

# BLOOD BOWL



## RÈGLES CONDENSÉES

Ces règles condensées sont une compilation des règles issues de l'édition 2016 et de diverses extensions (zone mortelle saison 1, errata, teams add-on, météos diverse, arbitres Gobelins et Halflings, cartes spéciales, ballons alternatifs).

*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.*

# PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

## 1 - AVANT LE MATCH

### 1.1 - MÉTÉO :

La table ci contre est utilisée de manière générale. Une seconde table optionnelle pour les terrains hivernaux est proposée ci dessous.

TABLE DE MÉTÉO (1D6 par Coach)		
2	Canicule	Prochain Coup d'envoi, si 1 sur 1D6/joueur, il va en réserve jusqu'au Coup d'envoi
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 ou de Bombe

TABLE DE MÉTÉO DES TERRAINS HIVERNAUX(1D6 par Coach)		
2	Vent hurlant	-1 aux Passes. Chaque coach lance 1D6, le vent souffle en direction de l'en-but du perdant. Avant chaque déviation le gabarit de renvoi est placé avec 3-4 dans le sens du vent, jetez 1D6, le ballon se déplace d'1 case avant de faire le jet de dispersion normal.
3	Gelé	+1 au jet d'AR
4 - 10	Froid revigorant	RAS.Mêmes implications que Temps Clément lors d'un changement de météo sur Coup d'Envoi.
11	Neige abondante	-1 F sur les actions de Blitz
12	Blizzard	Échec aux MIP sur 1-2. Pas de Passe Longue ou de Bombe

TABLE DE MÉTÉO DES TERRAINS EN SOUTERRAIN (1D6 par Coach)		
2	Bulles	-1 M et +1 case sur MIP
3	Assombrissement	-1 au passes longues et aux bombes. Chute sur 2+ au second MIP (ou 3ème pour ceux ayant Sprint)
4 - 10	Suffisamment bon	RAS.Mêmes implications que Temps Clément lors d'un changement de météo sur Coup d'Envoi.
11	Geysers	Si un joueur est mis à terre et si 1 sur 1D6, il est dispersé sur 1D3 cases aléatoirement et subit +2 au jet de blessures
12	Séisme	A chaque tour 1D6 + nbre de joueur ayant F>5. Si le résultat est >6, chaque coach lance 1D6 le plus faible (ou les 2 en cas d'égalité) voit un de ses joueurs (choisit au hasard) être mis au sol et subir une blessure.

### 1.2 - 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
2 max	Embauche de Star Players	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 service d'un cuistot Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings: 100.000 Autres: 300.000

### 1.3 - CARTES SPÉCIALES :

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

### 1.4 - TIRAGE AU SORT :

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

### 1.5 - PUBLIC :

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

### 1.6 - BALLONS SPÉCIAUX (OPTION) :

Ballons à pointes : ne rebondit pas sur les cases vides et si 1 lors du jet de ramassage, réception ou interception, joueur subit un coup de poignard.

Squig boiteux : au début de chaque tour si le ballon est porté et si 1 sur 1D6, il rebondit. S'il est sur une case vide il bouge aléatoirement 3 fois comme lors des rebonds. Possibilité d'attraper dans les même conditions.

Brasero à malpierre : Si 1 avec 1D6 lors des ramassages, réceptions et interceptions (avant modificateur) le joueur subit une mutation jusqu'à la fin de la phase ou la mutation suivante. Jeter 1D6 sur 1 : Plaqué et +1 au jet d'AR ; sur 2 : obtient « Sans les mains » ; sur 3 : obtient « Cerveau lent » ; sur 4 : -2M (minima 1) et obtient « Crâne épais » ; sur 5 : obtient « répulsion » ; sur 6 : +1AR (max 10).

Ballon de maître : dévie de 1D3 cases lors des coups d'envoi. Ne subit pas la brise sur les changements de météo. Longue Bombe et Passes désespérées impossibles. +1 au modificateur des Passes Longues. Ne rebondit pas sur les cases vides. Les joueurs « A terre » et « Sonnés » font un jet d'armure si le ballon leur tombe dessus (s'il quitte le terrain, pas de rebond). Les joueurs échouant à la réception sont plaqués si 1D6>F.

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

## 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

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 occupé, 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 rebondi 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 défausser d'une relance ou s'il n'en a plus, son adversaire en gagnera une.

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

## 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		

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 case 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.

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

**Options pour les arbitres Gobelins et Halflings** : Avant le 1<sup>er</sup> coup d'envoi, le coach obtenant le meilleur résultat sur 1D6 place une des figurines d'arbitre au bord du terrain. Après chaque agression, si l'arbitre est toujours le long du terrain, déplacez le devant le marqueur de score « 1 » de l'équipe ayant commis l'agression. S'il était déjà sur l'un des marqueurs de score de cette équipe, déplacez le d'une case supplémentaire vers le marqueur « 8 » (il ne peut aller plus loin). Si l'arbitre est sur une case score de l'autre équipe, il est alors déplacé vers le marqueur « 1 » ou remis le long du terrain le cas échéant. Si l'arbitre vire un joueur ou reçoit un pot de vin, sa figurine est remise le long du terrain. A chaque fois que l'arbitre bouge, le coach en cause jette 1D6. Si le résultat est inférieur au marqueur de score sur lequel se trouve l'arbitre :

- l'arbitre Gobelins met le joueur au sol qui doit faire un jet de blessures.
- l'arbitre Halflings fait perdre une relance ou si l'équipe punie n'en a plus en fait gagner une à l'adverse.

## **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.

## **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'APOTHICAIRE**

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

## 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.

## 12 - APRÈS LE MATCH

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

### 12.1 - LE COACHING :

A 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.

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			

### 12.3 - GAINS :

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

### 12.4 - 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.

### 12.5 - 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 3/4 mais ayant la Compétence Solitaire en sus de leur 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.



## 12.6 - 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.

## 12.7 - 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 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

## 12.8 - DÉPENSES EXPONENTIELLES (OPTION) :

Les grosses équipes ont de grosses dépenses. Se référer à la table suivante pour voir le surcoût à payer.

COÛT TOTAL	SURCOÛT
0 – 1.750.000	0
1.750.000 – 1.890.000	10.000
1.900.000 – 2.040.000	20.000
2.050.000 – 2.190.000	30.000
2.200.000 – 2.340.000	40.000
2.350.000 – 2.490.000	50.000
2.500.000 – 2.640.000	60.000
Par tranche de 150.000	+10.000 chaque

## 12.9 - 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.



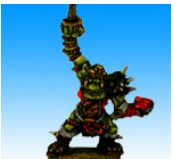
### En début de saison :

- touchez 1 000 000 po + 5 000 pour chaque TD et ELI fait et + 10 000 par match joué lors de la saison passée.


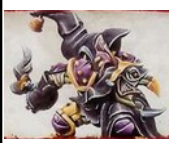
- rembauchez les joueurs que vous désirez à leur valeur actuelle. Il faut payer 20 000 po x nombre de saisons jouées de plus pour engager les joueurs désireux de se retirer (pas de surcoût sur leur valeur). Si vous ne l'embauchez pas, vous obtenez +1 assistant. Possibilité d'achat de POP supplémentaire.

## LES CHAMPIONS

<b>Eldril Sidewinder</b>		<b>M</b>	8	<b>COMPÉTENCES</b>		<b>Guffle Pusmaw</b>		<b>M</b>	5	<b>COMPÉTENCES</b>	
	<b>Race :</b>	Elfe	<b>F</b>	3	Solitaire, Réception, Esquive, Regard Hypnotique, Nerfs d'Acier, Blocage de passe.		<b>Race :</b>	Nurgle	<b>F</b>	3	Solitaire, Grande Gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion
	<b>Poste :</b>	Catcher	<b>AG</b>	4			<b>Poste :</b>	Catcher	<b>AG</b>	4	
	<b>Coût :</b>	200.000	<b>AR</b>	7			<b>Coût :</b>	210.000	<b>AR</b>	9	
	<b>Équipe :</b>	Elfe Noir, Elfe, Haut Elfe, Elfe Sylvain					<b>Équipe :</b>	Nurgle			
<b>Griff Oberwald</b>		<b>M</b>	7	<b>COMPÉTENCES</b>		<b>Grim Ironjaw</b>		<b>M</b>	5	<b>COMPÉTENCES</b>	
	<b>Race :</b>	Humains	<b>F</b>	4	Solitaire, Blocage, Esquive, Parade, Sprint, Équilibre		<b>Race :</b>	Nain	<b>F</b>	4	Solitaire, Blocage, Blocage multiple, Crâne épais, Intrépide, Frénésie
	<b>Poste :</b>	Blitzer	<b>AG</b>	4			<b>Poste :</b>	Troll Slayer	<b>AG</b>	3	
	<b>Coût :</b>	320.000	<b>AR</b>	8			<b>Coût :</b>	220.000	<b>AR</b>	8	
	<b>Équipe :</b>	Humains					<b>Équipe :</b>	Nains			
<b>Hakflem Skuttlespike</b>		<b>M</b>	9	<b>COMPÉTENCES</b>		<b>Jordell Freshbreeze</b>		<b>M</b>	8	<b>COMPÉTENCES</b>	
	<b>Race :</b>	Skaven	<b>F</b>	3	Solitaire, Esquive, Queue Préhensile, Bras Supplémentaire, Deux Têtes		<b>Race :</b>	Elfe Sylvain	<b>F</b>	3	Solitaire, Blocage, Réception Plongante, Saut, Esquive, Glissade contrôlée
	<b>Poste :</b>	Receveur	<b>AG</b>	4			<b>Poste :</b>	Blitzer	<b>AG</b>	5	
	<b>Coût :</b>	200.000	<b>AR</b>	7			<b>Coût :</b>	260.000	<b>AR</b>	7	
	<b>Équipe :</b>	Skavens					<b>Équipe :</b>	Elfes Sylvains, union Elfique			
<b>Mighty Zug</b>		<b>M</b>	4	<b>COMPÉTENCES</b>		<b>Morg 'N' Thorg</b>		<b>M</b>	6	<b>COMPÉTENCES</b>	
	<b>Race :</b>	Humain	<b>F</b>	5	Solitaire, Blocage, Châtaigne		<b>Race :</b>	Ogre	<b>F</b>	6	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne épais, Lancer Coéquipier
	<b>Poste :</b>	Trois Quart	<b>AG</b>	2			<b>Poste :</b>	Blocker	<b>AG</b>	3	
	<b>Coût :</b>	260.000	<b>AR</b>	9			<b>Coût :</b>	430.000	<b>AR</b>	10	
	<b>Équipe :</b>	Humains					<b>Équipe :</b>	Toutes sauf Mort Vivants, Nécromantiques, Khemri			

Roxana Darknail			M	8	COMPÉTENCES	Prince Moranion			M	7	COMPÉTENCES
	Race :	Elfe noire	F	3	Solitaire, Esquive, Frénésie, Juggernaut, Rétablissement, Saut.		Race :	Haut Elfe	F	4	Blocage, Intrépide, Tacle, Lutte, Solitaire
	Poste :	Witch	AG	5			Poste :	Blitzer	AG	4	
	Coût :	250.000	AR	7			Coût :	230.000	AR	8	
	Équipe :			Elfes Noirs, Amazones			Équipe :			Hauts Elfes, Union Elfique	
Varag Ghoul-Chewer			M	6	COMPÉTENCES						
	Race :	Orc	F	4	Blocage, Châtaigne, Rétablissement, Solitaire, Crâne Épais						
	Poste :	Blitzer	AG	3							
	Coût :	290.000	AR	9							
	Équipe :			Orcs							

### 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 Epais.		Race :	Gobelin	F	2	Bombardier, Présence Perturbante, Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sournois, Poignard, Minus.
	Poste :	Spécial	AG	3			Poste :	Spécial	AG	3	
	Coût :	Gratuit	AR	9			Coût :	Gratuit	AR	8	
	Équipe :			Nains, Halflings, Humains, Nordiques			Équipe :			Renégats du Chaos, Gobelins, Orques, Bas-Fonds.	





Ces deux derniers champions sont déconseillés en tournoi. Ils peuvent être intégrés gratuitement lors de matchs exhibition si les adversaires jouent une équipe de nains, halflings, humains ou nordiques (pour WD) contre renégats du Chaos, gobelins, bas-fonds ou orque (pour Gobbo). En ligue (si le Commissaire offre cette option), ils entrent en jeu si l'un des coachs fait un jet >10 lors du jet de fans (avant modif et bonus pop). Ils comptent comme 1 joueur sur le feuille d'équipe. WD possède une relance gratuite lors des blocages contre Gobbo. Gobbo peut relancer le jet d'AR s'il use de son poignard contre WD.





Pour une action et une fois par tour, Grombrindal offre Esquive en Force, Intrépide, Châtaigne, Equilibre, Prise Sûre, ou Tacle à un coéquipier se trouvant à moins de 3 cases de lui.





Black Gobbo a droit à une aggro gratuite par tour, en cas d'expulsion d'un joueur, sur 3+ avec 1D6, l'expulsion est annulée.





# LES ÉQUIPES

Elfes Noirs	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Runners	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	Witch	110k	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Rétablissement	G+A	F+P
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Roxana Darknail, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg										
Elfes Sylvains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	70k	7	3	4	7		G+A	F+P
	4	Catchers	90k	8	2	4	7	Réception, Esquive, Sprint	G+A	F+P
	2	Throwers	90k	7	3	4	7	Passe	G+A+P	F
	2	Wardancers	120k	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	G+A	F+P
	1	Treeman	120k	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Bras musclé, Prendre racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Jordell Freshbreeze, Morg'n'Thorg, Eldril Sidewinder										
Hauts Elfes	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Throwers	90k	6	3	4	8	Passe, Lancé prudent	G+A+P	F
	4	Catchers	90k	8	3	4	7	Réception	G+A	F+P
	2	Blitzers	100k	7	3	4	8	Blocage	G+A	F+P
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Prince Moranion, Eldril Sidewinder, Morg'n'Thorg										
Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Runners	60k	6	3	3	8	Cornes	G+F+M	A+P
	4	Blockers	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
<b>Relances</b> : 60.000										
<b>Champions</b> : Morg'n Torg										




Humains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	50k	6	3	3	8		G	A+F+P
	4	Catchers	60k	8	2	3	7	Réception, Esquive	G+A	F+P
	2	Throwers	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
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Griff Oberwald, Mighty Zug, Morg'n'Thorg										
Nains	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Blockers	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Runners	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	Troll Slayers	90k	5	3	2	8	Blocage, Intrépide, Frénésie, Crâne Épais	G+F	A+P
	1	Deathroller	160k	4	7	1	10	Solitaire, Esquive en Force, Joueur Déloyal, Juggernaut, Châtaigne, Sans les mains, Arme secrète, Stabilité	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Grim Ironjaw, Morg'n'Thorg										
Nurgles	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Rotters	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	Bloaters	110k	4	4	2	9	Présence perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération	G+F+M	A+P
	1	Rotspawn	140k	4	5	1	9	Solitaire, Présence perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	G+A+P+M
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Guffle Pusmaw, Morg'n'Thorg										
Skavens	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	50k	7	3	3	7		G	A+F+P+M
	2	Throwers	70k	7	3	3	7	Passe, Prise sûre	G+P	A+F+M
	4	Gutters	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
<b>Relances</b> : 60.000										
<b>Champions</b> : Hakflem Skuttelspike, Morg'n'Thorg										

Orcs	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	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	Throwers	70k	5	3	3	8	Prise sûre, Passe	G+P	A+F
	4	Blockers	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
<b>Relances</b> : 60.000										
<b>Champions</b> : Varag Ghou-Chewer, Morg'n'Thorg										
Union Elfique	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	60k	6	3	4	7		G+A	F+P
	2	Throwers	70k	6	3	4	7	Passe	G+A+P	F
	4	Catchers	100k	8	3	4	7	Réception, Nerf d'Acier	G+A	F+P
	2	Blitzers	110k	7	3	4	7	Blocage, Glissade Contrôlée	G+A	F+P
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Eldril Sidewinder, Jordell Freshbreeze, Prince Moranion, Morg'n'Thorg										
Amazones	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linewomen	50k	6	3	3	7	Esquive	G	F+P+A
	2	Throwers	70k	6	3	3	7	Esquive, Passe	G+P	F+A
	2	Catchers	70k	6	3	3	7	Esquive, Réception	G+A	F+P
	4	Blitzers	90k	6	3	3	7	Esquive, Blocage	G+F	P+A
<b>Relances</b> : 50.000										
<b>Champions</b> : Roxana Darknail, Morg'n'Thorg										
Nains du Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Runners	40k	6	3	3	7		G	F+P+A
	6	Blockers	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
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										

Rénégats du Chaos	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	12	Linemen	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	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
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										
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	Bâton	70k	7	2	3	7	Esquive, Saut, Minus, Très Longues Jambes	A	G+F+P
	2	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 60.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										
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	Treemen	120k	2	6	1	10	Châtaigne, Stabilité, bras musclé, Prendre racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier, Timm-ber !	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 60.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										
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	Throwers	70k	6	3	2	7	Passe, Régénération, Prise sûre	G+P	A+F
	2	Blitzers	90k	6	3	2	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	4	Mummy	100k	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> :										

Homme-Lézards	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Runners	60k	8	2	3	7	Esquive, Minus	A	G+F+P
	6	Blockers	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
	<b>Relances : 60.000</b>									
<b>Champions : Morg'n'Thorg</b>										
Nordiques	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Linemen	50k	6	3	3	7	Blocage	G	A+F+P
	2	Throwers	70k	6	3	3	7	Blocage, Passe	G+P	A+F
	2	Catchers	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	Ulfwerenars	110k	6	4	2	8	Frénésie	G+F	A+P
	1	Yhetea	140k	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence perturbante, Frénésie, Animal Sauvage	F	G+A+P
<b>Relances : 60.000</b>										
<b>Champions : Morg'n'Thorg</b>										
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-Garou	120k	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération	G+A	F+P
<b>Relances : 70.000</b>										
<b>Champions :</b>										
Mort-Vivants	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Squelette	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	A+F+P
	16	Zombi	40k	4	3	2	8	Régénération	G	A+F+P
	4	Goule	70k	7	3	3	7	Esquive	G+A	F+P
	2	Revenant	90k	6	3	3	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	2	Momie	120k	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	G+A+P
<b>Relances : 70.000</b>										
<b>Champions :</b>										



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	Ogre	140k	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, lancer Coéquipier	F	G+A+P
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										
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	Skaven linemen	50k	7	3	3	7	Animosité	G+M	A+F+P
	2	Skaven Throwers	70k	7	3	3	7	Animosité, Prise sûre, Passe	G+M+P	A+F
	2	Skaven Blitzers	90k	7	3	3	8	Animosité, Blocage	G+A+M	F+P
	1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Gros Débile, Régénération, Châtaigne, Lancer Coéquipier	F+M	G+A+P
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										
Vampires	QTE	POSTE	COÛT	M	F	AG	AR	COMPÉTENCES	TYPE	
	16	Servant	40k	6	3	3	7		G	A+F+P
	6	Vampire	110k	6	4	4	8	Soif de Sang, Regard Hypnotique, Régénération	G+A+F	P
<b>Relances</b> : 70.000										
<b>Champions</b> : Morg'n'Thorg										

# LES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	
<b>Anticipation</b>	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.
<b>Arracher la ballon</b>	Le défenseur poussé et/ou bousculé lâche la balle.
<b>Blocage</b>	Voir chapitre Blocage
<b>Blocage de Passe</b>	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.
<b>Prise sûre</b>	Relance d'un échec pour Ramasser le Ballon. Annule Arracher le Ballon .
<b>Frappe Précise</b>	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.
<b>Frénésie</b>	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.
<b>Intrépide</b>	Si $1D6+F > F$ du Défenseur les F deviennent égale pour le blocage.
<b>Joueur Déloyal</b>	+1 au jet d'AR ou de blessures lors d'agressions
<b>Lutte</b>	En cas de double blocage, les joueurs sont juste plaqués, pas de jet d'Armure. Pas de Turnover sauf si avait la balle.
<b>Parade</b>	Annule la possibilité de poursuivre suite à un blocage.
<b>Poursuite</b>	Permet de suivre un joueur quittant la ZdT si ce dernier fait 7- avec $2D6 + M$ du poursuiveur - M du Poursuivant.
<b>Pro</b>	1 fois / tour si $1D6 \geq 4$ permet de relancer tout jets sauf AR ou blessures. Pro peut bénéficier d'une relance.
<b>Tacle</b>	Annule Esquive
COMPÉTENCES DE PASSE	
<b>Chef</b>	1 Relance de Chef (1seule par équipe et par mi-temps)
<b>Lancer Prudent</b>	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
<b>Nerfs d'acier</b>	Ignore les ZdT lors de Passes, Interceptions ou Réceptions
<b>Passe</b>	Relance si échec de passe
<b>Passe désespérée</b>	Permet d'envoyer la balle sur n'importe qu'elle case sur un jet 2+ avec 1D6 sauf avec Blizzard et lancer coéquipier.
<b>Délestage</b>	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
<b>Précision</b>	+1 aux passes

**COMPÉTENCES D'AGILITÉ**

<b>Rétablissement</b>	Se relever ne coûte aucun M. Pour bloquer doit faire 1 jet d'Agilité à +2
<b>Équilibre</b>	Relance lors d'un échec lors d'un « Mettre le Paquet ».
<b>Esquive</b>	Relance si échec à une esquive. Influence le Blocage
<b>Glissade Contrôlée</b>	Choix de la case de poussé et poussé/plaqué dans toutes les directions sauf si aucune n'est disponible. Annule Projection.
<b>Réception plongeante</b>	+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.
<b>Réception</b>	Relance sur 1 échec de Réception, Interception ou de Transmission
<b>Saut</b>	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.
<b>Sournois</b>	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
<b>Sprint</b>	Permet un Mettre le Paquet de 3 cases
<b>Tacle Plongeant</b>	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**

<b>Blocage Multiple</b>	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.
<b>Châtaigne</b>	+1 au jets d'AR ou de blessures sur les blocages.
<b>Bras Musclé</b>	+1 aux passes sauf rapide
<b>Crâne Épais</b>	Les KO sont traités comme des Sonnés sur un résultat de 8 au jet de dés de blessures.
<b>Écrasement (Optionnelle)</b>	Permet de se coucher et de dépenser une relance pour refaire un jet d'AR ou de blessure lors d'un blocage ou blitz et si le défenseur est encore adjacent.
<b>Esquive en Force</b>	F remplace AG pour les esquives, 1 seule fois par tour,
<b>Garde</b>	Ignore les ZdT lors de soutien (sauf pour les agressions)
<b>Juggernaut</b>	Annule Parade, Stabilité et Lutte et change un résultat Double Blocage en Repoussé lors des blitz.
<b>Projection</b>	Le joueur choisit la case de poussé parmi les disponibles lors d'un blocage ayant un résultat « repoussé ». Incompatible avec Frénésie. Annule Glissade Contrôlée.
<b>Stabilité</b>	Toujours plaqué sur la case, ignore les « Poussées ».

**MUTATIONS**

<b>Bras Supplémentaires</b>	+1 en Réception, en interception et pour récupérer le ballon au sol
<b>Cornes</b>	+1 en F lors d'un Blitz.
<b>Deux Têtes</b>	+1 en Esquive
<b>Main Démesurée</b>	Ignore les ZdT pour ramasser la balle ainsi que l'Averse en météo.
<b>Griffes</b>	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.
<b>Présence perturbante</b>	-1 aux passes, interception et réception si le joueur se trouve (même couché) dans les 3 cases entourant le lanceur ou le receveur.
<b>Queue Préhensile</b>	-1 aux esquives adverses
<b>Répulsion</b>	Pour le bloquer (ou faire une attaque spéciale), il faut faire 1D6>1
<b>Tentacules</b>	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.
<b>Très Longues Jambes</b>	+1 Interception, annule Lancé prudent, +1 au sauts

## EXTRAORDINAIRES

<b>Arme secrète</b>	Le joueur est viré à l'engagement suivant qu'il soit encore sur le terrain ou pas.
<b>Animosité</b>	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.
<b>Animal Sauvage</b>	Doit réussir un jet de 1D6>3 pour faire une action. +2 si c'est un blocage ou 1 blitz
<b>Bombardier</b>	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.
<b>Cerveau Lent</b>	Avant toutes actions si 1 sur 1D6, ne peut rien faire. Perte des ZdT.
<b>Chaînes et Boulet</b>	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.
<b>Dague suintante</b>	Lors d'une Commotion suite à blocage, si 4+ sur 1D6, la victime rate le prochain match
<b>Décomposition</b>	Si une ELI est infligée, une deuxième est automatiquement ajoutée (1 seul match de pénalité). Régénération vaut pour les deux blessures.
<b>Grande gueule</b>	Relance sur réception, transmission et interception. Annule Arracher le ballon.
<b>Gros Débile</b>	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.
<b>Lancer Coéquipier</b>	Permet de Lancer un Poids Plume
<b>Sans les mains</b>	Ne peut ramasser, intercepter ou porter la balle. S'il marche sur la balle, Turnover.
<b>Minus</b>	Ignore les ZdT en esquive (toujours +1 sauf s'ils sont armés), +1 au blessures reçues, -1 aux passes. KO sur 7-8 et ELI sur 9.
<b>Microbe</b>	+1 à toutes esquives et n'appliquent pas le -1 aux adversaires entrant dans leur ZdT lors d'une esquive.
<b>Solitaire</b>	Doit réussir un jet de 1D6>3 pour utiliser une relance, sinon elle est perdue.
<b>Poids Plume</b>	Permet d'être lancé
<b>Poignard</b>	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
<b>Pourriture de Nurgle</b>	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.
<b>Prendre Racine</b>	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.
<b>Regard Hypnotique</b>	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)
<b>Régénération</b>	Si 1D6>3, le joueur sortit va en réserve. Les PSP d'ELI restent gagnés
<b>Soif de Sang</b>	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 ballon, passer, transmettre ou marquer s'il reste du mouvement. Si le vampire ne peut se sustenter, il va en réserve et Turnover.
<b>Timm-Ber !</b>	Chaque coéquipier dans la ZdT offre +1 pour les jets permettant de se relever
<b>Toujours Affamé</b>	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.
<b>Tronçonneuse</b>	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			
<b>Expert de comptoir</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> 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.	<b>Arrosage déréglé</b>	Au début de n'importe quel tour adverse. Passe, réception et ramassage reçoivent -1 pour cette phase.
<b>Pauv'gars</b>	Juste avant le jet de déviation du coup d'envoi. Le ballon rebondit de 2D6 cases.	<b>Porteur d'eau</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. +1 sur vos jets pour sortir de la zone KO.
<b>Match à domicile</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. Durant la 1 <sup>ère</sup> mi-temps, vous choisissez la direction de remise en jeu du ballon sur le gabarit de renvoi.	<b>Foule Amicale</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. Un de vos joueurs poussé dans la foule est remis en réserve sans effectuer de jet de blessure.
<b>Chahuteur</b>	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.	<b>Pluie de ballons</b>	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.
<b>Supporters enragés</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. Chaque aggro en bord de terrain par ou contre un joueur adverse reçoit +1 soutien au bénéficiaire de votre équipe. Les joueurs adverses en bord de terrain ne peuvent soutenir les blocages et aggro.	<b>Ballon clone</b>	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.
<b>Lève-tôt (exclu web)</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. L'un de vos joueurs obtient Pro pour la 1 <sup>ère</sup> mi-temps. A la fin de la 1 <sup>ère</sup> mi-temps, s'il est toujours sur le terrain, il devient KO sur un résultat 1-3 sur 1D6.		
ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES			
<b>Chantage</b>	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.	<b>Mauvaises habitudes</b>	Avant le 1 <sup>er</sup> coup d'envoi. -1D3 relances adverses pour la 1 <sup>ère</sup> mi-temps
<b>Mine</b>	Au début de votre tour. 1D6 sur un joueur et tout les adjacents. Plaqué sur 4+ et +1 aux jets de blessures éventuelles.	<b>Malédiction mesquine de Rakath</b>	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut bénéficier d'aucune relance.
<b>Homme d'acier</b>	Au début de n'importe quel tour adverse. Tous les jets de blessures sont traités comme des « sonné » pour la durée du match.	<b>Éponge magique</b>	A la fin d'une phase. Si 2+ sur 1D6, permet de déplacer 1 joueur du box « Morts et blessés » vers la Réserve.
<b>Gants de velours</b>	Au début de n'importe quel tour adverse. Pour la durée du match, un joueur adverse ne peut ni aggro, ni soutenir les blocages et aggro.	<b>Égo démesuré</b>	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.
<b>On va s'les faire</b>	Au début de votre tour si un de vos joueur a subi une blessure au tour précédent. Tous vos joueurs obtiennent +1F.	<b>Poing Américain</b>	Au début de votre tour. Permet de transformer un jet de blocage en « Défenseur plaqué ».

**OBJETS MAGIQUES (un joueur au choix reçoit l'objet)**

<b>Pâte Kikoll de Skrot</b>	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.	<b>Coquille de Spranley</b>	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.
<b>Chaussettes porte-bonheur de Hightower</b>	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.	<b>Bottes de Von Wilkins</b>	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.
<b>Gantelets de Longbark</b>	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.	<b>Casque à gnons de Bob</b>	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. +1F et châtaigne lors de son 1 <sup>er</sup> blitz.
<b>Bandeau de Heldenhof</b>	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Blocage de Passe et +1 en interception jusqu'à la fin du match.	<b>Ballon tueur d'Agrablag</b>	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 .
<b>Maillot de Zug</b>	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.	<b>Protège-poignets éblouissant de Luthor</b>	Au début d'une phase de jeu, lors de votre placement. Cerveau Lent + Regard Hypnotique + Glissade contrôlée jusqu'à la fin du match.

**PROUESSES**

<b>Instinct du receveur</b>	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.	<b>Saut héroïque</b>	Au début de l'un de vos tours. Un joueur ayant F<4 reçoit saut avec bonus de +1 durant le tour.
<b>Dégagement</b>	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.	<b>Réception prodigieuse</b>	Au début de l'un de vos tours. Réception + Réception plongeante jusqu'à la fin du tour.
<b>Blitz suicidaire</b>	Après avoir engagé, juste avant le tour adverse. Un joueur sans ballon peut faire un blitz, il obtient Sans les mains durant cette action.	<b>Toujours plus loin</b>	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).
<b>Coup de pied parfait</b>	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.	<b>Jeu de jambes</b>	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.
<b>Dur à cuire</b>	Au début de l'un de vos tours. Un joueur sonné devient juste « Mis au sol »	<b>Lève-toi et cours</b>	Au début de l'un de vos tours. Un joueur au sol est mis debout gratuitement.
<b>Dans la zone</b>	Au début de l'un de vos tours. Jusqu'à la fin du tour, le joueur choisit ne subit aucun modificateur de ZdT.	<b>Star ascendante</b>	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).
<b>Interception miracle</b>	Juste avant de faire le jet de dé, l'interception est réussie sur 3+.	<b>Pointe de vitesse</b>	Au début de l'un de vos tours. Un joueur reçoit choisit +1 M et Sprint.
<b>Chouchou du public</b>	Au début du match (même amical), juste avant le coup d'envoi. Tant que le joueur choisit est sur le terrain, +2 FAME.	<b>Lancer parfait</b>	Au moment de faire le jet de passe. Ignorez les modificateurs de distance.

COUPS BAS			
<b>Agression indisciplinable</b>	Au début de votre tour, réussite auto d'une agro, expulsion sur double uniquement lors du jet de blessures	<b>Blocage déloyal</b>	A la fin de votre tour, un joueur n'ayant pas joué se Met à terre pour rendre un adversaire adjacent Sonné.
<b>Oh, une Diversion !</b>	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.	<b>Chaussures Graissées</b>	Au début du tour adverse, tous les joueurs tombent sur 1-3 lors des MIP durant ce tour.
<b>Entrée en Douce</b>	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.	<b>Piège à Coureur</b>	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.
<b>Boisson Énergétique</b>	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.	<b>Rune d'Envol Contraint</b>	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.
<b>Lame Cachée</b>	Au début de votre tour, un joueur gagne Poignard et Joueur Déloyal pour toute la phase de jeu.	<b>Espionnage préventif</b>	Au début du tour adverse, pour ce tour un de vos joueurs gagne Blocage de Passe et Poursuite.
BIENFAITS DE L'ENTRAÎNEMENT			
<b>Défense Acharnée</b>	Au début du tour adverse, tous vos joueurs à Terre (non Sonnés) ont des ZdT.	<b>Poudre aux yeux</b>	Au début de votre tour, si vous faite une Passe rapide durant ce tour, vous avez le droit d'en faire une seconde.
<b>Exercices d'Endurance</b>	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.	<b>Esprit d'Équipe</b>	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.
<b>Discours Motivant</b>	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.	<b>Entraînement h24</b>	Remplace une relance d'équipe. Sur 5-6 avec 1D6, la carte peut-être réutilisée.
<b>Blitz Tous Azimuts</b>	Au début de votre tour, vous avez droit à faire 2 Blitz.	<b>Volte-face</b>	Au début de votre tour, un joueur sans le ballon change de place avec un coéquipier sans le ballon.
<b>Enchaînement</b>	Au début de votre tour, si un joueur qui n'a pas déjà joué reçoit une Transmission, il peut en faire une à son tour et ainsi de suite.	<b>Tournée de Promotion</b>	Au début du match, nombre de fans avec 3D6 (et non 2D6). +1D3 pour les gains de match.
<b>Sauvetage</b>	Permet à un joueur qui n'a pas joué de le faire malgré un turnover.	<b>Passe Latérale</b>	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.
<b>Mesures de Rétorsion</b>	Au début de votre tour, tous vos joueurs ont Châtaigne. Vous perdez vos Actions de Passe et de Blitz.	<b>Remplacement in Extremis</b>	Au début d'une phase de jeu, vous pouvez échanger un joueur de votre réserve avec un joueur sur le terrain.
<b>Maladresse Feinte</b>	Au début de votre tour, permet pour ce tour d'annuler un turnover sur réception, passe ou ramassage.	<b>Hymne Injurieux</b>	Au début du match, jetez 1D6 avant chaque coup d'envoi. Si 6+, l'adversaire perd une relance.

Des variantes et options concernant les cartes spéciales sont disponibles dans un document annexe.

		<b>Coach :</b>	<b>Relances :</b>	x		
		<b>Race :</b>	<b>Popularité :</b>	x	10.000	
		<b>Valeur d'équipe :</b>	<b>Assistants :</b>	x	10.000	
		<b>Trésorerie :</b>	<b>Cheerleaders :</b>	x	10.000	
		<b>Cagnotte :</b>	<b>Apothicaire :</b>	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	
Météo	Cagnotte
Cartes	Public
Tirage au sort	

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	

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

COÛT TOTAL	SURCOÛT
0 – 1.750.000	0
1.750.000 – 1.890.000	10.000
1.900.000 – 2.040.000	20.000
2.050.000 – 2.190.000	30.000
2.200.000 – 2.340.000	40.000
2.350.000 – 2.490.000	50.000
2.500.000 – 2.640.000	60.000
Par tranche de 150.000	+10.000 chaque

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	

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

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. 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.
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	1 jet de Météo (Si clément +1 de dispersion)
8	Coaching brillant	1D3+Entraîneurs+Fame (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 fait un jet de blessure
12	Invasion du Terrain	1D6+fame pour chaque joueur si >6, sonné

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

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			

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
1 max	Vous louez les services d'Igor en soutien du Nécromancien qui pourra relancer un jet de régénération (Khemri, MV, Necros)	100.000
2 max	Embauche de Star Players	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 service d'un cuisot Halfings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halfings: 100.000 Autres: 300.000