

BLOOD BOWL



RÈGLES CONDENSÉES

Ces règles condensées sont une compilation des règles issues de l'édition 2016 et des extensions zone mortelle saison 1 et 2. Ne sont compilées que les règles officielles. Les règles optionnelles et les autres add-ons sont présents dans d'autres documents téléchargeable sur <http://empireoublie.free.fr/>.

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 :

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.

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 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 ou de Bombe

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 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 service d'un cuistot Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings : 100.000 Autres : 300.000
2 max	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
	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 un 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 Habitants des 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 Elfe pro, de 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 Habitants des Bas-fonds.

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, s'il a le double de fans le FAME est de +2, en cas d'égalité le FAME est de +0.

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 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 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 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 **Interceptor**, 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'autres 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)

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

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 :

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 dépensée est versée 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 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.

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 - INTERSAISON :

A la fin d'une saison :




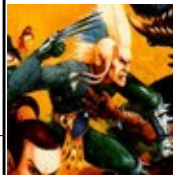




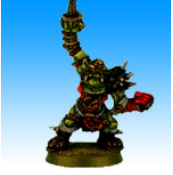


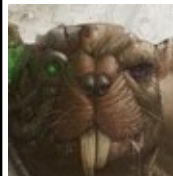
- tout joueur ayant joué 2 saisons ou plus veut se retirer de l'équipe sur 1D6 < Nombre de saisons jouées ;
- faite un jet de 1D6 pour chaque persistante, sur 4+ (+1 si vous avez un Apothicaire) celle-ci est soignée ;
- si avec 2D6 vous faite un jet < à votre pop actuelle, vous perdez 1D3 points de pop.

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.
- rebauchez 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





Eldril Sidewinder		M	8	COMPÉTENCES	Guffle Pusmaw		M	5	COMPÉTENCES					
	Race :	Elfe	F	3		Race :	Nurgle	F	3					
	Poste :	Catcher	AG	4		Poste :	Catcher	AG	4					
	Coût :	200.000	AR	7		Coût :	210.000	AR	9					
	Équipe :	Elfe Noir, Elfe, Haut Elfe, Elfe Sylvain				Équipe :	Nurgle							
					Solitaire, Réception, Esquive, Regard Hypnotique, Nerfs d'Acier, Blocage de passe.					Solitaire, Grande Gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion				





Griff Oberwald			M	7	COMPÉTENCES	Grim Ironjaw			M	5	COMPÉTENCES
	Race :	Humains	F	4	Solitaire, Blocage, Esquive, Parade, Sprint, Équilibre		Race :	Nain	F	4	Solitaire, Blocage, Blocage multiple, Crâne épais, Intrépide, Frénésie
	Poste :	Blitzer	AG	4			Poste :	Troll Slayer	AG	3	
	Coût :	320.000	AR	8			Coût :	220.000	AR	8	
	Équipe :	Humains					Équipe :	Nains			
Hakflem Skuttlespike			M	9	COMPÉTENCES	Jordell Freshbreeze			M	8	COMPÉTENCES
	Race :	Skaven	F	3	Solitaire, Esquive, Queue Préhensile, Bras Supplémentaire, Deux Têtes		Race :	Elfe Sylvain	F	3	Solitaire, Blocage, Réception Plongeante, Saut, Esquive, Glissade contrôlée
	Poste :	Receveur	AG	4			Poste :	Blitzer	AG	5	
	Coût :	200.000	AR	7			Coût :	260.000	AR	7	
	Équipe :	Skavens					Équipe :	Elfes Sylvains, union Elfique			
Mighty Zug			M	4	COMPÉTENCES	Morg 'N' Thorg			M	6	COMPÉTENCES
	Race :	Humain	F	5	Solitaire, Blocage, Châtaigne		Race :	Ogre	F	6	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne épais, Lancer Coéquipier
	Poste :	Trois Quart	AG	2			Poste :	Blocker	AG	3	
	Coût :	260.000	AR	9			Coût :	430.000	AR	10	
	Équipe :	Humains					Équipe :	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 Ghou-Chewer			M	6	COMPÉTENCES	Barik Tireloin			M	6	COMPÉTENCES
	Race :	Orc	F	4	Blocage, Châtaigne, Rétablissement, Solitaire, Crâne Épais		Race :	Nain	F	3	Passe Désespérée, Solitaire, Passe, Arme Secrète, Bras Musclé, Prise Sûre, Crâne Épais
	Poste :	Blitzer	AG	3			Poste :	Lanceur	AG	3	
	Coût :	290.000	AR	9			Coût :	60.000	AR	8	
	Équipe :	Orcs					Équipe :	Nains			
Glart Lavollée			M	5	COMPÉTENCES	Kreek Arracherouille, "Le Verminator"			M	5	COMPÉTENCES
	Race :	Skaven	F	4	Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut, Stabilité, Projection		Race :	Skaven	F	7	Chaîne & Boulet, Solitaire, Châtaigne, Sans les mains, Queue Préhensile, Arme Secrète
	Poste :	Blocker	AG	2			Poste :	Blocker	AG	2	
	Coût :	190.000	AR	8			Coût :	130.000	AR	9	
	Équipe :	Skavens, Bas-Fonds					Équipe :	Skavens, Bas-Fonds			




Horkon l'Écorcheur		M	7	COMPÉTENCES		Lucien & Valen Swift		M	7 / 7	COMPÉTENCES	
	Race : Elfe Noir	F	3	Esquive, Saut, Solitaire, Blocage Multiple, Poursuite, Poignard			Race : Elfe	F	3 / 3	Blocage, Solitaire, Châtaigne, Tacle Précision, Solitaire, Nerfs d'Acier, Passe, Prise Sûre, Lancé Prudent	
	Poste : Assassin	AG	4			Poste : Blizer / Thrower	AG	4 / 5			
	Coût : 210.000	AR	7			Coût : 390.000 (les 2)	AR	8 / 7			
		Équipe : Elfes Noirs						Équipe : Union Elfique, Hauts Elfes, Elfes Sylvains			
Bo Gallanté		M	8	COMPÉTENCES		Willow Teinrose		M	5	COMPÉTENCES	
	Race : Haut Elfe	F	3	Esquive, Solitaire, Glissade Contrôlée, Sprint, Équilibre			Race : Dryade	F	4	Intrépide, Solitaire, Glissade Contrôlée, Crâne Épais	
	Poste : Catcher	AG	4			Poste : Blocker	AG	3			
	Coût : 160.000	AR	7			Coût : 150.000	AR	8			
		Équipe : Hauts Elfes						Équipe : Amazones, Halflings, Elfes Sylvains			
Karla Von Kill		M	6	COMPÉTENCES		Helmut Wolf		M	6	COMPÉTENCES	
	Race : Humain	F	4	Blocage, Intrépide, Esquive, Rétablissement, Solitaire			Race : Nordique	F	3	Tronçonneuse, Solitaire, Arme Secrète, Stabilité	
	Poste : Blitzer	AG	3			Poste : Blocker	AG	3			
	Coût : 220.000	AR	8			Coût : 110.000	AR	8			
		Équipe : Amazones, Hafflings, Humains, Nordiques						Équipe : Amazones, Renégats du Chaos, Humains, Homme-Lézards, Nordiques, Vampires			
Bolgrot l'Écrabouilleur		M	4	COMPÉTENCES		Scrappa Malocrane		M	7	COMPÉTENCES	
	Race : Troll	F	6	Projection, Solitaire, Châtaigne, Régénération, Lancer Coéquipier			Race : Gobelin	F	2	Joueur Déloyal, Esquive, Saut, Solitaire, Poids-Plume, Sprint, Minus, Équilibre, Très Longues Jambes	
	Poste : Blocker	AG	1			Poste : Pogoer	AG	3			
	Coût : 270.000	AR	9			Coût : 150.000	AR	7			
		Équipe : Gobelins, Orques						Équipe : Gobelins, Orques, Ogres			
Madcap Miggz		M	6	COMPÉTENCES		Grak & Crumblehofrui		M	5 / 5	COMPÉTENCES	
	Race : Gobelin	F	4	Esquive en Force, Griffes, Saut, Solitaire, Sans les mains, Très Longues Jambes, Animal Sauvage			Race : Ogre / Halfling	F	5 / 2	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Botter un Coéquipier, Solitaire. Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre, Solitaire.	
	Poste : Blitzer	AG	3			Poste : Blocker/Catcher	AG	2 / 3			
	Coût : 170.000	AR	8			Coût : 300.000	AR	9 / 6			
		Équipe : Gobelins, Bas-Fonds						Équipe : Toutes			





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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 60.000										
Champions : 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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 70.000										
Champions : 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
Relances : 60.000										
Champions : 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
Relances : 60.000										
Champions : Varag Ghoul-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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 50.000										
Champions : 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
Relances : 70.000										
Champions : 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	Orque	50 k	5	3	3	9	Animosité	G+M	A+F+P
	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
Relances : 70.000										
Champions : 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	Plongeur de la Mort	60k	6	2	3	7	Poids-Plume, Minus, Planeur	A	G+F+P
	1	'Ooligan	70k	6	2	3	7	Présence Perturbante, Esquive, Idole des Foules, Poids-Plume, Minus	A	G+F+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
Relances : 60.000										
Champions : 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
Relances : 70.000										
Champions :										

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
	Relances : 60.000									
Champions : Morg'n'Thorg										
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	Yhetee	140k	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence perturbante, Frénésie, Animal Sauvage	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Morg'n'Thorg										
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
Relances : 70.000										
Champions :										
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
Relances : 70.000										
Champions :										

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
Relances : 70.000										
Champions : 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
Relances : 70.000										
Champions : 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
Relances : 70.000										
Champions : 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
Relances : 60.000										
Champions : Morg'n'Thorg										

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.
Prise sûre	Relance d'un échec pour Ramasser le Ballon. Annule Arracher le Ballon .
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.
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)
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.
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
Précision	+1 aux passes

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

Rétablissement	Se relever ne coûte aucun M. Pour bloquer doit faire 1 jet d'Agilité à +2
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 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.
Réception	Relance sur 1 échec de Réception, Interception ou de Transmission
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.
Châtaigne	+1 au jets d'AR ou de blessures sur les blocages.
Bras Musclé	+1 aux passes sauf rapide
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
Main Démesurée	Ignore les ZdT pour ramasser la balle ainsi que l'Averse en météo.
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.
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

Arme secrète	Le joueur est viré à l'engagement suivant qu'il soit encore sur le terrain ou pas.
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.
Animal Sauvage	Doit réussir un jet de 1D6>3 pour faire une action. +2 si c'est un blocage ou 1 blitz
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.
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
Sans les mains	Ne peut ramasser, intercepter ou porter la balle. S'il marche sur la balle, Turnover.
Minus	Ignore les ZdT en esquive (sauf s'ils sont armés), -1 aux passes. KO sur 7-8 et ELI sur 9.
Microbe	+1 à toutes esquives et n'appliquent pas le -1 aux adversaires entrant dans leur ZdT lors d'une esquive.
Pieux	+1 aux Jet d'AR lors des coups de Poignard sur MV, Khemri, Vampires et Nécromantiques.
Planeur	Utiliser le gabarit de renvoi au lieu de celui de dispersion quand ce joueur est lancé. +1 au jet d'Atterrissage. Ignore pas les ZdT à la différence des Minus.
Solitaire	Doit réussi un jet de 1D6>3 pour utiliser une relance, sinon elle est perdue.
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
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.
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.
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			
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.
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			
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 aggro.	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 ».

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.
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.	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.

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.	Saut héroïque	Au début de l'un de vos tours. Un joueur ayant F<4 reçoit saut avec bonus de +1 durant le tour.
Dégagement	A la fin de l'un vos tours et si vous avez le ballon. Placer le ballon sur n'importe quelle case, il dévie 3 fois.	Réception prodigieuse	Au début de l'un de vos tours. Réception + Réception plongeante jusqu'à la fin du tour.
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.	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).
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.	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.
Dur à cuire	Au début de l'un de vos tours. Un joueur sonné devient juste « Mis au sol »	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.	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).
Interception miracle	Juste avant de faire le jet de dé, l'interception est réussie sur 3+.	Pointe de vitesse	Au début de l'un de vos tours. Un joueur reçoit choisit +1 M 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 indicible	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.

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 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.

		Coach :	Relances :	x		
		Race :	Popularité :	x	10.000	
		Valeur d'équipe :	Assistants :	x	10.000	
		Trésorerie :	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	
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	

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

NOMBRE	EFFETS DES COUPS DE POUCES	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 max	Un Maître magicien lance une boule de feu, 1 x par match, 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
1 max	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
1 max	Assistant coach comptant pour 3 assistants, offre une relance sur un 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 Habitants des Bas-fonds.
1 max	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.
1 max	Capitaine de Pom-pom girl 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 Elfe pro, de Hauts Elfes et Elfes Sylvains
1 max	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 Habitants des Bas-fonds.

TABLE DES COUPS D'ENVOI					
2	A Mort L'Arbitre	Chaque coach reçoit un Pot de Vin, utilisable sur 2+ pour annuler une expulsion	7	Météo	1 jet de Météo (Si clément +1 de dispersion)
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.	8	Coaching brillant	1D3+Entraîneurs+Fame (1 relance mi-temps)
4	Défense Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa défense	9	Surprise	Joueurs en réception peuvent bouger d'1 case
5	Chandelle	1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle	10	Blitz	Les engageants hors ZdT on droit à M et 1 Blitz
6	Hymne	1D3+Fame+Cheerleaders (1 relance mi-temps)	11	Rocher	1D6+fame, 1 joueur fait un jet de blessure

AGILITÉ	1	2	3	4	5	6
Jet Requis	6	5	4	3	2	1
Réception						+1
Passé ratée, Rebond, Renvoi						+0
Par Zone de Tacle						-1
Esquive (Sortir d'une ZdT)						+1
Par Zone de Tacle						-1
Passé Rapide						+1
Passé Courte						+0
Passé 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

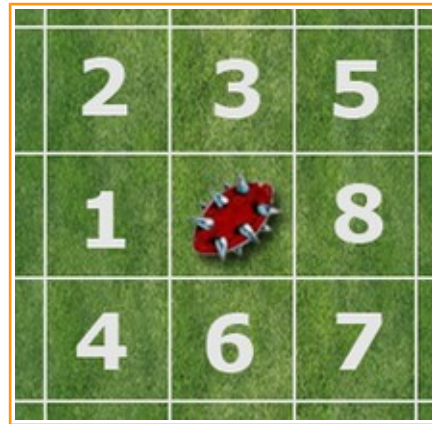
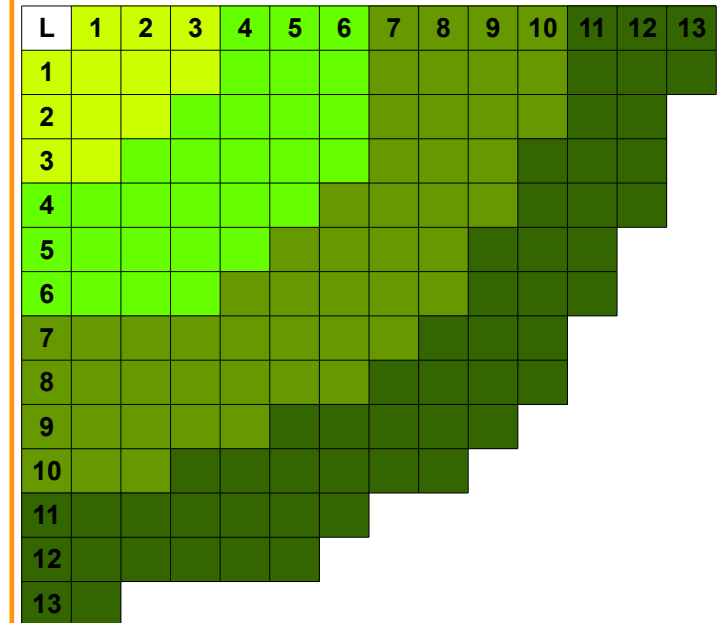


DIAGRAMME DE PASSE



	Passé éclair
	Passé courte
	Passé longue
	Longue bombe

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

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

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

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