relances.						
5 – COUPS DE POUCE : Trésorerie + Petite Monnaie pour la plus petite VEA = différence des VEA. Recalculer VEA après achats.							
0 – 4 Cheerleaders Intérimaires (20 kpo) 0 – 3 Coachs Assistants à Temps Partiel (20 kpo) 0 – 1 Mage Météo (30 kpo) 0 – 2 Fûts de Bloodweiser (50 kpo) 0 – 5 Préparatifs spéciaux (100 kpo) 0 – 8 Entraînement supplémentaire (100 kpo) 0 – 3 Pots de vin (100 kpo) 0 – 2 Apothicaire Ambulant (100 kpo) 0 – 1 Assistant Funéraire (100 kpo) 0 – 1 Médecin de la Peste (100 kpo) 0 – 1 Débutants Déchainés (100 kpo) 0 – 1 Chef Cuistot Halfling (300 kpo) Illimité Joueurs Mercenaires Sans Limite (Variable) 0 – 2 Star Players (Variable) 0 – 2 Staff célèbre (Variable) 0 – 1 Sorcier (Variable)	0 – 1 Tambour Waaagh ! (50 kpo pour Bagarre des Terres Arides) 0 – 3 Nurgling Cabriolants (30 kpo pour Favoris de Nurgle) 0 – 1 Forgerunes Nain (50 kpo pour Classique du Vieux Monde et Super-ligue du Bord du Monde) 0 – 1 Catapulte à Marmite Halfling (80 kpo pour Classique du Vieux Monde et 60 kpo pour Coupe du Dé à Coudre) 0 – 1 Maître en Balisticien (40 kpo pour Classique du Vieux Monde et 30 kpo pour Coupe du Dé à Coudre) 0 – 3 Bouteilles de Gnôle (40 kpo pour toute équipe de catégorie 3) 0 – 1 Mascotte (30 kpo) 0 – 1 Onguent Médicinal (60 kpo) 0 – 1 Pari (Variable) 0 – 3 Mercenaires (Variable) 0 – 1 Géant Mercenaire (350 kpo)						
6 – TABLE DES PRIÈRES À NUFFLE : 1D16 par 50 kpo de diff entre VEA pour la plus petite VEA.							
1	Trappe Traîtresse : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout joueur qui arrive sur une case de Trappe jette 1D6. Sur 1, il est considéré comme Poussé dans le Public. S'il portait le ballon, il rebondit.						
2	Pote avec l'Arbitre : Jusqu'à la fin de la Phase, les résultats de Contestation sont traités en 2-4 et 5-6 au lieu de 2-5 et 6.						
3	Stylet : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Poignard jusqu'à la fin de la Phase.						
4	Homme de Fer : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient +1AR (max 11+) pour la durée du match.						
5	Poings Américains : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Châtaigne (+1) pour la durée de la Phase.						
6	Mauvaises Habitudes : Désignez au hasard 1D3 joueurs adverses non Solitaire et disponible pour cette Phase, ils obtiennent Solitaire (2+) jusqu'à la fin de la Phase.						
7	Crampons Graisseux : Désignez au hasard 1 joueur adverse disponible pour cette Phase, il obtient -1M jusqu'à la fin de la Phase.						
8	Statue Bénie de Nuffle : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Pro pour la durée du match.						
9	Des Taupes sous le Terrain : Jusqu'à la fin de la mi-temps, appliquer -1 aux jets pour « Foncer », d'1 case supp (-2 si les deux coachs tirent ce résultat).						
10	Passe Parfaite : Jusqu'à la fin du match, vos joueurs gagnent 2PSP, au lieu d'1, par Passe réussie.						
11	Interaction avec les Fans : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui Poussent 1 adversaire dans le Public gagnent 2PSP en cas d'ÉLI.						
12	Violence Nécessaire : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs gagnent 3PSP, au lieu d'2, par ÉLI infligée.						
13	Frénésie d'Aggression : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui infligent 1 ÉLI à 1 adversaire sur Aggression gagnent 2PSP.						
14	Lancer une Pierre : Jusqu'à la fin de la Phase, si 1 joueur adverse « Temporise », jetez 1D6 à la fin du tour de son équipe. Sur 5+, il est « Plaqué ».						
15	Sous Surveillance : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout adversaire commettant 1 Aggression est Expulsé même sans double.						
16	Entraînement Intensif : Désignez au hasard 1 de vos joueurs disponibles pour cette Phase, il obtient une compétence Primaire (1 ^{re} colonne) de votre choix jusqu'à la fin du match.						
7 – PILE OU FACE :	Déterminer l'équipe qui engage (se place en premier) et celle qui reçoit						
8 – PLACEMENT :	11 joueurs max, 2 max dans chaque couloir, 3 mini sur Ligne d'Engagement. Si impossibilité « Concéder match ».						
9 – CHOIX DU BALLON : 1D16 ou au choix du coach qui engage 1x par match							
1	Ballon Explosif	5	Farfadet Mauvais	9	Orbe de Sombre Majesté	13	Œuf Sacré
2	Ballon Démoniaque	6	Ballon de maître	10	Ballon louche	14	Snotling costumé
3	En-cas Farci	7	Ballon à pointes	11	À Pierre d'âme	15	Squig boiteux
4	Œuf Draconique	8	Nurgling Avide	12	Ballon Gelé	16	Braséro à Malepierre

10 – COUPS D'ENVOI		
2	Appelez l'Arbitre : Chaque coach reçoit un Pot-de-vin.	1 – Choix de la case 2 – Déviation
3	Temps Mort : Si l'1 des 2 équipes est au tour 6, 7 ou 8, le curseur est reculé d'1 case. Sinon le curseur avance d'1 case.	3 – Effet du Coup d'Envoi 4 – Test de réception ou Rebond
4	Solide Défense : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe qui engage peuvent être remplacés différemment mais en respect des règles de placement.	Déviation : 1D6 cases et 1D8 direction.
5	Coup de Pied Haut : 1 joueur « Démarqué » peut se placer sur la case où va tomber la balle.	Ricochet : 3 fois 1D8 de direction.
6	Fans en Folie : Chaque coach jette 1D6+Cheerleaders, le meilleur a droit à 1 jet sur la table des Prières à Nuffle (aucun si égalité).	Rebond : 1D8 sur de direction.
7	Coaching Brillant : Chaque coach jette 1D6+Assistants, le meilleur a droit à 1 Relance pour la Phase (aucun si égalité).	
8	Météo Capricieuse : Refaire jet de Météo. Si Conditions Idéales, le ballon Ricoche.	
9	Surprise : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe en réception peuvent bouger d'1 case.	
10	Blitz : 1D3+3 joueurs « Démarqués » de l'équipe qui engage peuvent être activés pour une action de M, l'un d'entre eux peut faire 1 Blitz, un autre peut Lancer un Coéquipier.	
11	Arbitre Officieux : Chaque coach jette 1D6+FP, le coach ayant le plus mauvais résultat désigne 1 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coaches désignent 1 joueur au hasard). Sur 2+ avec 1D6, ce joueur est « Mis à Terre », « Sonné ». Sur 1 il est Expulsé.	
12	Invasion du Terrain : Chaque coach jette 1D6+FP, le plus mauvais désigne 1D3 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coaches désignent 1D3 joueur au hasard). Ces joueurs sont « Mis à Terre » et « Sonnés ».	



Modificateurs d'Agilité	
Esquiver (sortir d'une case marquée)	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Enjamber	+0
Par joueur adverse marquant la case cible ou départ (on prend la plus marquée des deux)	-1
Ramasser le ballon	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Interférer avec une Passe Précise	-3
Passe imprécise	-2
Méchamment imprécise	-1
Si le joueur est marqué par un joueur adverse	-1
Réceptionner sur Passe Précise	+0
Après Détournement	-1
Après 1 Rebond	-1
Renvoi par le Public	-1
Après Ricochet ou Déviation	-1
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Recevoir 1 Transmission	+0
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Atterrissage après un Lancer Superbe	+0
Après une Maladresse	-1
Après un Lancer Réussi	-1
Après un Lancer Mauvais	-2
Par joueur adverse marquant le joueur	-1

Modificateurs de Passe		Modificateurs de Lancer un Coéquipier	
Passe Rapide	+0	Lancer Rapides	+0
Passe Courte	-1	Lancer Court	-1
Passe Longue	-2	Par joueur adverse marquant le Lanceur	-1
Longue Bombe	-3		
Par joueur adverse marquant le Passeur	-1	6 naturels = réussites 1 naturels = échecs	

Actions possibles d'un joueur après activation :

- Se retourner après avoir été Sonné.
- Mouvement (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer).
- Bloquer.
- Blitz (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, bloquer, se déplacer, ramasser le ballon – 1 seul par tour d'équipe).
- Passer (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer – 1 seul par tour d'équipe).
- Transmettre (se relever, se déplacer, ramasser le ballon – 1 seul par tour d'équipe).
- Lancer un Coéquipier (se relever, se déplacer, ramasser le coéquipier – 1 seul par tour d'équipe).
- Aggresser (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer – 1 seule par tour d'équipe).

Se Relever : coût = 3M (4+ sur 1D6 si <).

Foncer : +1 ou 2 case supp (Chute sur 1 avec 1D6).

Esquiver, Enjamber, Atterrissage : test d'AG, échec = Chute.

Ramasser : obligatoire - test d'AG.

Blocage : Comparaison des F + Soutien.

Soutien : Doit « marquer » et être « non marqué ».

Chuter, Être Plaqué : test d'AR + BL. Dans le Public BL directe.

Passe imprécise : Ricochet à partir de la cible.

Passe méchamment imprécise : Déviation à partir du Lanceur.

Passe avec Maladresse : Rebond à partir du Lanceur.

Lancer Coéquipier Superbe : Ricochet à partir de la cible.

Lancer Coéquipier Mauvais : Déviation à partir du Lanceur.

Lancer Coéquipier avec Maladresse : Rebond à partir du Lanceur.

Réception, Transmission, Ramassage raté : Rebond.

Aggression : test d'AR + Soutien, puis BL. Si double sur l'un ou l'autre ->expulsion

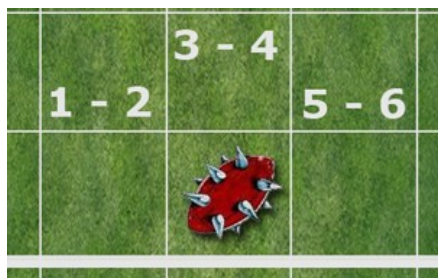
Contester la décision : 1D6. Sur 6 : pas d'Expulsion ; sur 1 : coach Exclu aussi.

D8	D6	TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES (optionnel, à chaque tour d'équipe si 1 sur 1D16, 1 fois par mi-temps)
1-2	1	« Pop » : Si la balle est au sol, elle est sortie du jeu et on marque la case. Si elle est portée, le porteur est « Mis à Terre » et rebond (sans test pour Réceptionner) avant d'être sortie du jeu (on marque la dernière case). Les coachs jettent 1D6 à la fin de chacun de leur tour (même si TO). La balle revient en jeu et rebondit depuis la case marquée dès que l'un des coachs fait un 6 ou à défaut au Coup d'Envoi de la seconde mi-temps.
	2	Apothicaire Enthousiaste : Dès qu'1 joueur subit un jet de Blessure, jetez 1D6. Sur 4+, le joueur est simplement « Sonné ».
	3	Trappe Pourrie : L'une des trappes du terrain, sélectionnée au hasard devient active jusqu'à la fin de la Phase. Tout joueur passant sur cette case est « Repoussé dans le Public ». S'il portait le ballon, il Dévie depuis la case.
	4	Moment de Gloire : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. S'il est activé en premier, il bénéficie d'1 Relance d'1 seul dé lors de son activation. Peut être couplé à une autre Relance en cas de groupement de dé, mais ne peut être relancé qu'1 fois.
	5	Querelle : Sélectionnez au hasard un joueur de chaque équipe sur le terrain. Pour le reste du match, ils ont +2F et Châtaigne (+1) pour bloquer (même en Blitz) le vis-à-vis sélectionné. Bonus ajouté avant tout autre modificateur.
	6	Magie Météorologique : Chaque coach jette 1D6+FP. Le plus haut score (relance si égalité) doit changer la météo pour les conditions de son choix.
3-4	1	Génie Démon : L'équipe ayant le score le plus faible ; en cas d'égalité, la VEA la plus faible ou encore en cas d'égalité, tirée au hasard ; bénéficie d'1 marqueur de vœux qu'elle peut défausser au cours du match pour choisir le résultat que donnera un jet de dé (seul ou groupé).
	2	Arbitre Distrait : Si l'équipe active à moins de 11 joueurs sur le terrain, elle peut en placer 1, où elle veut, depuis les Réserves et l'activer durant son tour d'équipe. À défaut (11 joueurs, pas de Réserves ou par choix), l'un de ses joueurs peut commettre 1 Agression sans être Expulsé.
	3	Interférence Magique : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8. Jetez 1D6 pour chaque joueur Debout se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes. Sur 4+, « Plaqué » et jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). TO si porteur de balle au sol.
	4	Streaker sur le Terrain : Le coach de l'équipe active place 1 Nain en slip 1D3M, F3, AR6+ Esquive, Sans les Mains sur 1 case en bords de terrain (sauf dans les En-butts). Chaque coach le déplace durant son tour d'équipe avec le Gabarit de Renvoi en direction de la touche opposée par laquelle, il entré (peut donc ressortir). Il réussit tous ses tests d'Esquive et peut être utilisé comme joueur.
	5	Puanteur Épouvantable : Jusqu'à la fin de la Phase les joueurs souffrent de -1 en CP et AG pour Lancer un Coéquipier, Passer, Réceptionner, Ramasser ou Interférer avec la Passe.
	6	Chute de Charpente : Le coach de l'équipe active lance 1D6. Sur 1-3, il sélectionne son couloir de gauche ; sur 4-6, son couloir de droite. Tous les joueurs du couloir sélectionné subissent 1 jet d'AR. S'il est réussi, « Mis à Terre » + Jet de Blessure.
5-6	1	La Ola de Tizca : On pose 1 jeton sur la case la plus à gauche de l'En-But du coach actif. Au début de chaque tour d'équipe (des 2 coachs, celui-ci compris), le coach jette 1D16 et déplace du chiffre indiqué, le jeton le long du bord du terrain et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs Debout sur la ligne comprise entre le jeton et le côté opposé reçoivent Pro. L'effet prend fin avec la Phase ou si le jeton fait un tour complet.
	2	Fans Abusifs : Durant cette Phase, tout joueur à moins de 3 cases d'1 bord du terrain reçoit -1 à tous les tests d'AG et CP. À la fin de la Phase, -1FP pour les 2 équipes.
	3	Amnistie : Tous les Expulsés reviennent en Réserve. S'il n'y a pas eu d'Expulsion, l'arbitre n'Expulsera aucun joueur sur Agression durant cette Phase.
	4	Ballon Enchanté : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont +1 pour Ramasser ou Réceptionner.
	5	Tonnelet Enflammé : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si va sur 1 case occupée ou public). Aucun joueur ne peut être « Repoussé » ou entrer sur cette case, le ballon y rebondit. Les joueurs adjacents à cette case ont -1 pour Ramasser. Si 1 joueur termine son activation sur l'une des cases adjacentes, il lance 1D6. Si >F, « Plaqué ». Au début de chaque tour d'équipe, le coach lance 1D6 (+1 si Météo = Pluie Battante ou Blizzard) ; sur 6 la case est libérée. Prend fin avec la Phase.
	6	Soutien Commercial : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. Il ne s'active pas et perd sa ZdT durant son tour d'équipe.
7-8	1	Panne d'Arroseur Automatique : -1 aux tests pour Ramasser, Réceptionner et Interférer avec la passe jusqu'au prochain tour de l'équipe active.
	2	Voile de Blanc : Jusqu'à la fin de cette Phase, seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. Pas de Passe Désespérée. Les joueurs voulant se déplacer de plus de 5 cases doivent « Foncer ».
	3	Appel au Silence : Pas d'Expulsion sur Agression et 3 Agressions possibles par tour jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active.
	4	Accident de Camra : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si sort du terrain). Chaque joueur se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes est « Repoussé » (1 ou 2 fois au plus) au choix du coach adverse pour libérer la case cible et les adjacentes. Les Joueurs debout sur ces cases sont « Plaqués », ceux qui étaient déjà « Mis à Terre » ou « Sonnés » subissent également des jets d'AR. Ces cases sont occupées jusqu'à la fin de la Phase, on ne peut que les enjamber (pas s'y arrêter) et le ballon y rebondit.
	5	Bombardement de Projectiles : -1 aux tests pour Ramasser et -1 aux tests pour « Foncer » sur la seconde case (et les suivantes éventuelles) jusqu'à la fin de la Phase.
	6	Noirceur Totale : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont M/2 (arrondi au supérieur) et -2 pour Passer et Réceptionner.

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													

	Passé Rapide		Passé Longue
	Passé Courte		Longue Bombe



Renvoi du Public :
2D6 cases sur D6 de direction.

1 - GAINS = ((Somme des FP)/2 +(TD inscrit par l'équipe)) x 10 000 po.

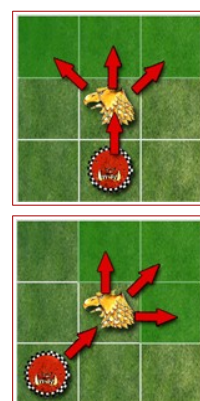
2 - DEVENIR RÉSIDENT D'UN STADE (1D6)			Coût = 50 000 po changer de résidence Le Stade possède l'attribut définit lors du choix du Stade Si l'équipe résidente perd le match, jeter 1D6. Si > FD (ou 6 naturel), perd sa résidence. Il est possible de modifier ce jet (sauf le 6 naturel) à raison de - (1 par tranche de 30 000 po dépensée).
Bonus	1D6	Résultat	
Match gagné : +1 Match perdu : -1 Sponsoring Prolongé : +1 Sponsoring Majeur : +2 FD >3 : +1	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	

Il est possible d'**acquérir** un stade dont l'équipe est déjà **résidente** pour 250 000 po et de ne pas risquer de perdre sa résidence. Une équipe propriétaire reçoit +1D3 x 10 000 po de bonus à la fin du match en cas de victoire à domicile et -1D3 x 10 000 po en cas de défaite à domicile. En dépensant un premier montant de 70 000 po, une équipe peut payer en plusieurs fois un stade. La banque verse une somme de 50 000 po sur un fonds que l'équipe pourra alimenter au fur et à mesure des matchs. Cette somme économisée sera dégrèvée du montant de 250 000 po le jour de l'achat du stade. À la fin d'un match, l'équipe peut vendre son stade. Le coach jette alors 1D6. Sur **1** : l'équipe reçoit 2D6 x 10 000po ; sur **2-5** : 100 000 + 2D6 x 10 000 po ; sur **6** : 250 000 po.

3 - SPONSORING
1D16 + FD + 3 si victoire + 1 par TD marqués + 1 par ÉLI infligées + 2 si c'est un match de Play-Off. Si résultat >20, peut choisir un **Sponsoring Ponctuel, Prolongé, ou Majeur** (selon éligibilité due aux règles spéciales d'équipe).

4 - FANS DÉVOUÉS
Coach gagnant jette 1D6, le perdant 1D6 (pas de jet en cas de match nul). Si le coach gagnant obtient un résultat **supérieur ou égal à son niveau de Fans Dévoués**, il augmente ce dernier d'un point. Si le perdant fait un jet **inférieur à son niveau de Fans Dévoués**, il diminue ce dernier d'un point.

Dé	Résultat
	L'attaquant est Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé et Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé et s'il n'a pas Esquive, il est Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé .
	Les 2 sont Plaqués sauf ceux qui ont Blocage.



2D6	BLESSURES	D16	ÉLIMINATIONS
2-7	Sonné	1-6	Commotion
8-9	KO	7-9	Amoché = RPM
10-12	Élimination	10-12	Blessure Sérieuse = BP + RPM
MINUS		13-14	Séquelle + RPM
2-6	Sonné	15-16	Mort
7-8	KO	D6	SÉQUELLES
9	Commotion	1-2	Traumatisme Crânien : -1 AR
10-12	Élimination	3	Genou Déboîté : -1 M
		4	Bras Cassé : -1 CP
		5	Cou Brisé : -1 AG
		6	Épaule Disloquée : -1 F

Apothicaire : rester « Sonné » sur le terrain après 1 KO ou relancer 1 jet d'ELI (si 1-6 Réserve)

GAINS DE PSP					
REU	DET	INT	ELI	TD	JdM
1	1	2	2	3	4

JdM au hasard parmi les joueurs disponibles de l'équipe sauf Morts, Stars Players et Mercenaires.

5 - AMÉLIORATIONS

Niveau	Au hasard une P	Choisir une P ou au hasard une S	Choisir une S	Au hasard une amélioration de carac	Améliorations de caractéristique (+1)	
1 – Expérimenté	3 PSP	6 PSP	12 PSP	18 PSP	D16	Carac
2 – Vétéran	4 PSP	8 PSP	14 PSP	20 PSP	1–7	+1M ou +1AR
3 – Future Star	6 PSP	12 PSP	18 PSP	24 PSP	8–13	+1M, +1CP ou +1AR
4 – Star	8 PSP	16 PSP	22 PSP	28 PSP	14	+1AG ou +1CP
5 – Superstar	10 PSP	20 PSP	26 PSP	32 PSP	15	+1F ou +1AG
6 – Légende	15 PSP	30 PSP	40 PSP	50 PSP	16	Au choix
Surcoût du Joueur	+10 000 po	+20 000 po	+40 000 po	Variable	2 augmentations max, doit choisir une S ou une P à la place	
	AR : +10 000, M : +20 000, CP : +20 000, AG : +40 000, F : +80 000.					

TIRAGE AU HASARD DE COMPÉTENCES

1 ^{er} D6	2 ^e D6	Agilité	Générale	Mutations	Passe	Force
1–3	1	Réception	Blocage	Main Démesurée	Précision	Clé de Bras
	2	Réception Plongeante	Intrépide	Griffes	Canonier	Bagarreur
	3	Tacle Plongeant	Joueur Déloyal (+1)	Présence Perturbante	Perce–Nuages	Esquive en Force
	4	Esquive	Parade	Bras Supplémentaire	Délestage	Projection
	5	Défenseur	Frénésie	Répulsion	Fumblerskie	Garde
	6	Rétablissement	Frappe Précise	Cornes	Passe Désespérée	Juggernaut
4–6	1	Saut	Pro	Peau de Fer	Chef	Châtaigne (+1)
	2	Libération Contrôlée	Poursuite	Grande Gueule	Nerfs d'Acier	Blocage Multiple
	3	Glissade Contrôlée	Arracher le Ballon	Queue Préhensile	Sur le Ballon	Marteau-pilon
	4	Sournois	Prise Sûre	Tentacules	Passe	Stabilité
	5	Sprint	Tacle	Deux Têtes	Passe dans la Course	Bras Musclé
	6	Équilibre	Lutte	Très Longues Jambes	Passe Assurée	Crâne Épais

6 – ENCADREMENT

- **Achats de Staff** : Cheerleaders (10 kpo chaque – max 12), Assistants (10 kpo chaque – max 6), Apothicaire (50 kpo).
- **Achats / renvoi de joueurs** : cf Liste d'équipe.
- **Achats de Relances** : double du prix de base.
- **Recrutement Journaliers** : perdent Solitaire, conservent tous les PSP qu'ils ont gagné au cours de ce match.
- **Traitement des Blessures** : joueur avec Séquelle peut prendre « Retraite Temporaire » (noter RT dans la case RPM) pour tenter de se remettre de sa Blessure. Il ne joue pas les matchs, mais compte dans l'effectif comme l'un des 16 joueurs.

7 - ERREURS COÛTEUSES

D6	Jusqu'à 195 000	De 200 000 à 295 000	De 300 000 à 395 000	De 400 000 à 495 000	De 500 000 à 595 000	600 000 et +
1	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
2	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe
3	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur
4	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	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 (arrondi au 5 000 po inférieures)

Incident mineur : –1D3 x 10 000 po **Catastrophe** : perte de la totalité de la trésorerie sauf 2D6 x 10 000 po

8 – CALCUL VE ET VEA

VE (Valeur d'Équipe) = Coût de tous les joueurs engagés + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances.

VEA (Valeur d'Équipe Actuelle) = Coûts des joueurs **disponibles** pour le prochain match (dont les Journaliers) + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances. Les équipes ayant la règle spéciale « Linemen à Vil Prix » ne comptent pas le coût de leurs Linemen (permanents et Journaliers) dans la VEA.

9 – GESTION DE LIGUE

Calcul des points et classement.

Logo	Nom de l'équipe :							Coach :	Relances :	x 0 000 =
	Équipe :							Points de ligue :	Assistants :	x 10 000 =
	Stade :							Fans Dévoués :	Cheerleaders :	x 10 000 =
	Sponsor :							Trésorerie :	Apothicaire :	x 50 000 =
							Valeur Actuelle :	Valeur d'Équipe :		

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	RPM	BP	REU	ELI	DET	INT	TD	JdM	Niv	Sai	PSP	COÛT
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				

DATE	ADVERSAIRE	FP	SCORE	ELI	PL	GAINS	DATE	ADVERSAIRE	FP	SCORE	ELI	PL	GAINS
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		
			-	-						-	-		