

BLOOD BOWL



RÈGLES CONDENSÉES TIRÉES DE LA 6ÈME ÉDITION DU LIVING RULEBOOK

Officialisées par Games Workshop sous le titre « Règles de Compétitions » hors rosters Pacte du Chaos, Bas Fond et Slanns



PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

1 - AVANT LE MATCH:

1.1 - MÉTÉO:

Voir Table.

1.2 - TRÉSORERIE :

Possibilité de transférer de l'argent entre Trésor et Porte-Monnaie pour acheter des primes de match. L'argent se trouvant dans le porte-monnaie augmente d'autant la valeur de l'équipe. (VE = Coûts joueurs valides + encadrement + porte-monnaie + relances + pop)

1.3 - 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 (+ le porte-monnaie). Cette somme si elle n'est pas entièrement dépensée est perdue. (Voir Table pour les achats).

TABLE DE METEO (1D6 par Coach)		
2	Canicule	Au 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 attraper, ramasser et transmettre
12	Blizzard	Échec aux Sprints sur 1-2. Pas de Passe Longue ou de Long-Bombe

NOMBRE	EFFETS	COÛT
2 max	Vous louez les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO)	50.000
2 max	Vous louez les services de prêtres apothicaires (uniquement si vous avez droit aux apothicaires)	100.000
1 max	Vous louez les services d'Igor en soutien du Nécromancien qui pourra relancer un jet de régénération	100.000
3 max	Pots de vin, faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	Gobelins : 50.000 Autres : 100.000
4 max	Relance de match	100.000
2 max	Achat de mercenaire (prix de base+30.000+50.000 par compétences ajoutées) et/ou de Stars	Selon Star
1 max	Vous louez les services d'un cuisinier Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings: 100.000 Autres: 300.000
1 max	Vous louez les services d'un Sorcier	150.000

1.4 - 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.

2 - TIRAGE AU SORT:

Le coach qui engage est tiré à pile ou face et se place en premier. Minimum 3 joueurs sur la 1ère ligne et maximum 2 joueurs dans chaque zone latérale. Un Coach ne pouvant aligner 3 joueur sur la LoS doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'il puisse répondre à cette condition en prenant un TurnOver à chaque tour. Il peut aussi concéder le match et perdre 1 pt de POP, offrir ses gains et son JPV à son adversaire et faire un test avec 1D6 pour chaque joueur ayant 51Xp 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. 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	Pom-Pom Girls	1D3+Fame+Pom-pom (1 relance mi-temps)
7	Météo	Refaire jet de Météo (Si clément +1 case de dispersion)
8	Entraînement	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 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 Tâcle 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 si sa ZdT possède au moins une case en commun avec la ZdT du Défenseur et s'il ne se trouve pas dans une ZdT imprimée par un tierce joueur adverse. (Idem pour soutenir en Parade).

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		

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.

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

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

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 **Sprint**: 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 (Eclair 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 est 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 Turn Over sauf si porteur de balle).

Se relever coûte 3 points de Mouvements.

NB: une action ratée (un joueur de l'équipe active chute, est renvoyé du terrain, une passe/transmission est ratée) implique un TurnOver immédiat. 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.

AGILITE	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 Éclair							+1
Passe Courte							+0
Passe Longue							-1
Long Bombe							-2
Par Zone de Tacle							-1
Interception							-2
Par Zone de Tacle							-1
Atterrissage							-1
Par Zone de Tacle							-1
Récupération – Recevoir 1 Transmission							+1
Par Zone de Tacle							-1

7 - L'AGRESSION

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

8 - LE PUBLIC

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

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

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 blessure aggravée ou un KO une seule fois par match au moment où cette dernière apparaît, en fait 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. Il ne peut y avoir qu'un seul apothicaire dans une équipe. Les équipes intégrant un nécromancien ne peuvent engager d'Apothicaire (Nécromantique, Morts-Vivants). Le nécromancien qui est gratuit pour ces équipes peut lui 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, il faudra mettre à jour le coût total de l'équipe. Les Nurgles et les Khemri ne peuvent non plus engager d'Apothicaire. Un Apothicaire coûte 50.000 po à l'achat. Les XP gagnés lors de la sortie le restent.

11 - LES SORCIERS

11.1 - BOULE DE FEU

Choisissez une case, tous les joueur de cette case et des cases adjacentes sont touchés par la boule de feu. Si 1D6>3 pour chaque joueur, plaqué avec Châtaigne.

11.2 - ECLAIR

Choisir un joueur, si 1D6>1, le joueur est plaqué avec Châtaigne.

ACTION	REU	SOR	INT	TD	JPV
XP	1	2	2	3	5

12 - APRÈS LE MATCH

12.1 - LE COACHING

A la création, le coach reçoit 1.000.000 pour constitué son équipe. La Popularité à la création doit être comprise entre 0 et 9. L'argent non dépensée est versée au trésor.

EXPERIENCE					
PE	Titre	Niv	2D6	Résultat	Valeur
0-5	Débutant	0	2-9	Compétence selon Poste (1ère colonne)	+20.000
6-15	Expérimenté	1	10	+ 1 en M ou AR	+30.000
16-30	Vétéran	2	11	+ 1 en AG	+40.000
31-50	Futur Champion	3	12	+1 en F	+50.000
51-75	Champion	4	Double	Compétence au choix (2 colonnes)	+30.000
76-125	Super Champion	5	Les Stars ne peuvent gagner d'Xp		
+176	Légende	6			

12.2 - 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.

12.3 - JPV/XP/PE

On détermine le JPV et on calcule les XP selon la table.

Le nombre de XP détermine le nombre d'évolution (Niv). Pour chaque évolution, le joueur fait un jet sur la table d'expérience. On ajoute ensuite la valeur au joueur, ce qui augmente le coût total de l'équipe. Un joueur ne peut prendre qu'une seule fois la même compétence.

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 Pom Pom Girls, des Assistants ou un Apothicaire si on n'en avait pas. Les encadrant sont licenciés.

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 aussi tout les XP qu'il aurait gagné.











12.6 - CLASSEMENT




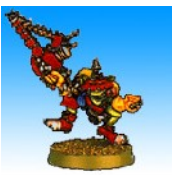



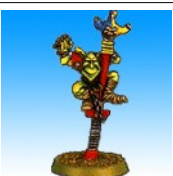

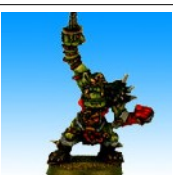

Les grosses équipes ont de grosses dépenses. Se référer à la table suivante pour voir le surcoût à payer sachant que l'argent du Porte monnaie est versé au trésor. On recalcule la Valeur de l'équipe sans prendre en compte les joueurs blessés mais en additionnant joueurs valides, l'encadrement (Sorcier, Pom pom girls, Assistants, Relances) et la popularité.




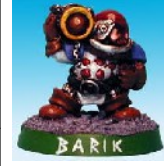








NB: Si un coach concède le match pour une raison autre que le fait de ne pouvoir aligner 3 joueur dans la LoS, il offrira ses gains et son JPV à son adversaire. Il perdra 1 point de popularité et tout joueur ayant plus de 51 PE quittera automatiquement l'équipe sur 1D6<4.









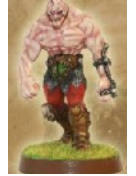



COÛT TOTAL	SURCÔÛT
0 – 1.750.000	0
1.750.000 – 1.890.000	10.000
1.900.000 – 2.040.000	20.000
2.050.000 – 2.190.000	30.000
2.200.000 – 2.340.000	40.000
2.350.000 – 2.490.000	50.000
2.500.000 – 2.640.000	60.000
Par tranche de 150.000	+10.000 chaque











LES CHAMPIONS

Bolgrot l'Ecrabouilleur		M	4	COMPETENCES		Boomer Morvonez		M	6	COMPETENCES	
	Race : Troll	F	6	Solitaire, Châtaigne, Régénération, Lancer Coéquipier, Projection			Race : Gobelin	F	2	Solitaire, Précision, Esquive, Bombardier, Arme secrète, Minus, Poids plume	
	Poste : LineBacker	AG	1			Poste : Trois Quart	AG	3			
	Coût : 270.000	AR	9			Coût : 60.000	AR	7			
	Equipe : Orcs, Gobelins					Equipe : Gobelins, Orcs, Ogres					
Cass' Crâne		M	6	COMPETENCES		Comte Luthor Von Drakenborg		M	6	COMPETENCES	
	Race : Skaven	F	6	Solitaire, Frénésie, Châtaigne, Queue Préhensile			Race : Vampire	F	5	Solitaire, Blocage, Regard Hypnotique, Régénération, Glissade Contrôlée	
	Poste : LineBacker	AG	3			Poste : Trois Quart	AG	4			
	Coût : 340.000	AR	9			Coût : 390.000	AR	9			
	Equipe : Skavens					Equipe : Morts-Vivants, Vampires, Nécromantiques					
Fungus le Cinglé		M	4	COMPETENCES		Grashnak Noirsabo		M	6	COMPETENCES	
	Race : Gobelin	F	7	Solitaire, Chaîne & Boulet, Châtaigne, Manchot, Arme secrète, Minus			Race : Minotaure	F	6	Solitaire, Frénésie, Cornes, Crâne épais, Châtaigne	
	Poste : Trois Quart	AG	3			Poste : LineBacker	AG	2			
	Coût : 80.000	AR	7			Coût : 310.000	AR	8			
	Equipe : Gobelins					Equipe : Chaos, Nains du Chaos, Nurgles					
Griff Oberwald		M	7	COMPETENCES		Grim Croc d'acier		M	5	COMPETENCES	
	Race : Humains	F	4	Solitaire, Blocage, Esquive, Parade, Sprint, Équilibre			Race : Nain	F	4	Solitaire, Blocage, Blocage multiple, Crâne épais, Intrépidité, Frénésie	
	Poste : RunningBack	AG	4			Poste : Troll Slayer	AG	3			
	Coût : 320.000	AR	8			Coût : 220.000	AR	8			
	Equipe : Humains					Equipe : Nains					
Hakflem Pointu		M	9	COMPETENCES		Horkon l'Ecorcheur		M	7	COMPETENCES	
	Race : Skaven	F	3	Solitaire, Esquive, Queue Préhensile, Bras Supplémentaire, Deux Têtes			Race : Elfe Noir	F	3	Esquive, Saut, Poursuite, Poignard, Solitaire, Blocage Multiple	
	Poste : Receveur	AG	4			Poste : Assassin	AG	4			
	Coût : 200.000	AR	7			Coût : 210.000	AR	7			
	Equipe : Skavens					Equipe : Elfes Noir					





Hthark le Défonceur		M	6	COMPETENCES		Jordell Flèchevive		M	8	COMPETENCES	
	Race : Centaure	F	5	Blocage, Esquive en Force, Crâne épais, Sprint, Equilibre, Solitaire, Juggernaut		Race : Elfe Sylvain	F	3	Solitaire, Blocage, Plongeon, Saut, Esquive, Glissade contrôlée		
	Poste : LineBacker	AG	2		Poste : RunningBack	AG	5				
	Coût : 330.000	AR	9		Coût : 260.000	AR	7				
	Equipe : Nains du Chaos		Equipe : Elfes Sylvains, Elfes								
Lord Borak le Destructeur		M	5	COMPETENCES		Morg 'N' Thorg		M	6	COMPETENCES	
	Race : Chaos	F	5	Blocage, Joueur Vicieux, Solitaire Chataigne		Race : Ogre	F	6	Solitaire, Blocage, Chataigne, Crâne épais, Lancer Coéquipier		
	Poste : Guerrier	AG	3		Poste : LineBacker	AG	3				
	Coût : 300.000	AR	9		Coût : 430.000	AR	10				
	Equipe : Chaos, Nurgles		Equipe : Toutes sauf Mort Vivant, Nécromantique, Khemri								
Nobbla la Teigne		M	6	COMPETENCES		Prince Moranion		M	7	COMPETENCES	
	Race : Gob	F	2	Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme secrète, Minus		Race : Haut Elfe	F	4	Blocage, Intrépidité, Tacle, Lutte, Solitaire		
	Poste : Trois Quart	AG	3		Poste : RunningBack	AG	4				
	Coût : 130.000	AR	7		Coût : 230.000	AR	8				
	Equipe : Gobelins, Nain du Chaos, Ogres		Equipe : Hauts Elfes, Elfes								
Racine Dutronc		M	2	COMPETENCES		Ramtut III		M	5	COMPETENCES	
	Race : Ent	F	7	Blocage, Châtaigne, Stabilité, Crâne épais, Lancer Coéquipier, Costaud, Solitaire		Race : Momie	F	6	Chataigne, Esquive en Force, Régénération, Lutte, Solitaire		
	Poste : LineBacker	AG	1		Poste : LineBacker	AG	1				
	Coût : 300.000	AR	10		Coût : 380.000	AR	9				
	Equipe : Halflings		Equipe : Khemris, Nécromantiques, Mort Vivant								
Scrappa Malocrane		M	7	COMPETENCES		Slibli		M	7	COMPETENCES	
	Race : Gobelin	F	2	Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longues Jambes		Race : Saurus	F	4	Blocage, Garde, Stabilité, Solitaire, Projection		
	Poste : Trois Quart	AG	3		Poste : LineBacker	AG	1				
	Coût : 150.000	AR	7		Coût : 250.000	AR	9				
	Equipe : Orcs, Gobelins, Ogres		Equipe : Hommes-Lézard								
Varag Mache-Goule		M	6	COMPETENCES		Zara le Tueuse		M	6	COMPETENCES	
	Race : Orc	F	4	Blocage, Châtaigne, Bond, Solitaire, Crâne Épais		Race : Amazone	F	4	Blocage, Esquive, Intrépidité, Bond, Pieux, Poignard, Solitaire		
	Poste : RunningBack	AG	3		Poste : RunningBack	AG	3				
	Coût : 290.000	AR	9		Coût : 270.000	AR	8				
	Equipe : Orcs		Equipe : Amazones, Nains, Humains, Nordiques, Elfes sylvains, Halflings, Haut Elfes								





Zug la Bête		M	4	COMPETENCES		Zargh le Borgne		M	4	COMPETENCES	
	Race :	Humain	F	5	Solitaire, Blocage, Châtaigne		Race :	Nain Chaos	F	4	Solitaire, Main de Dieu, Passe, Arme secrète, Dextérité, Tâcle, Crâne Épais, Costaud
	Poste :	Trois Quart	AG	2			Poste :	Trois Quart	AG	3	
	Coût :	260.000	AR	9			Coût :	90.000	AR	9	
	Equipe :	Humains					Equipe :	Nain du Chaos			
Hubris Rakhart		M	7	COMPETENCES		Barik Tireloin		M	6	COMPETENCES	
	Race :	Elfe Noir	F	4	Blocage, Solitaire, Joueur Vicieux, Arracher le ballon, Bond, Châtaigne		Race :	Nain	F	3	Solitaire, Arme secrète, Costaud, Crâne Épais, Main de Dieu, Dextérité, Passe.
	Poste :	RunningBack	AG	4			Poste :	3/4	AG	3	
	Coût :	260.000	AR	8			Coût :	60.000	AR	8	
	Equipe :	Elfe Noir, Elfe					Equipe :	Nain			
Pèt Brik et Minab' (compte pour 2)		M	5 6	COMPETENCES		Blam' Eziasson		M	4	COMPETENCES	
	Race :	Ogre/Gobelin	F	5 2	Solitaire, CervLen, Chat, NerAcier, Costd, CrânEp, LanCo		Race :	Nain	F	3	Solitaire, Précision, Blocage, Bombardier, Arme secrète, Crâne Épais
	Poste :	Trois Quart	AG	2 4			Poste :	Trois Quart	AG	2	
	Coût :	290.000	AR	9 7			Coût :	60.000	AR	9	
	Equipe :	Chaos, Nurgle, Ogre					Equipe :	Nain, Nordique			
Eldril Fendlabise		M	8	COMPETENCES		Tronçonneuse Flint		M	5	COMPETENCES	
	Race :	Elfe	F	3	Solitaire, Réception, Esquive, Regard Hypnotique, Nerfs d'Acier, Blocage de passe.		Race :	Nain	F	3	Solitaire, Blocage, Tronçonneuse, Arme secrète, Crâne Épais
	Poste :	Trois Quart	AG	4			Poste :	Trois Quart	AG	2	
	Coût :	200.000	AR	7			Coût :	130.000	AR	8	
	Equipe :	Elfe Noir, Elfe, Haut Elfe, Elfe Sylvain					Equipe :	Nain			
Hack L'Etripeur		M	6	COMPETENCES		Helmut Wulf		M	6	COMPETENCES	
	Race :	Mort Vivant	F	3	Solitaire, Tronçonneuse, Régénération, Arme secrète, Glissade Contrôlée		Race :	Humain	F	3	Solitaire, Tronçonneuse, Arme secrète, Stabilité
	Poste :	Squelette	AG	2			Poste :	Trois Quart	AG	3	
	Coût :	120.000	AR	7			Coût :	110.000	AR	8	
	Equipe :	Khemri, Mort Vivant, Nécromantique					Equipe :	Amazone, Humain, Nordique, Vampire, Léopard			
Hemlock		M	8	COMPETENCES		Icepelt Hammerblow		M	5	COMPETENCES	
	Race :	Léopard	F	2	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Bond, Poignard, Minus		Race :	Troll	F	6	Solitaire, Griffes, Présence perturbante, Frénésie, Crâne Épais, Régénération
	Poste :	Skink	AG	3			Poste :	Bloqueur	AG	1	
	Coût :	170.000	AR	7			Coût :	330.000	AR	8	
	Equipe :	Léopard					Equipe :	Nordique			





Max Eclaterate		M	5	COMPETENCES		Puggy Haleinedebacon		M	5	COMPETENCES	
	Race : Chaos	F	4	Solitaire, tronçonneuse, Arme secrète		Race : Halfling	F	3	Solitaire, Blocage, Esquive, Nerfs d'Acier, Poids Plume, Minus		
	Poste : Guerrier	AG	3		Poste : Trois Quart	AG	3				
	Coût : 130.000	AR	8		Coût : 140.000	AR	6				
	Equipe : Chaos, Nurgle				Equipe : Halfling, Humain						
Rashnak Lamedansledos		M	7	COMPETENCES		Setekh		M	6	COMPETENCES	
	Race : Hobgobelin	F	3	Solitaire, Esquive, Glissade Contrôlée, Poignard, Sournois		Race : Khemri	F	4	Solitaire, Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Régénération, Arracher le ballon		
	Poste : Trois Quart	AG	3		Poste : Blitz-Ra	AG	2				
	Coût : 200.000	AR	7		Coût : 220.000	AR	8				
	Equipe : Nain du Chaos				Equipe : Khemri, Nécromantique, Mort Vivant						
Skitter Pic Pic		M	9	COMPETENCES		Ugroth Tranchegrots		M	5	COMPETENCES	
	Race : Skaven	F	2	Solitaire, Esquive, Queue Préhensile, Poursuite, Poignard		Race : Orc	F	3	Solitaire, Tronçonneuse, Arme secrète		
	Poste : Coureur	AG	4		Poste : Trois Quart	AG	3				
	Coût : 160.000	AR	7		Coût : 100.000	AR	9				
	Equipe : Skaven				Equipe : Orc						
Wilhelm Chaney		M	8	COMPETENCES		Bertha Gropoing		M	6	COMPETENCES	
	Race : Nécromantique	F	4	Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Régénération, Lutte		Race : Ogresse	F	5	Solitaire, Crâne Épais, Esquive en Force, Esquive, Chataîgne, Débile, Lancer coéquipier		
	Poste : Loup Garou	AG	3		Poste : Bloqueur	AG	2				
	Coût : 240.000	AR	8		Coût : 290.000	AR	9				
	Equipe : Nordique, Nécromantique, Vampire				Equipe : Ogre, Amazone, Halfling						
Igor LeFou		M	6	COMPETENCES		Dolfar Long'jambes		M	7	COMPETENCES	
	Race : Vampire	F	3	Solitaire, Intrépidité, Crâne Épais, Régénération. Peut être mordu par un vampire comme s'il était un servant.		Race : Elfe Sylvain	F	3	Solitaire, Tacle Plongeant, Main de Dieu, Frappe Précise, Anticipation, Blocage de Passe		
	Poste : Vampire	AG	3		Poste : Trois Quart	AG	4				
	Coût : 120.000	AR	8		Coût : 150.000	AR	7				
	Equipe : Vampire				Equipe : Elfes, Haut Elfes, Elfes Sylvains						
Fezglitch		M	4	COMPETENCES		Glart Lavollée Jr		M	7	COMPETENCES	
	Race : Skaven	F	7	Solitaire, Chaîne & Boulet, Présence perturbante, Apparence Horrible, Manchet, arme Secrète		Race : Skaven	F	4	Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut		
	Poste : Trois Quart	AG	3		Poste : Blitzer	AG	3				
	Coût : 100.000	AR	7		Coût : 210.000	AR	8				
	Equipe : Skavens				Equipe : Skaven						





Humerus Carpal		M	7	COMPETENCES		Ithaca Benoin		M	7	COMPETENCES	
	Race : Khemri	F	2	Solitaire, Réception, Esquive, Régénération, Nerfs d'acier			Race : Elfe Noir	F	3	Solitaire, Précision, Passe Rapide, Nerfs d'acier, Passe, Régénération, Dextérité	
	Poste : Receveur	AG	3			Poste : Coureur	AG	3			
	Coût : 130.000	AR	7			Coût : 220.000	AR	7			
	Equipe : Khemri		Equipe : Khemri, Elfes Noir								
J Oreillefine		M	8	COMPETENCES		Lewdgrip Fouet'bras		M	6	COMPETENCES	
	Race : Loup garou	F	3	Solitaire, Réception, Esquive, Sprint, Plongeon Héroïque,			Race : Nurgle	F	3	Solitaire, passe, Costaud, Dextérité, Tentacules	
	Poste : Receveur	AG	3			Poste : QuaterBack	AG	3			
	Coût : 180.000	AR	7			Coût : 150.000	AR	9			
	Equipe : Necromantique, Mort Vivants, Vampires		Equipe : Chaos, Nurgle								
Boutaido		M	8	COMPETENCES		Quetzal le Bondissant		M	8	COMPETENCES	
	Race : Slann	F	3	Solitaire, Réception, Esquive, Tacle Plongeon, Bond, Saut, Blocage de Passe, Poursuite, Très longue jambes			Race : Slann	F	2	Solitaire, Réception, Plongeon, Parade, Anticipation, Saut, Nerfs d'acier, Très longues jambes.	
	Poste : Blitzter	AG	3			Poste : Receveur	AG	4			
	Coût : 220.000	AR	8			Coût : 250.000	AR	7			
	Equipe : Hommes-Lézards		Equipe : Hommes-Lézards								
Roxana Onglenoir		M	8	COMPETENCES		Sinnebad		M	6	COMPETENCES	
	Race : Elfe Noirs	F	3	Solitaire, Esquive, Frénésie, Bond, Juggernaut, Saut			Race : Khemri	F	3	Solitaire, Blocage, Bond, Blocage de Passe, Régénération, Arme Secrète, Poignard, Glissade Contrôlée	
	Poste : Furie	AG	5			Poste : Trois Quart	AG	2			
	Coût : 250.000	AR	7			Coût : 80.000	AR	7			
	Equipe : Amazones, Elfes Noirs		Equipe : Khemri, Morts Vivants								
Soaren Hautetour		M	6	COMPETENCES		Willow Teinrose		M	5	COMPETENCES	
	Race : Haut Elfe	F	3	Solitaire, Parade, Anticipation, passe, Lancer précis, Dextérité, Costaud			Race : Driade	F	4	Solitaire, Intrépidité, Glissade contrôlée, Crâne Épais.	
	Poste : QuaterBack	AG	4			Poste : Trois Quart	AG	3			
	Coût : 180.000	AR	8			Coût : 150.000	AR	8			
	Equipe : Haut Elfe		Equipe : Halflings, Amazones, Elfes sylvains								





LES EQUIPES





Amazones	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	50k	6	3	3	7	Esquive	G	A+P+F
	2	Lanceur	70k	6	3	3	7	Esquive, Passe	G+P	A+F
	2	Receveur	70k	6	3	3	7	Esquive, Réception	G+A	F+P
	4	Blitzer	90k	6	3	3	7	Esquive, Blocage	G+F	A+P
Relances : 50.000										
Champions :Zara la Tueuse, Elmutt Wolf, Morg n Torg, Willow Teinrose, Roxana Onglenoir, Bertha Gropoing										
Chaos	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Bête	60k	6	3	3	8	Cornes	G+F+M	A+P
	4	Guerrier	100k	5	4	3	9	Aucune	G+F+M	A+P
	1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F+M	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Morg'n Torg, Lord Borak, Grashnak Noisabo, Pet' Brik & Minab, Max Eclaterate, Bolgrot l'Ecrabouilleur, Lewdgrip Fouet'bras										
Nain du Chaos	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Hobgobelin	40k	6	3	3	7		G	A+F+P
	6	Nain	70k	4	3	2	9	Blocage, Crâne Épais, Tacle	G+F	A+P+M
	2	Centaure	130k	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne Épais	G+F	A+P
	1	Minotaure	150k	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Animal Sauvage	F	G+A+P+M
Relances : 70.000										
Champions : Grashnak Noirsabo, Hthark, Morg, Nobbla, Rashnak, Zzargh										
Elfes	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	60k	6	3	4	7		G+A	F+P
	2	Lanceur	70k	6	3	4	7	Passe	G+A+P	F
	4	Receveur	100k	8	3	4	7	Réception, Nerf d'Acier	G+A	F+P
	2	Blitzer	110k	7	3	4	7	Blocage, Glissade Contrôlée	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Eldril Fendlabise, Hubris Rakarth, Jordell Flèchevive, Morg, Prince Moranion, Dolfar Long'jambes										

Elfes Noirs	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Coureur	80k	7	3	4	7	Passe rapide	G+A+P	F
	2	Assassin	90k	6	3	4	7	Poursuite, Poignard	G+A	F+P
	4	Blitzer	100k	7	3	4	8	Blocage	G+A	F+P
	2	Furie	110k	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Bond	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Eldril Fendlabise, Hubris Rakarth, Horkon l'Ecorcheur, Morg, Ithaca Benoin, Roxana Onglenoir										
Nains	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Bloqueur	70k	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Coureur	80k	6	3	3	8	Dextérité, Crâne Épais	G+P	A+F
	2	Blitzer	80k	5	3	3	9	Blocage, Crâne Épais	G+F	A+P
	2	Tueur de Troll	90k	5	3	2	8	Blocage, Intrépidité, Frénésie, Crâne Épais	G+F	A+P
	1	Roule-Mort	160k	4	7	1	10	Solitaire, Esquive en Force, Joueur Vieux, Juggernaut, Châtaigne, Manchot, Arme secrète, Stabilité	F	G+A+P
Relances : 50.000										
Champions : Barik Tireloin, Blam Eziasson, Tronçonneuse Flint, Grim Croc d'Acier, Morg, Zara										
Halfling	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Halflings	30k	5	2	3	6	Esquive, Poids Plume, Minus	A	G+F+P
	2	Ents	120k	2	6	1	10	Châtaigne, Stabilité, Costaud, Prendre racine, Crâne Épais, Lancer Coéquipier	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Racine Dutronc, Morg, Puggy										
Humains	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	50k	6	3	3	8		G	A+F+P
	4	Receveur	70k	8	2	3	7	Réception, Esquive	G+A	F+P
	2	Lanceur	70k	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P	A+F
	4	Blitzer	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, Helmut Wulf, Zug, Morg, Puggy, Zara										

Gobelin	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	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	Bâton	70k	7	2	3	7	Esquive, Saut, Minus, Très Longues Jambes	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, Manchot, Arme secrète, Minus	F	G+A+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 : Boomer Morvonez, Fungus, Morg, Nobbla, Bolgrot l'Ecrabouilleur, Scrappa										
Hauts Elfes	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	70k	6	3	4	8		G+A	F+P
	2	Lanceur	90k	6	3	4	8	Passe, Lancé Précis	G+A+P	F
	4	Receveur	90k	8	3	4	7	Réception	G+A	F+P
	2	Blitzer	100k	7	3	4	8	Blocage	G+A	F+P
Relances : 50.000										
Champions : Eldril Fendlabise, Morg, Prince Moranion, Dolfar Long'jambes, Soaren Hautetour, Zara la tueuse										
Lézards	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Skink	60k	8	2	3	7	Esquive, Minus	A	G+F+P
	6	Saurus	80k	6	4	1	9		G+F	A+P
	1	Kroxigor	140k	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Queue Préhensile, Crâne Épais	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Helmut Wulf, Hemlock, Morg, Slibli, Boutaïdo, Quetzal le Bondissant										
Khemri	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Squelette	40k	5	3	2	7	Régénération, Crâne Épais	G	A+F+P
	2	Lanceur	70k	6	3	2	7	Passe, Régénération, Dextérité	G+P	A+F
	2	Blitzer	90k	6	3	2	8	Blocage, Régénération	G+F	A+P
	4	Momie	100k	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	G+A+P
Relances : 70.000										
Champions : Hack L'Etripeur, Ramtut III, Setekh, Sinnebad, Humerus Carpal, Ithaca Benoin										

Nurgles	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Pourris	40k	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	G+M	A+F+P
	4	Pestigor	80k	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	G+F+M	A+P
	4	Guerrier	110k	4	4	2	9	Présence perturbante, Répulsion, Pourriture de Nurgle, Régénération	G+F+M	A+P
	1	Bête	140k	4	5	1	9	Solitaire, Présence perturbante, Répulsion, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	G+A+P+M
Relances : 70.000										
Champions : Pèt' Brick & Minab, Grashnak, Lord Borak, Max Eclaterate, Morg, Bolgrot l'Ecrabouilleur, Lewdgrip Fouet'bras										
Nécromantique	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	Zombi	40k	4	3	2	8	Régénération	G	A+F+P
	2	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	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 : Comte Luthor, Hack L'Etripeur, Ramtut III, Setekh, Whilhem Chaney, J Oreillefine										
Ogre	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	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 : Pèt' Brick & Minab, Morg, Nobbla, Scrappa, Boomer Morvonez, Bertha Gropoing										
Nordique	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	50k	6	3	3	7	Blocage	G	A+F+P
	2	Lanceur	70k	6	3	3	7	Blocage, Passe	G+P	A+F
	2	Coureur	90k	7	3	3	7	Blocage, Intrépidité	G+A	F+P
	2	Blitzer	90k	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Bond	G+F	A+P
	2	Loup-Garou	110k	6	4	2	8	Frénésie	G+F	A+P
	1	Yéti	140k	5	5	1	8	Solitaire, Griffes, Présence perturbante, Frénésie, Animal Sauvage	F	G+A+P
Relances : 60.000										
Champions : Blam Eziasson, Helmut Wulf, Icelept Hammerblow, Morg, Wilhelm Chaney, Zara										

Skaven	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	50k	7	3	3	7		G	A+F+P+M
	2	Lanceur	70k	7	3	3	7	Passe, Dextérité	G+P	A+F+M
	4	Coureur	80k	9	2	4	7	Esquive	G+A	F+P+M
	2	Blitzer	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 Pointu, Cass Crâne, Morg, Skitter, Fezglitch, Glart Lavollée Jr										
Orc	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE	
	16	3/4	50k	5	3	3	9		G	A+F+P
	4	Gobelin	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	A	G+F+P
	2	Lanceur	70k	5	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P	A+F
	4	Orc Noir	80k	4	4	2	9		G+F	A+P
	4	Blitzer	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 : Boomer Morvonez, Morg, Bolgrot l'Ecrabouilleur, Scrappa, Ugroth, Varag										
Mort-Vivant	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	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 : Comte Luthor, Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, Sinnebad, J Oreillefine										
Vampire	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	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 : Comte Luthor, Helmut Wulf, Morg, Wilhelm Chaney, Igor Lefou, J Oreillefine										

Elfes Sylvains	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE
	16	3/4	70k	7	3	4	7		G+A F+P
	4	Receveur	90k	8	2	4	7	Réception, Esquive, Sprint	G+A F+P
	2	Lanceur	90k	7	3	4	7	Passe	G+A+P F
	2	Danseur	120k	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	G+A F+P
	1	Ent	120k	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Stabilité, Costaud, Prendre racine, Crâne Épais, lancer Coéquipier	F G+A+P
Relances : 50.000									
Champions : Eldril Fendlabise, Jordell, Morg, Willow Teinrose, Zara la tueuse, Dolfar Long'jambes									
Pacte du Chaos	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE
	12	Maraudeur	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
	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 : Boomer Morvonez, Zzarg Leborgne, Ugroth Tranchegros, Igor Lefou, Ledgrip Fouet'bras, Morg n' Thorg									
Bas Fonds	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE
	12	Gobelin	40k	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	A+M G+F+P
	2	¾ Skaven	50k	7	3	3	7	Animosité	G+M A+F+P
	2	Lanceur Skaven	70k	7	3	3	7	Animosité, Dextérité, Passe	G+M+P A+F
	2	Blitzer Skaven	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 G+A+P+M
Relances : 70.000									
Champions : Boomer Morvonez, Fezglitch, Nobbla la Teigne, Skitter Pic-Pic, Glart Lavolée Jr, Morg 'n' Thorg									
Slanns	QTE	POSTE	COUT	M	F	AG	AR	COMPETENCES	TYPE
	16	3/4	60k	6	3	3	8	Saut, Très Longue Jambes	G A+F+P
	4	Receveur	80k	7	2	4	7	Plongeon, Saut, Très Longue Jambes	G+A+F P
	4	Blitzer	110k	7	3	3	8	Tacle plongeant, Bond, Saut, Très Longues Jambes	G+A+F P
	1	Kroxigor	140k	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Queue Préhensile, Crâne Épais	F G+A+P
Relances : 50.000									
Champions : Helmut Wulf, Hemlok, Boutaïdo, Quetzal le Bondissant, Silibili, Morg 'n' Thorg									

LES COMPETENCES

COMPETENCES GENERALES

Anticipation	Permet de se déplacer de 3 cases dans son camp pour réceptionner le Coup d'envoi si hors ligne médiane 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.
Dextérité	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 faire un second blocage. Idem lors des blitz sauf si plus de mouvement et impossibilité de Mettre le Paquet.
Intrépidité	Si $1D6+F > F$ du Défenseur les F deviennent égale pour le blocage.
Joueur Vieux	+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.
Tâcle	Annule Esquive

COMPETENCES DE PASSE

Chef	1 Relance de Chef (1seule par équipe et par mi-temps)
Lancer Précis	Si interception, permet de faire un jet d'AG purpour l'annuler. Annule aussi une passe échouée sur un jet autre qu' un 1 naturel
Main de Dieu	Si $1D6 > 1$ ballon envoyée où l'on veut avec une dispersion de 3 cases. Interdite en cas de blizzard ou avec lancer Coéquipier. Ne peut être interceptée.
Nerfs d'acier	Ignore les ZdT lors de Passes, Interceptions ou Réceptions
Passe	Relance si échec de passe
Passe Rapide	Permet de faire une passe éclair avant d'être bloqué. Non utilisable avec lancer Coéquipier ou Bombardier. Blocage de Passe inutilisable.
Précision	+1 aux passes

COMPETENCES D'AGILITE

Bond	Se relever ne coûte aucun M. Pour bloquer doit faire 1 jet d'Agilité à +2
Equilibre	Relance lors d'un échec lors d'un « Mettre les 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.
Plongeon	+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 dont la balle tomberait 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 2-3M permet de sauter sur 1-2 cases sous AG pure. Echec=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
Tâcle Plongeant	Le joueur se couche sans jet d'armure dans la case d'un esquiveur et inflige un malus de 2 à ce dernier. L'action se fait après le jet d'esquive et avant l'éventuel jet d'armure.

COMPETENCES DE FORCE

Blocage Multiple	Blocage contre plusieurs 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.
Costaud	+1 aux passes sauf éclair
Crâne Épais	Les KO sont traités comme des Sonnés.
Ecrasement	Permet de se coucher pour refaire un jet d'AR ou de blessure lors d'un blocage et si le défenseur est encore adjacent.
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 par mis 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.
Pincés/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, 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 Précis, +1 au sauts

EXTRAORDINAIRES

Animosité	Le joueur acceptera de transmettre ou de passer le ballon à un coéquipier de race différente sur 2+ avec 1D6. En cas de 1, l'action est perdue.
Arme secrète	Le joueur est viré à l'engagement suivant qu'il soit encore sur le terrain ou pas.
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. Turn over si l'un des joueurs de l'équipe active est mis au sol mais pas sur interception. Main de Dieu reste utilisable.
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.
Décomposition	Si une sortie est infligée, une deuxième est automatiquement ajoutée (1 seul match de pénalité). Régénération vaut pour les deux blessures.
Gros Débile	Doit réussir un jet de 1D6+(2 si coéquipiers 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 en Fame par joueur ayant cette compétence pour les Coups d'Envoi mais pas pour les gains.
Lancer Coéquipier	Permet de Lancer un Poids Plume
Manchot	Ne peut ramasser, intercepter ou porter la balle. S'il marche sur la balle, TurnOver.
Microbe	+1 à toutes esquives et n'appliquent pas le -1 aux adversaires entrant dans leur ZdT lors d'une esquive.
Minus	Ignore les ZdT en esquive(toujours +1sauf s'ils sont armés), +1 au blessures reçues, -1 aux passes. KO sur 7-8 et Commotion sur 9.
Solitaire	Doit réussi un jet de 1D6>3 pour utiliser une relance, sinon elle est perdue.
Pieux	+1 aux jets d'armure contre les Morts-vivants, Nécro, Khemri, vampires.
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 Pourris 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 XP de Sortie restent gagnés
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. Si le vampire ne peut se sustenter, il va en réserve et Turnover. Peut récupérer le balle, passer, transmettre ou marquer lors du mouvement.
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 sortie. Lors du Blitz stoppe le M.

REGLES OPTIONELLES

- Le JPV est choisit par les coachs ou déterminé aléatoirement parmi les joueurs ayant réellement participé au match
- Entente sur les surcoûts d'équipe au cours d'une ligue
- Entente sur les Primes de matches
- Achat de Cartes spéciales (voir tableau ci-dessous) soit lors de la phase de handicap, soit en remplacement des handicaps , soit par allocation d'une somme en début de match.
- Entente sur l'utilisation de la Popularité
- Entente sur les gains de match

INCIDENTS MINEURS (50.000 pour faire un tirage)			
2♥	Le Coup d'envoi se fait sur 2D6 de distance au lieu du 1D6 normal	9♥	Le premier renvoi du match se fait dans la direction de votre choix.
3♥	Jusqu'au prochain Coup d'envoi, -1 aux passes, réceptions et ramassage	10♥	Adversaires doivent esquiver pour sortir des cases se trouvant à distance de 2 cases du public durant le tour.
4♥	Durant votre tour et le tour suivant, tous les joueurs ont les carac d'un gobelin	V♥	Un Sorcier lance une Boule de Feu qui rebondit 5 fois avant d'exploser
5♥	Un Gobelin Fanatique envahit le terrain, placer le sur une case vide de votre choix	D♥	1 2ème ballon apparaît jusqu'au prochain engagement sur le ballon et rebondi d'1 case. Lors du TD si 1-3 sur 1D6, ben c'était l'autre.
6♥	Les joueurs de votre équipe envoyés dans le public ne subissent pas de blessures	R♥	+2 à tous les jets pour sortir d'un KO
7♥	Blocages/ agressions le long de la touche reçoivent un soutien. Adversaires ne peuvent y faire de soutien.	A♥	Vous gagnez les jets de Pom-pom ou d'entraînement lors des Coups d'envoi. +1 en FAME
8♥	1 joueur adverse au choix, ne peut utiliser ses comp sauf si obligatoire (Frén, Sol,...) et ce durant votre tour.		
ACTIONS SPECIALES (50.000 pour faire un tirage)			
2♦	1 joueur hors LoS peut se mettre sous la balle lors de l'engagement	9♦	A l'engagement la balle est placée dans la LoS ou l'enbut. Rebond avec gabarit de renvoi
3♦	Vos joueurs au sol (pas les sonnés) exercent leur ZdT pour les esquives pour le tour	10♦	Jusqu'au prochain engagement, 1 joueur reçoit Passe et Passe Rapide
4♦	Vous avez droit à une seconde passe (la 1ère doit être une éclair) durant le tour	V♦	1 joueur obtient Main de Dieu pour 1 tour.
5♦	Durant le tour 1 échec de réception, passe ou récupération ne cause pas de TurnOver mais fini juste l'action.	D♦	Pour le tour, 1 joueur obtient Réception et Plongeon
6♦	Durant le tour, 1 joueur peut sprinter autant qu'il vaut avec -1 au jet de dés/case en + de la seconde.	R♦	Vous obtenez un 2ème blitz, le joueur sans ballon obtient Manchot pour cette action
7♦	Durant le tour, 1 joueur F<5 obtient Saut à +3	A♦	A l'engagement, vos Ko sont placés sur le terrain en position sonnés. Ils peuvent se retourner sur 1D6>3
8♦	Durant le tour, 1 joueur Hors ZdT change de place avec un joueur adjacent sans ballon.		

OBEJTS MAGIQUES (50.000 pour faire un tirage)

2♣	Pour le match, 1 joueur obtient: Regard Hypnotique, Glissade Contrôlée et Cerveau Lent	9♣	1 joueur annule le premier jet d'AR qui passe contre lui, transformé en plaqué.
3♣	1 joueur ignore les modifications de jet d'Armure contre lui pour le match	10♣	1 joueur reçoit jusqu'au prochain engagement Blocage de passe et +1 en interception
4♣	1 joueur recoit pour le tour Passe et Précision, les adversaires ont +1 en interception	V♣	1 joueur ne peut être agressé, ignore les modifications et relances de jets de blessures contre lui.
5♣	1 joueur ayant la balle reçoit Dextérité et Parade tant qu'il a la balle	D♣	1 joueur n'ayant pas Solitaire, reçoit Pro pour le reste du match
6♣	1 de vos joueurs a +1F jusqu'au prochain engagement puis -1F pour le reste du match	R♣	1 joueur se téléporte de 6 case en ligne droite. Rebond si sur un autre joueur
7♣	1 de vos joueurs reçoit Réception et Dextérité pour le match mais ne peut pas passer ni transmettre	A♣	Durant 1 tour, 1 joueur reçoit +1F et Châtaigne
8♣	1 joueur applique un malus de -1 à tous blitz contre lui pour le match.		

COUPS BAS (50.000 pour faire un tirage)

2♠	Sur 1 agression l'AR passe directement	9♠	Pour le reste du match, un de vos joueurs reçoit Coup précis, Joueur Vieux et -1M
3♠	1 joueur se couche pour sonner un adversaire adjacent	10♠	1 joueur adverse est étendu (pas d'AR)
4♠	1 adversaire adjacent d'1 joueur debout ou couché (pas sonné) perd sa ZdT	V♠	Jusqu'au prochain engagement, tout joueurs ratant une réception ou un ramassage prend un blocage de Poignard par le ballon.
5♠	1 joueur gagne Présence perturbante pour le tour, les opposants dans les 3 cases reçoivent Cerveau lent.	D♠	Jusqu'au prochain engagement, 1 joueur reçoit Blocage de passe et Poursuite
6♠	Tous les joueurs adverses doivent faire des jets>4 pour Mettre le Paquet	R♠	1 joueur est projeté sur 1D6 case (gabarit). Doit faire un jet d'atterrissage.
7♠	1 joueur recoit pour le match: Bombardier, Manchot, Arme secrète avec -1 au lancer de Bombes.	A♠	1D6: 1=Bond-Manchot 2=rien 3-6=Gros Débile. Jusqu'au prochain engagement
8♠	1 12ème joueur peut être placé jusqu'au prochain engagement dans votre enbut. Ne peut que se mouvoir.		

BON KARMA (100.000 pour faire un tirage)

2♥	2 blitz pour 1 tour	2♦	1 adversaire au hasard se trouvant dans 1 zone latérale de votre choix est envoyé en réserve
3♥	1 adversaire au choix dans ZdT d'1 joueur est étendu+AR	3♦	Pour le match, 1 joueur reçoit +1AR et Crâne Épais
4♥	1 adversaire reçoit Manchot jusqu'au prochain engagement	4♦	1 joueur recevant 1 blessure >41 est KO
5♥	1 joueur reçoit pour le match: Tronçonneuse, Arme secrète, Manchot	5♦	Pour le match, 1 joueur reçoit Anticipation et Plongeon
6♥	Pour le reste du match un adversaire au sol reçoit Cerveau Lent	6♦	Durant le tour vous avez droit à 1 seconde passe ou transmission
7♥	1 KO ou Commotionné est modifié en réserve	7♦	Au choix, +1 ou -1 à tout jets d'AR pour les deux équipes
8♥	1 relance de match	8♦	Durant le tour, tous vos joueurs ont Présence perturbante et Répulsion
9♥	Durant 2 tours (consécutifs), votre adversaire ne peut user de relance	9♦	Choix du temps jusqu'au prochain jet de météo le cas échéant
10♥	Tour gratuit, après chaque action si 1 sur 1D6, votre adversaire reprend la main.	10♦	1 joueur reçoit pour le match Joueur Vieux et Poignard
V♥	1 joueur reçoit 1 compétence de son poste pour le match	V♦	Gain du Toas et +2 FAME
D♥	1 marqueur devient KO	D♦	Pour la mi-temps un fan vient jouer avec vous 6 4 2 7 Solitaire Frénésie
R♥	Durant le tour, 1 joueur double sa F	R♦	Durant le tour, tous vos joueurs ont Stabilité
A♥	1 zone latérale devient maudite, aucune action durant 2 tours	A♦	1 chien vole la balle sur 1D6 case (gabarit)

EVENEMENTS ALEATOIRES (200.000 pour faire un tirage)

2♣	-1D3 relances pour l'adversaire	2♠	Pour le match, un adversaire ne peut faire que des résultats sonnés
3♣	1 sort d'éclair	3♠	Pour ce tour, un joueur transforme tous les blocages «Défenseur plaqué»
4♣	Durant le tour, 1 adversaire (sauf porteur de balle) joue pour votre équipe	4♠	Avant l'engagement sur 1D6>1, un joueur blessé va en réserve
5♣	Pour le match, 1 joueur reçoit +1AG – Bond - Manchot - Frénésie	5♠	Boule de feu avec 1 joueur au centre obligatoirement.
6♣	Pour le match, 1 adversaire reçoit Gros Débile	6♠	Un Roule-Mort positionné en bord de terrain (sauf en-but) joue pour vous jusqu'au prochain engagement.
7♣	Pour le match, 1 adversaire doit jouer en 1er ou ne pas jouer	7♠	Pour le match, 1 joueur gagne +1M – Sprint - Equilibre
8♣	1 joueur = crapaud jusqu'à l'engagement sur 1D6>1 4 1 4 4 Esquive, Saut, Manchot, Minus, Microbe.	8♠	Pour le match, 1 adversaire ne peut faire de relance (comp et relance d'équipe)
9♣	Pour le match, 1 joueur gagne Intrépidité, Juggernaut et Arracher le ballon	9♠	Pour le match, 1 joueur gagne Tacle Plongeur – Bond – Tacle - Lutte
10♣	Pour le match, 1 joueur transforme toutes les blessures en Sonné	10♠	Pour le tour, tous vos joueurs ont +1F

MESURES DESEPEREES (400.000 pour faire un tirage)

V♣	1 joueur adverse rate le match	V♠	A chaque engagement seul l'1 des 2 joueurs les + chers peuvent jouer ensemble
D♣	1D6 par relance adverse, si >1, perte de la relance	D♠	Cerveau lent à tous les joueurs adverses.
R♣	Borg vient jouer avec vous en se plaçant le long de la touche. 6 5 2 9 Solitaire, Châtaigne, Crâne Épais, Esquive en Force, Juggernaut, Arracher le Ballon	R♠	Annulation d'1 TurnOver
A♣	3 adversaires tirés au sort doivent faire 1D6>4 pour participer à chaque engagement	A♠	-1 à tous les jets de blessures sur vos joueurs. Si sur la blessure, n'est pas sonné.



Coach:	Relances:	x		
Race:	Popularité:	x	10.000	
Valeur Totale:	Assistants:	x	10.000	
Trésor:	Pom Pom Girls:	x	10.000	
Porte Monnaie:	Apothicaire:	x	50.000	

N°	NOM	POSTE	M	F	AG	AR	COMPETENCES	BLESSURES	REU	SOR	INT	TD	JPV	PE	COUT
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															

DATE	ADVERSAIRE	PUBLIC	SCORE	NOTES	DATE	ADVERSAIRE	PUBLIC	SCORE	NOTES

AVANT MATCH	
Météo	Trésorerie
Primes	Public
Tirage au sort	

TABLE DE METEO (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 attraper, ramasser et transmettre	
12	Blizzard	Echec aux Sprint sur 1-2. Pas de Passe Longue ni de Long-Bomb	

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	Parade Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa Parade
5	Chandelle	1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Pom-Pom Girls	1D3+Fame+Pom-pom (1 relance mi-temps)
7	Météo	1 jet de Météo (Si clément +1 de dispersion)
8	Entraînement	1D3+Entraîneurs+Fame (1 relance mi-temps)
9	Suprise	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

AGILITE	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 Éclair						+1
Passe Courte						+0
Passe Longue						-1
Long Bomb						-2
Par Zone de Tacle						-1
Interception						-2
Par Zone de Tacle						-1
Atterrissage						-1
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
P : Les adversaires de ce joueur reçoivent +P sur les jets de blessures.	

APRES MATCH	
Gains	Popularité
JPV/PE/XP	Encadrement
Classement = Cout Total de l'Equipe	

ACTION	REU	SOR	INT	TD	JPV
PS	1	2	2	3	5

EXPERIENCE					
PS	Titre	Niv	2D6	Résultat	Valeur
0-5	Débutant	0	2-9	Compétence selon Poste (1ère colonne)	+20.000
6-15	Expérimenté	1	10	+ 1 en M ou AR	+30.000
16-30	Vétéran	2	11	+ 1 en AG	+40.000
31-50	Futur Champion	3	12	+1 en F	+50.000
51-75	Champion	4	Double	Compétence au choix (2 colonnes)	+30.000
76-125	Super Champion	5	Les Stars ne peuvent gagner d'Xp		
+176	Légende	6			

NOMBRE	PRIMES DE MATCHES	COUT
2 max	Vous louer les services de serveuses apportant quelques tonneaux de bière (+1 pour sortir des KO)	50.000
2 max	Vous louer les services de prêtres apothicaires (uniquement si vous avez droit aux apothicaires)	100.000
1 max	Vous louez les services d'Igor en soutien du Nécromancien qui pourra relancer un jet de régénération	100.000
3 max	Corruption, faites un jet D6>1 pour corrompre l'arbitre s'il sort un de vos joueurs.	Gobelins : 50.000 Autres:100.000
4 max	Relance de match	100.000
2 max	Achat de mercenaire (prix de base+30.000+50.000 par compétences ajoutées) et/ou de Stars	Selon Star
1 max	Vous louez les service d'un cuisot Halflings qui offre 1 relance de mi-temps pour chaque jet >3 de 3D6	Halflings: 100.000 Autres: 300.000
1 max	Vous louez les service d'un Sorcier	150.000

COUT TOTAL	SURCOUT
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

