

BLOOD BOWL



RÈGLES CONDENSÉES

Ce document est une compilation condensée des règles issues de l'édition 2016 de Blood Bowl, de l'Almanach 2017, des *Spike !* Magazines, d'articles de White Dwarf, des packs de cartes spéciales (Titans, Panthéon, Équipes), des terrains spécifiques à certaines équipes et d'articles officiels publiés sur bloodbowl.com.

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 vous est nécessaire pour utiliser ce document.

RÈGLES DE JEU

1 - AVANT LE MATCH

1.1 - LES STADES (Option) :

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

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

1D6	Surface de Jeu Inhabituelle
1	De l'Eau aux Chevilles. Si joueur Plaqué lors MLP ou Esquive - 1 au Jet d'AR. Si Sonné, et 1 sur 1D6 lors du relevé reste Sonné.
2	Terrain en Pente. Si 1-3 sur 1D6, terrain descend vers En-but équipe en réception, sinon En-but équipe à l'engagement. Lors des rebonds gabarit de déviation remplacé par celui de renvoi avec 3-4 orientée en direction de l'En-but dans le sens de la pente. + 1 case de MLP dans le sens de la pente. À la mi-temps, les équipes changent de côté.
3	Glace. +1 case de rebond dans même direction. Si Plaqué, glisse d'une case selon gabarit de Déviation. Si case occupée, reste sur place. Si en touche, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.
4	Astrogranit. + 1 aux jet d'AR. Si échec aux MLP mais 4-6 sur 1D6 reste debout et fin de tour pour ce joueur mais pas de turnover.
5	Sol Accidenté. - 1 M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case de MLP.
6	Pierre Lisse. +1 case de rebond. +1 aux Jets de Blessure.
1D6	Stade Brut de Décoffrage
1	Officiels Apathiques. +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps.
2	Gradins Épouvantables. À la fin de chaque Phase de Jeu, si 1 sur 1D6 pour chaque coach, alors -1 au FAME (gain mini = 0).
3	Trappes Béantes. Si joueur dans case avec Trappe est considéré comme poussé dans public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, est renvoyé dans direction aléatoire sur 1D6 cases.
4	Marquage Ambigu. L'équipe qui engage se place et décide si la ligne médiane est normale ou décalée d'1 case dans l'une des moitiés de terrain pour cet engagement. Pas de limite dans couloirs latéraux.
5	Désireux de se Faire Connaître. +1D6 X 10.000 po.
6	Cachot Vétuste. Au début de chaque Phase de Jeu, au moment du test KO, 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5-6 passe en Réserve.
1D6	Stade Luxueux
1	Étals de Marchandise. +1D3 aux gains de fin de match.
2	Réputation de Grand Spectacle. Chaque coach lance 1D6. L'addition X 10.000 po est ajouté à leur cagnotte d'avant match.
3	Studio de Diffusion. - 50.000 po sur leur coût des champions (min 10.000).+3 au jet de pop en fin de match.
4	Apothicaire Sur Place. +1 Apo ou +1 relance pour les équipes interdites d'Apo.
5	Terrain Clôturé. Pas de repoussé dans le public. Plaqué dans la case et Jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi sur 1D3 case.
6	Sièges Grand Luxe. Au début de chaque Phase de Jeu après la 1ère, 1D3 + FAME pour chaque coach, si > nbre relances alors +1 relance.

1D6	Public Local
1	Cinglés Ivres de Bière. Avant Coup d'Envoi, si 1 (ou 2 après mi-temps) sur 1D6 pas de jet sur le tableau Coups d'Envoi. 1D6 : sur 1, A Mort l'Arbitre ; sur 2-3, Émeute ; sur un 4-5, Rocher ; sur 6, Invasion du Terrain.
2	Populace Tapageuse. +1 FAME (max +2) et + 1 au Jet de Blessure si poussé dans le public
3	Pinailleurs Pédants. Si pas d'expulsion après agro et 1-3 sur 1D6, l'arbitre expulse.
4	Bande de Pacifistes. Si joueur Sonné, KO ou Éliminé et 4+ sur 1D6, pas de blessure. Si 4+ sur 1D6 quand repoussé dans le public va en Réserve.
5	Fans Tièdes. Début toute Phase de Jeu, si 1-2 sur 1D6 -1 FAME (gain mini = 0). Si ballon dans public 1D6 -1 x nbre de perte de FAME, sur résultat <4, ballon renvoyé après fin du tour suivant.
6	Silence Solennel. FAME=0, Cheerleaders=0. Joueurs poussés dans public reviennent dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée. Si Plaqué quand est poussé, Mis à Terre + Jet d'AR.

1.2 - L'ARBITRE (Option) :

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

- **Triplés Trundlefoot** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6, sur 1, le joueur est quand même viré ; sur 6, c'est la victime. Lors de la phase du retour des KO, chaque coach lance 1D6. Sur 1, un des joueurs choisis au hasard parmi les disponibles ne peut entrer sur le terrain jusqu'à la prochaine Phase de jeu. Sur A mort l'arbitre ! est remplacé par un standard et chaque équipe reçoit +1 pot-de-vin.
- **Ranulf « Red » Hokuli** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est, au choix du coach s'il n'utilise pas un pot-de-vin, viré ou subit un Jet de Blessure avec +2 au D6. Ses décisions ne peuvent être contestées. Suite à un A mort l'arbitre !, il se comportera comme un arbitre standard.
- **Thoron Korensson** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est quand même viré. En cas de 1 au jet de contestation ou d'utilisation d'un Pot-de-vin, un coéquipier sur le terrain désigné au hasard sera viré également. Cette seconde expulsion peut aussi être contestée ou faire l'objet d'un Pot-de-vin avec même effet... Suite à un A mort l'arbitre !, il y a lieu de relancer le dé et ce n'est que si un second A mort l'arbitre ! est tiré qu'il sera remplacé par un arbitre standard.
- **Jorm l'Ogre** : Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1 (ou 2 si l'équipe mène au score), un coéquipier sur le terrain au hasard subit un jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le joueur est Mis à Terre. Suite à un A mort l'arbitre !, si les coachs ne possèdent pas de bonus de FAME, ils lancent 1D6 et le meilleur résultat gagne +1FAME pour le match ; si un seul coach possède un bonus de FAME, il perd son bonus et lance 1D6, sur 1, son adversaire gagne +1FAME.

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

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

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



1.3 - MÉTÉO :

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

TABLE DE MÉTÉO GÉNÉRIQUE			TABLE MÉTÉO D'HIVER		
2	Canicule	Prochain Coup d'envoi si 1 sur 1D6/joueur, va en réserve jusqu'au Coup d'envoi suivant.	2	Vent Hurlant	-1 aux passes. Le coach ayant le meilleur résultat sur 1D6 a le bénéfice du vent, le gabarit de renvoi est utilisé pour les dispersions de coup d'envoi et de passes imprécise avec le résultat 3-4 dans la direction du vent la même direction que le vent 2 fois de suite avec 1D6 cases de distance, puis dispersion normale.
3	Ensoleillé	- 1 aux Passes.	3	Gelée	+1 au Jet d'AR lors des « Plaqué ».
4 - 10	Clément	RAS.	4 - 10	Froid Revigorant	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Averse	-1 pour intercepter, ramasser et réceptionner.	11	Neige Abondante	-1F lors des actions de Blitz.
12	Blizzard	Échec aux MLP sur 1-2. Pas de Passe Longue ni de bombe.	12	Blizzard	Plaqué sur 1-2 lors des MLP. Bombes et Passes Longues impossibles.

TABLE DES ÉVÈNEMENTS DANS LES STADES SOUTERRAINS

2	Bouillonnements Souterrains	-1M mais +1MLP
3	Pénombre	-1 aux Passes Longues et Bombes. Echec sur 1-2 lors des seconds MLP (ou 3ème si Sprint)
4 - 10	Plutôt Satisfaisant	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Geysers	Si Mis à Terre et si 1 sur 1D6, le joueur est dispersé de 1D3 cases selon gabarit de dispersion. Si la case est occupée, il rebondit d'une case. S'il y a un jet de blessures consécutif à la mise au sol, ajoutez +2 au jet de dés.
12	Activité Sismique	Jetez 1D6+1 à la fin de chaque tour pour chaque joueur ayant F de 5 ou +. Si un 6+ est obtenu, le coach ayant le plus faible résultat sur un second jet d'1D6, voit 1 de ses joueurs, désigné aléatoirement, être Mis à Terre. Jet de Blessure. Si les deux coaches obtiennent le même résultat, un joueur de chaque équipe est désigné aléatoirement.

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

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

OPTION POUR LES TERRAINS DES ÉQUIPES GOBELINES :

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

OPTION POUR LES TERRAINS TEMPLE DU CHAOS :

Si un joueur de chaque équipe est sorti sur blessure à la 1ère mi-temps, on retourne le terrain pour la seconde. Le temps est fixé à « Canicule » (plus aucun jet de Météo, ni résultat de 7 au jet de Coup d'Envoi, seul le rebond est pris en compte), MIP sur 3+. Si pas de blessé à la 1ère mi-temps, -1FAME aux deux équipes pour le reste du match.

OPTION POUR LES TERRAINS DES CORSAIRES ELFES NOIRS :

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

OPTION POUR LE TERRAIN JARDIN DE NURGLE

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

TABLE DE MÉTÉO DES TERRAINS GOBELINS

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

1.4 - UTILISATION DE LA CAGNOTTE :

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

NOMBRE	EFFETS	COÛT
2 max	Vous louez les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO)	50.000
3 max	Pots de vin, faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	100.000 ou 50.000 pour les Gobelins
4 max	Relance de match	100.000
Illimité	Achat de mercenaire (prix de base+30.000+50.000 par compétences normales ajoutées)	Variable
Illimité	Coachs Assistants Spécialisés s'ajoutant aux Coachs Assistants pour le match	20.000
Illimité	Cheerleaders d'Agence s'ajoutant aux Cheerleaders pour le match	20.000
1 max	Mage Météo pouvant soustraire 1 ou 2 à un jet sur la table de Météo pour un tour (à lancer au début du tour)	30.000
2 max	Embauche de Champions	Variable
2 max	Vous louez les services de prêtres apothicaires	100.000
5 max	Préparatifs spéciaux. Achat de cartes spéciales supplémentaires (+ 1 au tirage et +1 a la conservation)	100.000
1 max	Vous louez les services d'Igor en soutien du Nécromancien qui pourra relancer un jet de régénération	Khemri, MV, Necros : 100.000
1 max	Vous louez les services d'un cuistot Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings : 100.000 Autres : 300.000
1 max*	Vous louez les services d'un Plague Doctor pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en Sonné.	Nurgles, Renégats du Chaos : 100.000
1 max*	Vous louez les services de Nurgling qui ajoute +1 FAME sauf si cela fait obtenir un FAME de +2.	Nurgles : 40.000

* Ndlr : ce n'est pas précisé dans les règles, mais cela semble logique.

NOMBRE	EFFETS	COÛT
	Pom-Pom Girl comptant pour 3 cheerleaders ou pouvant devenir joueur de champs si moins de 11 joueurs à l'alignement durant une Phase de jeu. M6, F2, AG3, AR7, Blocage, Frénésie, Intrépide, Solitaire.	50.000 pour Amazone, Nain, Humain et Nordique
	Assistant coach comptant pour 3 assistants, offre une relance sur pot-de-vin et permet de contester l'arbitre sur 5+ (viré du terrain en cas d'échec).	50.000 pour Ogres, Orques, Gobelins et Bas-fonds.
	Un Shaman offre une mutation pour un joueur au choix à chaque Phase de jeu. L'effet dure pour la Phase de jeu en cours, un même joueur ne peut être choisis qu'une seule fois par match. 1 : KO ; 2 : choisissez un autre joueur ; 3 : Mains démesurées + Très Longues Jambes ; 4 : Tentacules + Queue Préhensile ; 5 : Présence Perturbante + Répulsion ; 6 : Bras Supplémentaire + 2 Têtes ; 7 : Griffes + Cornes ; 8 : un des résultats au choix.	80.000 pour Elus du Chaos, Renégats du Chaos et Nurgle.
	Capitaine de Pom-pom girls doublant le nombre de cheerleaders (+1 si l'équipe n'en possède pas). Permet le gain d'une relance si 6 sur 1D6 après touchdown, interception ou sortie.	50.000 pour Union Elfique, Hauts Elfes et Elfes Sylvains
	Ingénieur Skaven permet à chaque phase de jeu de choisir un joueur du box des Morts & Blessés et de lancer 1D6. 1 : Ajouter un nouveau jet de blessures ; 2-3 : RAS ; 4-5 : peut jouer cette Phase de jeu mais obtient Gros débile (ou malus de 1 s'il l'est déjà), il retourne ensuite avec les Morts & Blessés ; 6 : peut jouer cette Phase de jeu, il retourne ensuite avec les Morts & Blessés.	80.000 pour Skaven et Bas-fonds.
	Sorciers ou Maître magicien (1 seul exemplaire qui compte comme l'un des deux membres de staff utilisé pour le match)	
	Un Maître magicien lance une boule de feu, 1 x par mi-temps, au début ou à la fin du tour du coach sur 1 case avec 1D3 cases de dispersion. Les joueurs dans cette case et les adjacentes sont plaqués sur 4+. Jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le porteur du ballon de l'équipe active est plaqué.	80.000 pour toute équipe
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Un Sorcier peut jouer 1 de ses 2 sorts à l'une ou l'autre des mi-temps : Boule de Feu ou Zap !. <u>Boule de Feu</u> : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. Ciblez 1 case, le joueur debout qui s'y trouve ainsi que dans les adjacentes sont Plaqués avec Châtaigne sur 4+ avec 1D6. TO si votre porteur de balle est Plaqué. <u>Zap!</u> : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse est transformé en grenouille (M5, F1, AG4, AR4, esquive, Saut, Sans les Mains, Minus, Microbe, Très Longues Jambes) si 1D6 >= F (1 = échec, 6 = réussite quelle que soit la F de la victime) jusqu'à la fin de la phase de jeu. S'il portait le ballon, celui est lâché et rebondit. En cas de blessure la grenouille subit une simple Commotion mais est sortie du match avant de recouvrer sa forme d'origine.	150.000 pour toute équipe
	Sorcier du Chaos : <u>Foudre</u> : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne. <u>Mutation Rampante</u> : Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur gagne 2 mutations sur 2+ avec 1D6 jusqu'à la fin de cette phase. Si 1, il gagne Présence Perturbante jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire.	150.000 pour Élus du Chaos, Nains du Chaos, Nurgle et Renégats du Chaos
	Horticulturalist : <u>Croissance Vigoureuse</u> : Au début de l'un des tours adverses, les joueurs adverses subissent un malus de 2 aux MIP (en sus de la Météo éventuelle). <u>Faune Étrange</u> : Au début ou à la fin de l'un de vos tours (même si TO), choisissez une case vide et désignez 1D3 joueurs se trouvant à 2 cases max de la case cible. Sur 4+ avec 1D6, le joueur est Plaqué, jet d'AR (et blessure éventuel) avec Châtaigne et Pourriture de Nurgle.	150.000 pour Nurgle, Élus du Chaos et Renégats du Chaos
	Sorcière Druchii : <u>Mille Coupures</u> : Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur adverse voit son Mouvement, sa Force et son Agilité réduite de 1pt durant toute la phase de jeu si 3+ avec 1D6. <u>Foudre</u> : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne.	150.000 pour Elfes Noirs et Union Elfique

1.5 - CARTES SPÉCIALES :

Le coach de l'équipe ayant la Valeur la plus élevée choisit en premier (cf tableau en fin de document).

Trois variantes (option) de distribution de cartes D'autres options sont disponibles :

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

TABLE DES CARTES SPÉCIALES		
VE	TIRE	GARDE
< 1 000 000 po	2	1
De 1 000 000 à 1 990 000 po	3	2
De 2 000 000 à 2 990 000 po	4	3
> 3 000 000 po	5	4

1.6 - TIRAGE AU SORT :

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

1.7 - PUBLIC :

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

2 - MISE EN PLACE

Le coach qui engage se place en premier. Minimum 3 joueurs sur la 1ère ligne et maximum 2 joueurs dans chaque zone latérale. Si un Coach ne peut aligner aucun joueur, les pions tours sont avancés de 2 cases et si le coach adverse avait au moins un joueur sur le terrain, il gagne un touchdown. La partie reprend alors avec une nouvelle mise en place.

Il peut également **concéder le match** avant le coup d'envoi s'il ne peut aligner qu'un ou deux joueurs. En dehors de ce cas, il perd 1 pt de POP, offre ses gains et son JdM à son adversaire et fait un test avec 1D6 pour chaque joueur ayant 51 PSP ou +, sur 1-3, le joueur quitte l'équipe.

3 - COUP D'ENVOI

3.1 - CHOIX DU BALLON (Option) :

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

● **Ballon à pointes** (toutes équipes) : Pas de rebond, si un joueur fait un 1 pour ramasser, réceptionner ou intercepter, il subit une attaque de Poignard.

● **Squig boiteux** (Orques) : Si porté et que le joueur fait 1 avec 1D6, rebond. Si n'est pas porté, se déplace de 3 case selon gabarit de dispersion. Ne peut pas être attrapé lors de ces rebonds, s'il rencontre un joueur, il fait un rebond de plus.

● **Braséro à Malepierre** (Skavens) : Sur un résultat de 1 pour ramasser, réceptionner ou intercepter, il subit une mutation jusqu'à la fin de la phase de jeu. Le joueur jette 1D6 sur le tableau ci-contre.

● **Ballon de maître** (Nains) : Lors du Coup d'envoi est envoyé sur 1D3 cases au lieu d'1D6. Ne subit pas l'effet du déplacement de case supplémentaire sur un résultat de 7 au Coup d'Envoi. Bombes et Passes désespérées impossibles. -1 aux Passes longues. Ne rebondit pas sur les cases vides. Les joueurs A Terre ou Sonnés subissent un jet d'AR puis le ballon rebondit s'ils ne sont pas sortis. Les joueurs échouant à la réception doivent réussir un jet 1D6 <F pour ne pas être plaqué.

● **Ballon explosif** (Gobelins) : Un ballon-curseur est placé au choix du coach sur la Piste de Score. Après chaque tour, le coach lance 1D6. Sur 1, la mèche s'éteint ; sur 2-5, le curseur se déplace vers le 0 et sur 6, il se déplace de 2 cases vers le 0. Lorsque le curseur atteint le 0, le ballon explose. Lancer 1D6 pour chaque joueur adjacent, ils sont plaqués sur 4+. Le porteur du ballon est plaqué, les joueurs déjà A Terre doivent également faire un Jet d'AR. Après explosion un ballon est envoyé sur la même case puis subit 3 déviations avant d'être attrapable ou d'atterrir.

● **Ballon louche** (Gobelins) : -2 aux passes. Le botteur n'est pas expulsable lors du Coup d'Envoi.

● **Snotling costumé** (Gobelins) : Le ballon est considéré comme un joueur pouvant effectuer une action de mouvement de 1D3. S'il est porté, le porteur doit réussir un Jet d'AG+1 pour conserver le Snotling. Le mouvement du Snotling se fait case par case en utilisant le gabarit de renvoi orienté vers une zone d'En-But. Pas de jet d'esquive, pas de MLP. Si le Snotling se déplace sur une case occupée par un joueur, celui-ci doit tenter de l'attraper (+1 au jet d'AG pour les Gobelins).

● **Pierre d'âme** (Elfes) : Le porteur de balle choisie une compétence détenue par un joueur du Box Blessé & Tués (sauf Extraordinaires et Mutations) au début de son tour ou quand il reçoit le cuir et peut l'utiliser pendant le tour et tant qu'il en est porteur. Sinon, il reçoit présence Perturbante.

● **Ballon Démoniaque** (Élus du Chaos) : Avant tentative pour ramasser, si 1 sur 1D6, le joueur refuse de le saisir (rebond, pas de TO). Si à la fin du mouvement du porteur de balle, aucune passe n'est faite et si 1 sur 1D6, le joueur doit faire une passe (vers case vide, si pas de coéquipier à portée). Après toute déviation, si 6 sur 1D6, le ballon redevient normal.

● **Orbe de Sombre Majesté** (Élus du Chaos) : Le porteur devient Gros Débile.

● **Œuf Draconique** (Elfes Noirs) : Si le ballon est au sol au début d'un tour, il rebondit (règles usuelles). Après TD et si 1 sur 1D6, le marqueur subit un jet AR (et Blessure éventuel) avec Châtaigne.

● **Ballon en cuir de Cold One** (Elfes Noirs) : Si 1 sur 1D6 au début du tour, le porteur de balle laisse choir le ballon dans une case aléatoirement sans TO (rebond classique).

● **Nurgling Avide** (Nurgle) : Au début d'un tour, si ce ballon est au sol, il rebondit 1D3 fois. Il est remplacé s'il sort du terrain. Si le ballon est tenu, il gigote et tombe au sol avec rebond si 1 sur 1D6.

● **Poche Purulente** (Nurgle) : Avant tentative de Ramasser pour l'adversaire, si 1 ou 2 sur 1D6, le joueur refuse de ramasser et le ballon rebondit.

Braséro à Malepierre	
1	Plaqué. +1 au Jet d'AR
2	Sans les mains
3	Cerveau lent
4	-2M (min 1), Crâne épais
5	Répulsion
6	+1AR (max 10)

3.2 - ENGAGEMENT

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

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






4 - DÉPLACER LE PION TOUR

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

5 - LE BLOCAGE

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

F attaquant doublement < à celle du Défenseur	3 dés, le Défenseur choisit le résultat
F attaquant < à celle du Défenseur	2 dés, le Défenseur choisit le résultat
F égales	1 dé
F attaquant > à celle du Défenseur	2 dés, l'attaquant choisit le résultat
F attaquant doublement > à celle du Défenseur	3 dés, l'attaquant choisit le résultat

	L'attaquant est plaqué		Le Défenseur est repoussé et si il n'a pas esquive, il est plaqué		Le Défenseur est repoussé et plaqué
	Les 2 sont plaqués sauf ceux qui ont Blocage		Le Défenseur est repoussé		

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

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

P : Les adversaires de ce joueur reçoivent +P sur les jets de blessures.

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

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

6 - LES AUTRES ACTIONS

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

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

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

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

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

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

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

7 - L'AGRESSION

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

8 - LE PUBLIC

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

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

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

9 - LES RELANCES

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

10 - L'APOTHIKAIRE

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

11 - LE COACH EN CHEF (ou Nécromancien)

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

Les Nécromantiques et Mort-vivants sont dirigés par un nécromancien (en guise de coach) qui peut faire rejoindre un joueur de F<5 et n'ayant ni Régénération, ni Minus décédé au cours du match si l'équipe comporte moins de 16 joueurs. Ainsi l'équipe contera un nouveau zombi augmentant le coût total de l'équipe.

12 - APRÈS LE MATCH

12.1 - LE COACHING :

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

12.2 - AMÉLIORATION :

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

12.3 - GAINS :

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

12.4 - ACQUISITION DU STADE (Option) :

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

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

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

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

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

12.5 - ACCORDS DE SPONSORING (Option) :

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

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

12.6 - POPULARITÉ :

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

12.7 - ENCADREMENT :

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

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

12.8 - VALEUR D'ÉQUIPE :

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

12.9 - ERREURS COÛTEUSES :

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

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

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

12.10 - INTERSAISON :

A la fin d'une saison :

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

En début de saison :

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

LES CHAMPIONS

Nom	Compétences	Équipes	Coût	M	F	AG	AR
Asperon Thorn	Passe Désespérée, Anticipation, Solitaire, Passe, Lancer Prudent, Prise Sûre	Elfes Noirs, Union Elfique, Hauts Elfes	160.000	6	3	4	8
Barik Farblast	Passe Désespérée, Solitaire, Passe, Arme Secrète, Bras Musclé, Prise Sûre, Crâne Épais	Nains	60.000	6	3	3	8
Bilrot Vomitflesh	Joueur Déloyal, Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgle	180.000	4	5	2	9
Bo Gallanté	Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sprint, Équilibre	Hauts Elfes	160.000	8	3	4	7
Boomer	Précision, Blocage, Bombardier, Solitaire, Arme Secrète, Crâne Épais	Nains, Nordiques	60.000	4	3	2	9
Bulla Shardorn	Blocage, Bras Supplémentaires, Répulsion, Cornes, Solitaire, Pourriture de Nurgle, Deux Têtes, Régénération, Poignard	Nurgle	230.000	6	3	3	8
Eldril Sidewinder	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	Union Elfique, Elfes Noirs, Elfes Sylvains, Hauts Elfes	200.000	8	3	4	7
Elijah Doom	Parade, Garde, Solitaire, Stabilité, Lutte	Elfes Noirs, Union Elfique	190.000	6	3	4	8
Flint Churnbalde	Blocage, Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète, Crâne Épais	Nains	130.000	5	3	2	8
Glart Smarship	Blocage, Griffes, Juggernaut, Projection, Solitaire, Stabilité	Skaven, Bas-Fonds	190.000	5	4	2	8
Gobbler Grimlich	Main Démesurée, Saut, Solitaire, Présence Perturbante, Tentacules, Grande Gueule, Régénération, Très Longues Jambes	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Bas-fonds	230.000	5	4	2	9
Grak et Crumbleberry (Doivent être embauchés ensemble)							
Grak	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Botter un Coéquipier, Solitaire	Toutes	300.000	5	5	2	9
Crumbleberry	Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre, Solitaire			5	2	3	6
Grashnak Blackhoof	Frénésie, Cornes, Solitaire, Châtaigne, Crâne Épais	Élus, Renégats et Nains du Chaos, Nurgle	310.000	6	6	2	8
Griff Oberwald	Solitaire, Blocage, Équilibre, Esquive, Parade, Sprint	Humains	320.000	7	4	4	8
Grim Ironjaw	Solitaire, Blocage, Intrépide, Frénésie, Blocage Multiple, Crâne Épais	Nains	220.000	5	4	3	8
Guffle Pusmaw	Grande Gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgle, Renégats du Chaos	210.000	5	3	4	9
Hakflem Skuttlespike	Solitaire, Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile	Skavens	200.000	9	3	4	7
Helmut Wulf	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète, Stabilité	Amazones, Renégats du Chaos, Humains, Homme-Lézards, Nordiques, Vampires	110.000	6	3	3	8
Horkon Heartripper	Esquive, Saut, Solitaire, Blocage Multiple, Poursuite, Poignard	Elfes Noirs	210.000	7	3	4	7
Hubris Rakarth	Blocage, Joueur Déloyal, Rétablissement, Solitaire, Châtaigne, Arracher le Ballon	Elfes Noirs, Union Elfique	260.000	7	4	4	8
Jordell Freshbreeze	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Réception Plongeante, Saut	Union Elfique, Elfes Sylvains	260.000	8	3	5	7


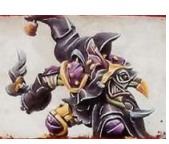
Karla von Kill	Blocage, Intrépide, Esquive, Rétablissement, Solitaire	Amazones, Halflings, Humains, Nordiques	220.000	6	4	3	8
Kiroth Krakenye	Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire, Passe, Blocage de Passe, Tacle, Tentacules	Elfes Noirs, Union Elfique	170.000	7	3	4	8
Kreek Rustgouger	Chaînes & Boulet, Solitaire, Châtaigne, Sans les mains, Queue Préhensile, Arme Secrète	Skaven, Bas-Fonds	130.000	5	7	2	9
Lewdgrip Whiparm	Esquive, Solitaire, Passe, Bras Musclé, Prise Sûre, Tentacules	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Nurgle	160.000	6	3	3	9
Lord Borak the Despoiler	Blocage, Châtaigne, Joueur Déloyal, Solitaire	Élus du Chaos, Nurgle	300.000	5	5	3	9
Max Spleenripper	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète	Élus du Chaos, Nurgle	130.000	5	4	3	8
Madcap Miggz	Esquive en Force, Griffes, Saut, Solitaire, Sans les Mains, Très Longues Jambes, Animal Sauvage	Gobelins, Bas-Fonds	170.000	6	4	3	8
Mighty Zug	Solitaire, Blocage, Châtaigne	Humains	260.000	4	5	2	9
Mordrix Hex	Blocage, Intrépide, Esquive, Parade, Frénésie, Solitaire, Châtaigne	Elfes Noirs	230.000	7	3	4	7
Morg'n'Thorg	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	Toutes sauf Khemri, Mort-Vivant et Nécromantiques	430.000	6	6	3	10
Prince Moranion	Solitaire, Blocage, Intrépide, Tacle, Lutte	Union Elfique Hauts Elfes	230.000	7	4	4	8
Ripper Bolgrot	Projection, Solitaire, Châtaigne, Régénération, Lancer de Coéquipier	Gobelins, Orques	270.000	4	6	1	9
Roxanna Darknail	Solitaire, Esquive, Frénésie, Rétablissement, Juggernaut, Saut	Amazones, Elfes Noirs	250.000	8	3	5	7
Scrappa Sorehead	Joueur Déloyal, Esquive, Saut, Solitaire, Poids-Plume, Minus, Sprint, Équilibre, Très Longues Jambes	Gobelins, Orques, Ogres	150.000	7	2	3	7
Scyla Anfingrimm	Griffes, Frénésie, Solitaire, Queue Préhensile, Crâne Épais, Animal Sauvage	Élus du Chaos, Nordiques	250.000	5	5	1	9
The Swift Twins	(Doivent être embauchés ensemble. Si l'un des jumeaux Swift est placé dans le box des joueurs Morts ou Blessés, l'autre perd la compétence Solitaire.)						
Lucien Swift	Blocage, Solitaire, Châtaigne, Tacle	Union Elfique, Hauts Elfes, Elfes Sylvains	390.000	7	3	4	8
Valen Swift	Précision, Solitaire, Nerfs d'Acier, Lancer Prudent, Passe, Prise Sûre						
Tolly Glocklinger	Chaîne & Boulet, Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire, Sans les Mains, Pourriture de Nurgle, Arme Secrète, Stabilité	Nurgle	110.000	3	7	2	9
Varag Ghou-Chewer	Solitaire, Blocage, Rétablissement, Châtaigne, Crâne Épais	Orques	290.000	6	4	3	9
Withergrasp Doubledrool	Solitaire, Queue Préhensile, Tacle, Tentacules, Deux Têtes, Lutte	Élus du Chaos, Renégats du Chaos, Nurgle	170.000	6	3	3	8
Willow Rosebark	Intrépide, Solitaire, Glissade Contrôlée, Crâne Épais	Amazones, Halflings, Elfes Sylvains	150.000	5	4	3	8

OPTIONS CONCERNANT LES CHAMPIONS

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


FRAIS D'ENTRETIEN	
Coût du Champion	Entretien
Jusqu'à 100.000	20.000
110.000 à 150.000	30.000
160.000 à 200.000	40.000
210.000 à 300.000	50.000
310.000 et plus	60.000

CHAMPIONS OPTIONNELS

Grombrindal, The White Dwarf			M	5	COMPÉTENCES	The Black Gobbo			M	6	COMPÉTENCES
	Race :	Nain	F	3	Blocage, Intrépide, Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Crâne Épais		Race :	Gobelin	F	2	Bombardier, Présence Perturbante, Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sournois, Poignard, Minus
	Poste :	Bloqueur	AG	3			Poste :	Bombardier	AG	3	
	Coût :	Gratuit	AR	9			Coût :	Gratuit	AR	8	
	Équipe :	Nains, Halflings, Humains, Nordiques		Équipe :			Renégats du Chaos, Gobelins Orques, Bas-Fonds				
Au début de chaque tour, un joueur se trouvant à 3 case du Whitedwarf peut bénéficier de Esquive en Force, Intrépide, Châtaigne, Équilibre, Prise sûre ou Tacle. Relance gratuite en cas de blocage sur le Black Gobbo.						Bénéficie d'une agression gratuite par tour de jeu. Tant qu'il est sur le terrain, si un joueur de son équipe est expulsé, l'arbitre revient sur sa décision si 3+ avec 1D6. Sur 1-2, un pot-de-vin ou une contestation reste possible. Relance gratuite du Jet d'AR lors de l'utilisation de Poignard contre Le White Dwarf.					




Ces champions sont utilisables gratuitement en match d'exhibition et comptent comme un joueur parmi les 16. L'un ne joue que si l'autre est en face. En match de ligue, si le Commissaire les acceptent, l'un des coaches doit également obtenir 10+ avant d'ajouter le modificateur de POP lors du tirage du nbre de supporters.

CHAMPIONS DE L'AGE D'OR





Jeremiah Kool			M	8	COMPÉTENCES
	Race	Elfe Noir	F	3	Blocage, Esquive, Réception Plongeante, Délestage, Anticipation, Solitaire, Passe, Nerfs d'Acier, Glissade Contrôlée
	Poste	Coureur	AG	5	
	Coût :	390.000	AR	8	
	Équipe :	Elfes Noirs			





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






LES ÉQUIPES





Renégats du Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	12	Humain	50k	6	3	3	8		G+P+F+M	A
	1	Gobelin	40k	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids-Plume	A+M	G+F+P
	1	Orque	50k	5	3	3	9	Animosité	G+M	A+F+P
	1	Skaven	50k	7	3	3	7	Animosité	G+M	A+F+P
	1	Elfe Noir	70k	6	3	4	8	Animosité	G+A+M	F+P
	1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	G+A+P+M
	1	Ogre	140k	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	G+A+P+M
	1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Cornes, Frénésie, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F	G+A+P+M
Relances : 70.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Guffle Pusmaw, Helmut Wolf, Withergrasp Doubledrool, Lewdgrip Whiparm, Gobbler Grimlich, Grashnak Blackhoof, Grak & Crumbleberry										
Elfes Noirs	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Couleurs	80k	7	3	4	7	Délestage	G+A+P	F
	2	Assassin	90k	6	3	4	7	Poursuite, Poignard	G+A	F+P
	4	Blitzers	100k	7	3	4	8	Blocage	G+A	F+P
	2	Furies	110k	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Rétablissement	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Roxana Darknail, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg, Horkon Heartripper, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorn, Elijah Doom, Hubris Rakhart, Kiroth Kraken Eye, Mordrix Hex										
Nains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Bloqueurs	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Coueurs	80k	6	3	3	8	Prise sûre, Crâne Épais	G+P	A+F
	2	Blitzers	80k	5	3	3	9	Blocage, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Tueur de Troll	90k	5	3	2	8	Blocage, Intrépide, Frénésie, Crâne Épais	G+F	A+P
	1	Roule-Mort	160k	4	7	1	10	Solitaire, Esquive en Force, Joueur Déloyal, Juggernaut, Châtaigne, Sans les mains, Arme secrète, Stabilité	F	G+A+P
Relances : 50.000										
Champions : Grim Ironjaw, Morg'n'Thorg, Barik Farblast, Grak & Crumbleberry										

Union Elfique	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	60k	6	3	4	7		G+A	F+P
	2	Lanceurs	70k	6	3	4	7	Passe	G+A+P	F
	4	Receveurs	100k	8	3	4	7	Réception, Nerf d'Acier	G+A	F+P
	2	Blitzers	110k	7	3	4	8	Blocage, Glissade Contrôlée	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Eldril Sidewinder, Jordell Freshbreeze, Prince Moranion, Morg'n'Thorg, Swift Twins, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorne, Elijah Doom, Hubris Rakhart, Kiroth Krakeneye										
Gobelins	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Gobelin	40k	6	2	3	7	Esquive, Poids Plume, Minus	A	G+F+P
	1	Bombardier	40k	6	2	3	7	Bombardier, Esquive, Arme secrète, Minus	A	G+F+P
	1	Barjot	40k	6	2	3	7	Tronçonneuse, Arme secrète, Minus	A	G+F+P
	1	Fanatique	70k	3	7	3	7	Chaîne et Boulet, Sans les mains, Arme secrète, Minus	F	G+A+P
	1	Planeur de la Mort	60k	6	2	3	7	Poids-Plume, Minus, Piqué	A	G+F+P
	1	Bâton à ressort	70k	7	2	3	7	Esquive, Saut, Minus, Très Longues Jambes	A	G+F+P
	1	'Ooligan	70k	6	2	3	7	Présence Perturbante, Esquive, Idole des Foules, Poids-Plume, Minus	A	G+F+P
	2	Trolls	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Madcap Miggz, Ripper Bolgrot, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry										
Hauts Elfes	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Lanceurs	90k	6	3	4	8	Passe, Lancé Prudent	G+A+P	F
	4	Receveurs	90k	8	3	4	7	Réception	G+A	F+P
	2	Blitzers	100k	7	3	4	8	Blocage	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Prince Moranion, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg, Bo Gallanté, Swift Twins, Grak & Crumbleberry, Asperon Thorn										

Humains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	50k	6	3	3	8		G	A+F+P
	4	Receveurs	60k	8	2	3	7	Réception, Esquive	G+A	F+P
	2	Lanceurs	70k	6	3	3	8	Prise sûre, Passe	G+P	A+F
	4	Blitzers	90k	7	3	3	8	Blocage	G+F	A+P
	1	Ogre	140k	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 50.000										
Champions : Griff Oberwald, Mighty Zug, Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Grak & Crumbleberry										
Nurgle	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Pourris	40k	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	G+M	A+F+P
	4	Pestigors	80k	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	G+F+M	A+P
	4	Guerriers	110k	4	4	2	9	Présence Perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération	G+F+M	A+P
	1	Bête	140k	4	5	1	9	Solitaire, Présence Perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	G+A+P+M
Relances : 70.000										
Champions : Guffle Pusmaw, Morg'n'Thorg, Lord Borak the Despoiler, Grashnak Blackhoof, Tolly Glocklinger, Lewdgrip Whiparm, Max Spleenripper, Bilerot Vomitflesh, Withergrasp Doubledrool, Grak & Crumbleberry, Bulla Shardhorn.										
Orques	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	50k	5	3	3	9		G	A+F+P
	4	Gobelins	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	A	G+F+P
	2	Lanceurs	70k	5	3	3	8	Prise sûre, Passe	G+P	A+F
	4	Bloqueurs	80k	4	4	2	9		G+F	A+P
	4	Blitzers	80k	6	3	3	9	Blocage	G+F	A+P
	1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Varag Ghou-Chewer, Morg'n'Thorg, Ripper Bolgrot, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry										
Skavens	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quart	50k	7	3	3	7		G	A+F+P+M
	2	Lanceurs	70k	7	3	3	7	Passe, Prise sûre	G+P	A+F+M
	4	Coueurs	80k	9	2	4	7	Esquive, Dague suintante	G+A	F+P+M
	2	Blitzers	90k	7	3	3	8	Blocage	G+F	A+P+M
	1	Rat Ogre	150k	6	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Châtaigne, Queue Préhensile, Animal Sauvage	F	G+A+P+M
Relances : 60.000										
Champions : Hakflem Skuttelspike, Morg'n'Thorg, Glart Smarship, Kreek Rustgouger, Grak & Crumbleberry										

Bas Fonds	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	12	Gobelin	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	A+M	G+F+P
	2	3/4 Skaven	50k	7	3	3	7	Animosité	G+M	A+F+P
	2	Lanceurs Skaven	70k	7	3	3	7	Animosité, Prise sûre, Passe	G+M+P	A+F
	2	Blitzers Skaven	90k	7	3	3	8	Animosité, Blocage	G+F+M	A+P
	1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Gros Débile, Régénération, Châtaigne, Lancer Coéquipier	F+M	G+A+P
Relances : 70.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Glart Smarship, Kreek Rustgouger, Madcap Miggz, Gobbler Grimlich, Grak & Crumbleberry										
Elfes Sylvains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quarts	70k	7	3	4	7		G+A	F+P
	4	Receveurs	90k	8	2	4	7	Réception, Esquive, Sprint	G+A	F+P
	2	Lanceurs	90k	7	3	4	7	Passe	G+A+P	F
	2	Danseurs	120k	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	G+A	F+P
	1	Homme-arbre	120k	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Bras musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 50.000										
Champions : Jordell Freshbreeze, Morg'n'Thorg, Eldril Sidewinder, Swift Twins, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry, Roxanna Darknail										
Amazones	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quarts	50k	6	3	3	7	Esquive	G	F+P+A
	2	Lanceuses	70k	6	3	3	7	Esquive, Passe	G+P	F+A
	2	Receveuses	70k	6	3	3	7	Esquive, Réception	G+A	F+P
	4	Blitzeuses	90k	6	3	3	7	Esquive, Blocage	G+F	P+A
Relances : 50.000										
Champions : Roxana Darknail, Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry										
Nains du Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Coueurs	40k	6	3	3	7		G	F+P+A
	6	Bloqueurs	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	G+F	A+P+M
	2	Blitzers	130k	6	4	2	9	Sprint, Équilibre, Crâne épais	G+F	A+P
	1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F	G+P+A+M
Relances : 70.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Grashnak Blackhoof, Grak & Crumbleberry										

Élus du Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Hommes-Bêtes	60k	6	3	3	8	Cornes	G+F+M	A+P
	4	Bloqueurq	100k	5	4	3	9	Aucune	G+F+M	A+P
	1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F+M	G+A+P
	Relances : 60.000			Champions : Morg'n Torg, Lord Borak the Despoiler, Grashnak Blackhoof, Lewdgrip Whiparm, Max Spleenripper, Bilerot Vomitflesh, Withergrasp Doubledrool, Scyla Anfingrimm, Gobbler Grimlich, Guffle Pusmaw, Grak & Crumbleberry						
Halflings	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Halflings	30k	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus	A	G+F+P
	2	Homme-arbres	120k	2	6	1	10	Châtaigne, Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier, Timm-ber !	F	G+A+P
	Relances : 60.000			Champions : Morg'n'Thorg, Karla von Kill, Willow Rosebark, Grak & Crumbleberry						
Khemri	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Squelettes	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	A+F+P
	2	Thro-Ra	70k	6	3	2	7	Passe, Régénération, Prise sûre	G+P	A+F
	2	Blitz-Ra	90k	6	3	2	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	4	Gardiens	100k	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	G+A+P
	Relances : 70.000			Champions : Grak & Crumbleberry						
Homme-Lézards	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Skinks	60k	8	2	3	7	Esquive, Minus	A	G+F+P
	6	Saurus	80k	6	4	1	9		G+F	A+P
	1	Kroxigor	140k	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Queue Préhensile, Crâne Épais	F	G+A+P
	Relances : 60.000			Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Grak & Crumbleberry						
Nordiques	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Trois-Quarts	50k	6	3	3	7	Blocage	G	A+F+P
	2	Lanceurs	70k	6	3	3	7	Blocage, Passe	G+P	A+F
	2	Coueurs	90k	7	3	3	7	Blocage, Intrépide	G+A	F+P
	2	Berzekers	90k	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Rétablissement	G+F	A+P
	2	Ulfwereners	110k	6	4	2	8	Frénésie	G+F	A+P
	1	Troll des naige	140k	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence Perturbante, Frénésie, Animal Sauvage	F	G+A+P
	Relances : 60.000			Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Karla von Kill, Scyla Anfingrimm, Grak & Crumbleberry						

Nécromantiques	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Zombies	40k	4	3	2	8	Régénération	G	A+F+P
	2	Goules	70k	7	3	3	7	Esquive	G+A	F+P
	2	Revenants	90k	6	3	3	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	2	Golem	110k	4	4	2	9	Régénération, Stabilité, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Loup-Garous	120k	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération	G+A	F+P
Relances : 70.000										
Champions : Grak & Crumbleberry										
Mort-Vivants	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Squelettes	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	A+F+P
	16	Zombies	40k	4	3	2	8	Régénération	G	A+F+P
	4	Goules	70k	7	3	3	7	Esquive	G+A	F+P
	2	Revenants	90k	6	3	3	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	2	Momies	120k	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	G+A+P
Relances : 70.000										
Champions : Grak & Crumbleberry										
Ogre	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Snotling	20k	5	1	3	5	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Microbe	A	G+F+P
	6	Ogres	140k	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 70.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Scrappa Sorehead, Grak & Crumbleberry										
Vampires	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Servants	40k	6	3	3	7		G	A+F+P
	6	Vampires	110k	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération	G+A+F	P
Relances : 70.000										
Champions : Morg'n'Thorg, Helmut Wolf, Grak & Crumbleberry										



LES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	
Anticipation	Déplacement de 3 cases max dans son camp pour réceptionner le Coup d'envoi si hors ligne médiane et ZdT juste avant le jet de Coup d'envoi.
Arracher la ballon	Le défenseur poussé et/ou bousculé lâche la balle.
Blocage	Voir chapitre Blocage
Blocage de Passe	Permet de bouger de 3 cases max pour se mettre en position d'interception, dans la ZdT du Lanceur ou du Receveur ou dans la case vide où est envoyée la balle.
Frappe Précise	Coup d'envoi/2 arrondi à l'inférieur (1=0 case, 2-3=1, 4-5=2, 6=3). Le joueur ne doit pas être sur les ailes, ni sur la LoS.
Frénésie	Si le Défenseur est repoussé, doit poursuivre et faire un second blocage. Idem lors des blitz sauf si plus de mouvement et impossibilité de MLP.
Intrépide	Si $1D6+F > F$ du Défenseur les F deviennent égale pour le blocage.
Joueur Déloyal	+1 au jet d'AR ou de blessures lors d'agressions
Lutte	En cas de double blocage, les joueurs sont juste plaqués, pas de jet d'Armure. Pas de Turnover sauf si avait la balle.
Parade	Annule la possibilité de poursuivre suite à un blocage.
Poursuite	Permet de suivre un joueur quittant la ZdT si ce dernier fait 7- avec $2D6 + M$ du poursuiveur - M du Poursuivant.
Prise sûre	Relance d'un échec pour Ramasser le Ballon. Annule Arracher le Ballon .
Pro	1 fois / tour si $1D6 \geq 4$ permet de relancer tout jets sauf AR ou blessures. Pro peut bénéficier d'une relance.
Tacle	Annule Esquive
COMPÉTENCES DE PASSE	
Chef	1 Relance de Chef (1seule par équipe et par mi-temps)
Délestage	Permet de faire une passe rapide avant d'être bloqué. Non utilisable avec lancer Coéquipier ou Bombardier ou sur le second blocage d'un frénétique
Lancer Prudent	Si interception, permet de faire un jet d'AG pur pour l'annuler. Annule aussi une passe de ballon échouée sur un jet autre qu'un 1 naturel
Nerfs d'acier	Ignore les ZdT lors de Passes, Interceptions ou Réceptions
Passe	Relance si échec de passe
Passe désespérée	Permet d'envoyer la balle sur n'importe qu'elle case sur un jet 2+ avec 1D6 sauf avec Blizzard et lancer coéquipier.
Précision	+1 aux passes



COMPÉTENCES D'AGILITÉ

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

COMPÉTENCES DE FORCE

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

MUTATIONS

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

EXTRAORDINAIRES

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

LES CARTES SPÉCIALES

INCIDENTS MINEURS			
Chantage	Au début de votre tour. Un joueur adverse non porteur du ballon est considéré comme l'un des votre pour ce tour. Ne peut marquer de TD ni être expulsé pour aggro sur un coéquipier.	Mauvaises habitudes	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. -1D3 relances adverses pour la 1 ^{ère} mi-temps
Mine	Au début de votre tour. 1D6 sur un joueur et tout les adjacents. Plaqué sur 4+ et +1 aux jets de blessures éventuelles.	Malédiction mesquine de Rakath	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut bénéficier d'aucune relance.
Homme d'acier	Au début de n'importe quel tour adverse. Tous les jets de blessures sont traités comme des « sonné » pour la durée du match.	Éponge magique	A la fin d'une phase. Si 2+ sur 1D6, permet de déplacer 1 joueur du box « Morts et blessés » vers la Réserve.
Gants de velours	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut ni aggro, ni soutenir les blocages et aggros.	Égo démesuré	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match un joueur adverse doit toujours agir en premier ou ne rien faire.
On va s'les faire	Au début de votre tour si un de vos joueur a subi une blessure au tour précédent. Tous vos joueurs obtiennent +1F.	Poing Américain	Au début de votre tour. Permet de transformer un jet de blocage en « Défenseur plaqué ».
Météoromancien Mercenaire	Au début du tour de n'importe quel joueur, choisir un résultat sur la Table de Météo. Si 4+ avec 1D6, conservez la carte pour la rejouez. La seconde sur 5+ et la troisième sur 6.	Chaussures expérimentales	Au début de votre tour. 1 joueur au choix reçoit +1M, Sprint et Équilibre jusqu'à la fin du match.
Le Protégé	Au début de la 1 ^{ère} phase de jeu, lors du placement. 1 joueur reçoit Blocage, Lutte et Tacle pour le match. A la fin de chaque phase, si 1 avec 1D6, KO.	Mauvais Burger	Au début de la 1 ^{ère} phase de jeu, lors du placement de l'équipe en réception. 1 joueur adverse doit faire un jet de 1D6 au début de chaque phase de jeu qu'il joue. Sur 1-3, il retourne en réserve.
Pierre de Chance	Juste après qu'1 joueur fasse un jet d'AG, blocage, agro, déviation AR ou blessure avant la résolution ou la relance. Fait relancer un nombre de dés de votre choix qui ne pourront pas être relancés par la suite.	Le Phénix	Au début de votre tour. Un joueur du box Morts & Blessés se place dans une case de votre moitié de terrain, adjacente à la touche et hors ZdT adverse. Il peut agir puis retourne dans son box d'origine.
On ne lâche pas le morceau	Lorsqu'un de vos joueur est Plaqué pendant votre tour. Pas de turnover, son tour est fini mais vous pouvez finir votre tour.	Détail Technique	Au début de n'importe quel tour adverse. Un joueur adverse jusqu'à la fin de la Phase de Jeu sera expulsé dès qu'il fera un double au Jet d'AR ou de Blessure. Sur Agro, il est expulsé en cas de KO ou ELI même sans double.
Obstination	Au début de votre tour. Jusqu'à 3 de vos joueurs Sonnés sont mis sur le dos gratuitement et peuvent donc agir.	Ballist'	Au début de n'importe quel tour adverse. Jet d'1D6. Sur 1, Ballist enrayé mais gardez la carte. Sur 2+, un joueur est touché. Sur 1D6, si 3+ le joueur est KO et subit un Jet d'AR+1.
Tentative d'Assassinat	Avant de placer les équipe au 1 ^{er} coup d'envoi, un joueur adverse rate le match si 2+ avec 1D6.	Pour qui sonne le Glas	Lors du 1 ^{er} coup d'envoi, avant de place le ballon, 1D6 pour chaque relance adverse, elle est perdue pour la mi-temps sur 2+.
Musc de la Peur	Après avoir déclaré l'Action d'un joueur, les adversaires adjacents perdent leur ZdT.	Course de Rats	Au début du tour adverse, tous vos joueurs (sauf les Solitaires) ont Esquive et Glissade Contrôlée.
Poudre de Malepierre	Juste après avoir résolu votre coup d'envoi, les joueurs adverse de la LoS ont -1F jusqu'au début de votre prochain tour. Si 6 avec 1D6 sur chaque LoSeux, -1 M pour toute la Phase.	Ju-ju Chamanique	Au début de votre tour. Tous vos joueurs ont Sprint et Frénésie jusqu'à la fin du tour.
Lève-tôt (exclu web)	Avant le 1 ^{er} coup d'envoi. L'un de vos joueurs obtient Pro pour la 1 ^{ère} mi-temps. A la fin de la 1 ^{ère} mi-temps, s'il est toujours sur le terrain, il devient KO sur un résultat 1-3 sur 1D6.		

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

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

La Fièvre est Contagieuse	Pd séquence Avant-match après le placement et avant de positionner le ballon. +1 au jet de Blessure si un joueur adverse est tabassé par la foule.	« Pus » le Ballon	Si votre adversaire déclare 1 passe ou 1 Transmi. Le Receveur ratant son jet est Plaqué avec Châtaigne.
Verdoiance	Au du tour adverse. 1D3 joueur peuvent avoir +1AR qd sont Plaqués (choix avant le jet d'AR mais après le résultat du Block)		

OBJETS MAGIQUES (un joueur au choix reçoit l'objet)			
Pâte Kikoll de Skrot	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Prise sûre et Réception mais ne peut ni lancer ni transmettre jusqu'à la fin du match.	Coquille de Spranley	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Ne peut être aggro et annule toute modif sur jet de blessure jusqu'à la fin du match.
Chaussettes porte-bonheur de Hightower	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Sur premier jet d'AR réussit par adversaire, ne subit pas de blessure, reste Mis au sol.	Bottes de Von Wilkins	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Frappe précise + relance sur la dispersion du Coup d'envoi jusqu'à la fin du match.
Gantelets de Longbark	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. +1F durant la phase de jeu puis -1F jusqu'à la fin du match.	Casque à gnons de Bob	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. +1F et châtaigne lors de son 1 ^{er} blitz.
Bottes en Gromril de Grimnir	Au début de votre tour, un joueur au choix de votre équipe gagne Stabilité, Glissade Contrôlée et Blocage jusqu'au début de votre prochain tour. Vos joueurs adjacents gagnent dans les même conditions Stabilité.	Ballon tueur d'Agrablag	Au début d'une phase de jeu où vous engagez, juste avant le coup d'envoi. Jusqu'à la fin de la phase de jeu, les joueurs qui échouent les ramassages et réception (sauf interception) subissent un coup de Poignard .
Maillot de Zug	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Annulation des jets modificateur d'AR sur le joueur jusqu'à la fin du match.	Protège-poignets éblouissant de Luthor	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Cerveau Lent + Regard Hypnotique + Glissade contrôlée jusqu'à la fin du match.
Coupe Athlétique de la Damnation	Au début d'une phase de jeu, 1 joueur obtient +1 AR et Présence Perturbante jusqu'à la fin du match.	Heaume aux yeux Innombrables	Au début d'une phase de jeu, 1 joueur obtient Bras Supp, Deux Tête et Cerveau Lent jusqu'à la fin du match.
Bandeau-Éponge de Conquête Eternelle	Au début d'une phase de jeu, le joueur ayant le + de PSP (au choix si égalité et au hasard si PSP non utilisés) obtient +1 AR et Régénération jusqu'à la fin du match.	Familier & Excessif	Au début d'une phase de jeu où vous donnez le coup d'envoi, après sa résolution. 1 joueur adverse rate ses MIP sur & ou 2 et a -1M.
Bandeau de Heldenhof	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Blocage de Passe et +1 en interception jusqu'à la fin du match.	Pierre de Serment du Grand Coach	En séquence d'avant match juste avant de placer le ballon, pour tout le match vous gagner automatiquement les jet de « Coaching Brillant » et vous pouvez contester sur 5 ou 6.
Gant de Réception Runique	En séquence d'avant-match avant de placer la balle, un joueur reçoit Réception, Réception Plongeante et Main Démesurée.	Casque de Vol expérimentale de la Guilde des Ingénieurs	Au début d'une phase de jeu où vous donnez le coup d'envoi, un joueur reçoit Rétablissement, Saut, Très Longues Jambes, Arme Secrète.

PROUESSES HEROIQUES

Instinct du receveur	Lors d'un coup d'envoi où vous recevez la balle et que cette dernière a fini de rebondir et se trouve sur une case vide. Déplacer un joueur hors ligne médiane sur le ballon, il tente de ramasser avec +1.	Star ascendante	Au début du match (même amical), juste avant le coup d'envoi. Le joueur choisit qui est encore sur le terrain à la fin du match reçoit 1 JdM (si la carte est tirée lors d'un match hors ligue, tirez-en une autre).
Dégagement	A la fin de l'un vos tours et si vous avez le ballon. Placer le ballon sur n'importe qu'elle case, il dévie 3 fois.	Réception prodigieuse	Au début de l'un de vos tours. Réception + Réception plongeante jusqu'à la fin du tour.
Saut héroïque	Au début de l'un de vos tours. Un joueur ayant F<4 reçoit saut avec bonus de +1 durant le tour.	Jeu de jambes	Au début de l'un de vos tours. Jusqu'à la fin du tour le joueur de votre choix reçoit -2M et +1 à un de ses jets d'esquive.
Coup de pied parfait	Au moment du coup d'envoi juste après le choix de case pour le ballon. Utiliser le gabarit de renvoi et non celui de dispersion pour les 3 déviations en choisissant l'orientation.	Toujours plus loin	Au début de l'un de vos tours. Le joueur peut faire autant de MIP avec +1 cumulatif à chaque jet après le second (ou 3ème si possède Sprint).
Interception Miracle	Juste avant de faire le jet de dé, l'interception est réussie sur 3+.	Lève-toi et cours	Au début de l'un de vos tours. Un joueur au sol est mis debout gratuitement.
Dans la zone	Au début de l'un de vos tours. Jusqu'à la fin du tour, le joueur choisit ne subit aucun modificateur de ZdT.	Blitz suicidaire	Après avoir engagé, juste avant le tour adverse. Un joueur sans ballon peut faire un blitz, il obtient Sans les mains durant cette action.
Dur à cuire	Au début de l'un de vos tours, un « Sonné » devient juste « Mis au sol »	Pointe de vitesse	Au début de l'un de vos tours, un joueur reçoit choisit +1M et Sprint.
Chouchou du public	Au début du match (même amical), juste avant le coup d'envoi. Tant que le joueur choisit est sur le terrain, +2 FAME. N'affecte pas le post-match.	Lancer parfait	Au moment de faire le jet de passe. Ignorez les modificateurs de distance.

COUPS BAS

Agression indisciplinable	Au début de votre tour, réussite auto d'une agro, expulsion sur double uniquement lors du jet de blessures	Blocage déloyal	A la fin de votre tour, un joueur debout n'ayant pas joué se Met à terre pour rendre un adversaire debout et adjacent Sonné.
Oh, une Diversion !	Au début du tour adverse, un de vos joueurs gagne Présence perturbante, et les adversaires à moins de 3 cases sont Cerveau Lent pour le tour.	Chaussures Graissées	Au début du tour adverse, tous les joueurs tombent sur 1-3 lors des MIP durant ce tour.
Entrée en Douce	Au début de votre tour, un joueur de votre réserve se place sur une case inoccupée du terrain sur 5-6 avec 1D6. Sinon dans l'en but. Compte comme un 12ème joueur durant la phase de jeu, ne peut faire des actions de M.	Piège à Coureur	Au début du tour adverse, un joueur adverse est mis au sol sans jet d'AR. S'il portait le ballon, rebond normal sans turnover.
Boisson Énergétique	Avant de placer le ballon au coup d'envoi, avec 1 sur 1D6 un joueur adverse devient Sans les Mains pour toute la phase. Sur 2, RAS. Sur 3+ devient Gros Débile.	Rune d'Envol Contraint	Au début du tour adverse, un joueur adverse est lancé (comme Lancer Coéq) dans une case à 1D6 de distance et selon le gabarit de Déviation. Doit ensuite faire un jet d'Atterrissage.
Lame Cachée	Au début de votre tour, un joueur gagne Poignard et Joueur Déloyal pour toute la phase de jeu.	Espionnage préventif	Au début du tour adverse, pour ce tour un de vos joueurs gagne Blocage de Passe et Poursuite.
Ectoplasme Démoniaque	Avant de placer le ballon lors d'un coup d'envoi. 1 joueur bénéficie de +1 en Esquive pour toute la phase de jeu.	Murmures Impies	Avant de placer le ballon lors du premier coup d'envoi d'une mi-temps. 1 de vos joueurs gagne Répulsion et Présence Perturbante pour toute la mi-temps.
Mains des Dieux	Juste après que vous ayez subi un TO. Le joueur fautif est transformé en Spawn (3, 5, 1, 7, Solitaire, Châtaigne, Sans les mains, Gros Débile, régénération) placé debout. Rebond si besoin.	Interférence en Touche	Au début de votre tour, un joueur adverse tiré au sort obtient Animal Sauvage et Frénésie jusqu'à la fin de la Phase.
Presse Manipulatrice	En séquence d'avant-match, avant le FAME, vous gagnez automatiquement +1 FAME et recevez +1 au jet de blessure sur un résultat « Rocher »	Tonnerre, Éclair !	Au début de votre tour, choisissez un joueur sans la balle, 1D3 joueurs adverses adjacents perdent leur ZdT, ne peuvent soutenir les blocages et ne peuvent ni réceptionner, ni intercepter jusqu'à la fin du tour.
Un Nain a écrit les Règles de ce jeu	Au début d'une Phase, lors du placement de votre équipe, recevez un Pot-de-Vin gratuit a utilisé avant la fin de la Phase.	Une hache ? Où ça ?	Au début d'une Phase de jeu où vous engagez. Un de vos joueurs (0-12 ou 0-16) sur le terrain et tiré au sort reçoit Intrépide, Châtaigne, Joueur Déloyal et Arme Secrète durant la Phase.
Almanach Sportif des Rancunes	Au début d'une Phase de jeu, un joueur adverse au choix est désigné. Tous vos joueurs reçoivent Châtaigne et Tacle lorsqu'ils bloquent ce joueur pour toute la Phase.	Tunnel de Sape	Au début du tour adverse, un joueur adverse libre de toute ZdT de vos joueurs est tiré au sort. Il doit faire des Esquives +1 sur ses 2 premières case de M.
Chaussettes Fétiches	Lors de la déclaration d'1 Blocage adverse, avant tout jet de dé. Le joueur peut traiter un résultat « Défenseur Bousculé » en « Repoussé »	Plaies Suppurantes	Au début d'1 phase de jeu lors du placement de votre équipe. 1 Joueur de votre choix obtient Répulsion pour cette phase. S'il la possède déjà, le jet requis est de 3+
Prolifération de Pestes	Au début d'1 tour adverse. 1 Joueur de votre choix obtient Présence Perturbante pour le reste du match. S'il la possède déjà, les adversaires soustraient 2 au jet de dé requis.	Malaise général	Au début d'une Phase de jeu où vous engagez. Pas de jet Météo, une odeur suspecte envahit le terrain, -1 pour ramasser et passer le ballon.

BIENFAITS DE L'ENTRAÎNEMENT

Défense Acharnée	Au début du tour adverse, tous vos joueurs à Terre (non Sonnés) ont des ZdT.	Poudre aux yeux	Au début de votre tour, si vous faite une Passe rapide durant ce tour, vous avez le droit d'en faire une seconde.
Exercices d'Endurance	Au début d'une phase de jeu, vous pouvez mettre autant de joueurs KO que vous le souhaitez en position Sonné sur le terrain. Ils se retournent sur 4+ avec 1D6.	Esprit d'Équipe	Au début de votre tour, un joueur au choix pour ce tour choisit le résultat des dés que vous jetez pour lui (sauf AR et Blessures). Turnover à la fin de son tour.
Discours Motivant	A la fin d'une phase de jeu, gagnez une relance. Si avec le jet de 1D3, est supérieur à votre quota de relance, vous en gagnez une autre.	Entraînement h24	Remplace une relance d'équipe. Sur 5-6 avec 1D6, la carte peut-être réutilisée.
Blitz Tous Azimuts	Au début de votre tour, vous avez droit à faire 2 Blitz.	Volte-face	Au début de votre tour, un joueur sans le ballon change de place avec un coéquipier sans le ballon.
Enchaînement	Au début de votre tour, si un joueur qui n'a pas déjà joué reçoit une Transmission, il peut en en faire une à son tour et ainsi de suite.	Tournée de Promotion	Au début du match, nombre de fans avec 3D6 (et non 2D6). +1D3 pour les gains de match.
Sauvetage	Permet à un joueur qui n'a pas joué de le faire malgré un turnover.	Passe Latérale	Au début de votre tour, durant ce tour vous avez droit à une seconde passe à condition que l'une d'entre elle se fasse en direction de votre en-but.
Mesures de Rétorsion	Au début de votre tour, tous vos joueurs ont Châtaigne. Vous perdez vos Actions de Passe et de Blitz.	Remplacement in Extremis	Au début d'une phase de jeu, vous pouvez échanger un joueur de votre réserve avec un joueur sur le terrain.
Maladresse Feinte	Au début de votre tour, permet pour ce tour d'annuler un turnover sur réception, passe ou ramassage.	Hymne Injurieux	Au début du match, jetez 1D6 avant chaque coup d'envoi. Si 6+, l'adversaire perd une relance.
Camp d'Entraînement	Avant de déclarer 1 agression, permet de relancer le jet.	On vit un cauchemar	Au début du tour adverse, votre adversaire ne peut utiliser aucune relance d'équipe ni de compétence durant tout le tour.
Défense Concertée	Au début d'une phase de jeu où vous engager et avant de vous placer, choisissez 3 joueur du couloir de mêlée. Tant qu'ils sont debouts et adjacents, ils gagnent Stabilité. Si l'un d'eux bouge, est sorti ou Mis à Terre, la compétence est perdue.		

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

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

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

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

AVANT MATCH			
Stade	Arbitre	Météo	Cagnotte
Cartes	Public	Tirage au sort	

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

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

TABLE DES CARTES SPÉCIALES		
VE	TIRE	GARDE
< 1 000 000 po	2	1
De 1 000 000 à 1 990 000 po	3	2
De 2 000 000 à 2 990 000 po	4	3
> 3 000 000 po	5	4

1D6	Surface de Jeu Inhabituelle
1	De l'Eau aux Chevilles. Si joueur Plaqué lors MLP ou Esquive - 1 au Jet d'AR. Si Sonné, et 1 sur 1D6 lors du relevé reste Sonné.
2	Terrain en Pente. Si 1-3 sur 1D6, terrain descend vers En-but équipe en réception, sinon En-but équipe à l'engagement. Lors des rebonds gabarit de déviation remplacé par celui de renvoi avec 3-4 orientée en direction de l'En-but dans le sens de la pente. + 1 case de MLP dans le sens de la pente. À la mi-temps, les équipes changent de côté.
3	Glace. +1 case de rebond dans même direction. Si Plaqué, glisse d'une case selon gabarit de Déviation. Si case occupée, reste sur place. Si en touche, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.
4	Astrogranit. + 1 aux jet d'AR. Si échec aux MLP mais 4-6 sur 1D6 reste debout et fin de tour pour ce joueur mais pas de turnover.
5	Sol Accidenté. - 1 M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case de MLP.
6	Pierre Lisse. +1 case de rebond. +1 aux Jets de Blessure.

1D6	Stade Brut de Décoffrage
1	Officiels Apathiques. +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps.
2	Gradins Épouvantables. À la fin de chaque Phase de Jeu, si 1 sur 1D6 pour chaque coach, alors -1 au FAME (gain mini = 0).
3	Trappes Béantes. Si joueur dans case avec Trappe est considéré comme poussé dans public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, est renvoyé dans direction aléatoire sur 1D6 cases.
4	Marquage Ambigu. L'équipe qui engage se place et décide si la ligne médiane est normale ou décalée d'1 case dans l'une des moitiés de terrain pour cet engagement. Pas de limite dans couloirs latéraux.
5	Désireux de se Faire Connaître. +1D6 X 10.000 po.
6	Cachot Vétuste. Au début de chaque Phase de Jeu, au moment du test KO, 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5-6 passe en Réserve.

1D6	Stade Luxueux
1	Étals de Marchandise. +1D3 aux gains de fin de match.
2	Réputation de Grand Spectacle. Chaque coach lance 1D6. L'addition X 10.000 po est ajouté à leur cagnotte d'avant match.
3	Studio de Diffusion. - 50.000 po sur leur coût des champions (min 10.000). +3 au jet de pop en fin de match.
4	Apothicaire Sur Place. +1 Apo ou +1 relance pour les équipes interdites d' Apo.
5	Terrain Clôturé. Pas de repoussé dans le public. Plaqué dans la case et Jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi sur 1D3 case.
6	Sièges Grand Luxe. Au début de chaque Phase de Jeu après la 1ère, 1D3 + FAME pour chaque coach, si > nbre relances alors +1 relance.

1D6	Public Local
1	Cinglés Ivres de Bière. Avant Coup d'Envoi, si 1 (ou 2 après mi-temps) sur 1D6 pas de jet sur le tableau Coups d'Envoi. 1D6 : sur 1, À Mort l'Arbitre ; sur 2-3, Émeute ; sur un 4-5, Rocher ; sur 6, Invasion du Terrain.
2	Populace Tapageuse. +1 FAME (max +2) et + 1 au Jet de Blessure si poussé dans le public
3	Pinailleurs Pédants. Si pas d'expulsion après agro et 1-3 sur 1D6, l'arbitre expulse.
4	Bande de Pacifistes. Si joueur Sonné, KO ou Éliminé et 4+ sur 1D6, pas de blessure. Si 4+ sur 1D6 quand repoussé dans le public va en Réserve.
5	Fans Tièdes. Début toute Phase de Jeu, si 1-2 sur 1D6 -1 FAME (gain mini = 0). Si ballon dans public 1D6 -1 x nbre de perte de FAME, sur résultat <4, ballon renvoyé après fin du tour suivant.
6	Silence Solennel. FAME=0, Cheerleaders=0. Joueurs poussés dans public reviennent dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée. Si Plaqué quand est poussé, Mis à Terre + Jet d'AR.

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

TABLE MÉTÉO D'HIVER		
2	Vent Hurlant	-1 aux passes. Le coach ayant le meilleur résultat sur 1D6 a le bénéfice du vent, le gabarit de renvoi est utilisé pour les dispersions de coup d'envoi et de passes imprécise avec le résultat 3-4 dans la direction du vent la même direction que le vent 2 fois de suite avec 1D6 cases de distance, puis dispersion normale.
3	Gelée	+1 au Jet d'AR lors des « Plaqué ».
4 - 10	Froid Revigorant	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Neige Abondante	-1F lors des actions de Blitz.
12	Blizzard	Plaqué sur 1-2 lors des MLP. Bombes et Passes Longues impossibles.

TABLE DES ÉVÈNEMENTS DANS LES STADES SOUTERRAINS		
2	Bouillonnements Souterrains	-1M mais +1MLP
3	Pénombre	-1 aux Passes Longues et Bombes. Echec sur 1-2 lors des seconds MLP (ou 3ème si Sprint)
4 - 10	Plutôt Satisfaisant	RAS, idem Clément pour les Coups d'Envoi.
11	Geysers	Si Mis à Terre et si 1 sur 1D6, le joueur est dispersé de 1D3 cases selon gabarit de dispersion. Si la case est occupée, il rebondit d'une case. S'il y a un jet de blessures consécutif à la mise au sol, ajoutez +2 au jet de dés.
12	Activité Sismique	Jetez 1D6+1 à la fin de chaque tour pour chaque joueur ayant F de 5 ou +. Si un 6+ est obtenu, le coach ayant le plus faible résultat sur un second jet d'1D6, voit 1 de ses joueurs, désigné aléatoirement, être Mis à Terre. Jet de Blessure. Si les deux coaches obtiennent le même résultat, un joueur de chaque équipe est désigné aléatoirement.

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

NOMBRE	EFFETS DES COUPS DE POUCES DE LA CAGNOTTE	COÛT
2 max	Vous louez les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO)	50.000
3 max	Pots de vin, faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	100.000 ou 50.000 pour les Gobelins
4 max	Relance de match	100.000
Illimité	Achat de mercenaire (prix de base+30.000+50.000 par compétences normales ajoutées)	Variable
Illimité	Coachs Assistants Spécialisés s'ajoutant aux Coachs Assistants pour le match	20.000
Illimité	Cheerleaders d'Agence s'ajoutant aux Cheerleaders pour le match	20.000
1 max	Mage Météo pouvant soustraire 1 ou 2 à un jet sur la table de Météo pour un tour (à lancer au début du tour)	30.000
2 max	Embauche de Champions	Variable
2 max	Vous louez les services de prêtres apothicaires	100.000
5 max	Préparatifs spéciaux. Achat de cartes spéciales supplémentaires (+ 1 au tirage et +1 a la conservation)	100.000
1 max	Vous louez les services d'Igor en soutien du Nécromancien qui pourra relancer un jet de régénération	Khemri, MV, Necros : 100.000
1 max	Vous louez les services d'un cuisinier Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings : 100.000 Autres : 300.000
1 max*	Vous louez les services d'un Plague Doctor pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en Sonné.	Nurgles, Renégats du Chaos : 100.000
1 max*	Vous louez les services de Nurgling qui ajoute +1 FAME sauf si cela fait obtenir un FAME de +2.	Nurgles : 40.000
2 max mais 1 seul exemplaire à chaque choix	Pom-Pom Girl comptant pour 3 cheerleaders ou pouvant devenir joueur de champs si moins de 11 joueurs à l'alignement durant une Phase de jeu. M6, F2, AG3, AR7, Blocage, Frénésie, Intrépide, Solitaire.	50.000 pour Amazone, Nain, Humain et Nordique
	Assistant coach comptant pour 3 assistants, offre une relance sur pot-de-vin et permet de contester l'arbitre sur 5+ (viré du terrain en cas d'échec).	50.000 pour Ogres, Orques, Gobelins et Bas-fonds.
	Un Shaman offre une mutation pour un joueur au choix à chaque Phase de jeu. L'effet dure pour la Phase de jeu en cours, un même joueur ne peut être choisit qu'une seule fois par match. 1 : KO ; 2 :choisissez un autre joueur ; 3 : Mains démesurées + Très Longues Jambes ; 4 : Tentacules + Queue Préhensile ; 5 : Présence Perturbante + Répulsion ; 6 : Bras Supplémentaire + 2 Têtes ; 7 : Griffes + Cornes ; 8 : un des résultats au choix.	80.000 pour Elus du Chaos, Renégats du Chaos et Nurgle.
	Capitaine de Pom-pom girls doublant le nombre de cheerleaders (+1 si l'équipe n'en possède pas). Permet le gain d'une relance si 6 sur 1D6 après touchdown, interception ou sortie.	50.000 pour Union Elfique, Hauts Elfes et Elfes Sylvains
	Ingénieur Skaven permet à chaque phase de jeu de choisir un joueur du box des Morts & Blessés et de lancer 1D6. 1 : Ajouter un nouveau jet de blessures ; 2-3 : RAS ; 4-5 : peut jouer cette Phase de jeu mais obtient Gros débile (ou malus de 1 s'il l'est déjà), il retourne ensuite avec les Morts & Blessés ; 6 : peut jouer cette Phase de jeu, il retourne ensuite avec les Morts & Blessés.	80.000 pour Skaven et Bas-fonds.
Sorciers ou Maître magicien (1 seul exemplaire qui compte comme l'un des deux membres de staff utilisé pour le match)		
	Un Maître magicien lance une boule de feu, 1 x par mi-temps, au début ou à la fin du tour du coach sur 1 case avec 1D3 cases de dispersion. Les joueurs dans cette case et les adjacentes sont plaqués sur 4+. Jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le porteur du ballon de l'équipe active est plaqué.	80.000 pour toute équipe
	Un Sorcier peut jouer 1 de ses 2 sorts à l'une ou l'autre des mi-temps : Boule de Feu ou Zap !. Boule de Feu : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. Ciblez 1 case, le joueur debout qui s'y trouve ainsi que dans les adjacentes sont Plaqués avec Châtaigne sur 4+ avec 1D6. TO si votre porteur de balle est Plaqué. Zap! : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse est transformé en grenouille (M5, F1, AG4, AR4, esquive, Saut, Sans les Mains, Minus, Microbe, Très Longues Jambes) si 1D6>= F (1 = échec, 6 = réussite quelle que soit la F de la victime) jusqu'à la fin de la phase de jeu. S'il portait le ballon, celui est lâché et rebondit. En cas de blessure la grenouille subit une simple Commotion mais est sortie du match avant de recouvrer sa forme d'origine.	150.000 pour toute équipe
	Sorcier du Chaos : Foudre : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne. Mutation Rampante : Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur gagne 2 mutations sur 2+ avec 1D6 jusqu'à la fin de cette phase. Si 1, il gagne Présence Perturbante jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire.	150.000 pour Élus du Chaos, Nains du Chaos, Nurgle et Renégats du Chaos
	Horticulturalist : Croissance Vigoureuse : Au début de l'un des tours adverses, les joueurs adverses subissent un malus de 2 aux MIP (en sus de la Météo éventuelle). Faune Étrange : Au début ou à la fin de l'un de vos tours (même si TO), choisissez une case vide et désignez 1D3 joueurs se trouvant à 2 cases max de la case cible. Sur 4+ avec 1D6, le joueur est Plaqué, jet d'AR (et blessure éventuel) avec Châtaigne et Pourriture de Nurgle.	150.000 pour Nurgle, Élus du Chaos et Renégats du Chaos
	Sorcière Druchii : Mille Coupures : Au début de votre tour avant toute action, 1 joueur adverse voit son Mouvement, sa Force et son Agilité réduite de 1pt durant toute la phase de jeu si 3+ avec 1D6. Foudre : Au début de votre tour avant toute action ou à la fin de votre tour même si TO. 1 joueur adverse debout sur 3+ avec 1D6 est Plaqué avec Châtaigne.	150.000 pour Elfes Noirs et Union Elfique

TABLE DES COUPS D'ENVOI

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

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

BLESSURES	
2-7	Sonné
8-9	K.O.
10-12	Sortie
SORTIES	
11-38	Rien de plus
41-48	1Match
51-52	1Match & +1P
53-54	1Match & -1M
55-56	1Match & -1AR
57	1Match & -1AG
58	1Match & -1F
61-68	Mort



APRÈS MATCH	
JdM / PSP	Gains
Popularité	Encadrement
Coût Total de l'équipe	

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

DIAGRAMME DE PASSE

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

	Passe éclair		Passe longue
	Passe courte		Longue bombe

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

D6	de 100 000 à 190 000	de 200 000 à 290 000	de 300 000 à 390 000	de 400 000 à 490 000	500 000 +
1	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe	Catastrophe
2	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
3	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Catastrophe
4	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur
Crise évitée : Rien ne se passe					
Incident mineur : -1D3 x 10 000 po					
Incident majeur : perte de la moitié de la trésorerie					
Catastrophe : perte de la totalité de la trésorerie sauf 2D6 x 10 000 po					