

# LES EQUIPES

## Equipe du Chaos

### Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Homme Bête	60 000	6	3	3	8	Cornes	G
4	1	Guerrier du Chaos	100 000	5	4	3	9	Aucune	G+F
1	0	Champion du Chaos	120000	5	4	3	9	Compétence dépend de la divinité	G+F
		Khorne						Frénésie	
		Nurgle						Répulsion	
		Slaneesh						Regard hypnotique	
		Tzeentch						Régénération	
1		Prêtre du chaos	200000	5	4	3	9	Initiation sombre	G+F
1		Minotaure	130000	5	5	2	8	Corne, Crâne épais	G+F
1		Ogre	130000	5	5	2	9	Crâne épais	G+F
1		Troll	110000	4	5	1	9	Régénération	G+F

Prix des relances : 70 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bâtards du Chaos](#), [Elfes noires](#), [Gobelins](#), [Minotaures](#), [Nains du chaos](#), [Ogres](#), [Orques](#), [Princes du Warp](#), [Skavens](#), [Slanns](#), [Snotlings](#).

### Champions

[Bolgrot l'écrabouilleur](#), [Grashnak Noirsabo](#), [Lord Borak le Destructeur](#), [Morg'n Thorg](#), [Nobbla la Teigne](#), [Scrappa Malocrane](#), [Bellow Thunderslam](#), [Wilhelm Chaney](#), [Dorjak Sureclaw](#), [Galem Goreblade](#), [Wormhowl Greyscar](#), [Slarga Foulstrike](#), [Dieter Hammerlash](#), [Bilerot Vomitflesh](#), [Doubledrool](#), [Hacker Spleenripper](#), [Croc Spiketail](#), [Derek the Dork](#), [Rascally Ron](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

### Règles spéciales

Les Chaos ont droit aux aptitudes physiques. L'équipe du chaos peuvent être dédiés à un dieu chaotique. Les équipes du chaos doivent avoir obligatoirement un champion du chaos. L'équipe peut avoir un maximum de 2 joueurs parmi le prêtre du chaos, le minotaure, l'ogre et le troll.

# Equipe de Elfes noirs

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart elfe noir	70 000	6	3	4	8	Aucune	G+A
2	0	Lanceur elfe noir	80 000	6	3	4	8	Passe	G+A+ P
2	0	Coureur elfe noir	100 000	7	3	4	8	Blocage	G+A
2	0	Furie	110 000	7	3	4	7	Griffe, bond	G+A
2	0	Assassin	100000	6	3	4	8	Poursuite, Esquive	G+A
1	0	Harpie	100 000	6	4	2	7	Frénésie, Esquive, Ailes	G+F
1	0	Homme arbre du chaos	110 000	2	5	1	9	Répulsion, Stabilité, Prend racine	G+F

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Chaos](#), [Minotaures](#), [Vampires](#).

## Champions

[Horkon l'écorcheur](#) , [Lothar branche malingre](#), [Roxanna Darknail](#), [Eoarn Harokon](#), [Petro D'Arvill](#), [HawtCorn Tullaris](#), [Odium Khan](#), [Asperon Tcorn](#), [Moravis Curfew](#), [Tuern Redvenom](#), [Haric SilvertCorn](#), [Keyan Pourowspit](#), [Thrud le barbare](#), [Le Dragon](#)

## Règles spéciales

La harpie est considérée comme une arme secrète (pénalité : 9+). L'Homme-Arbre Corrompu peut prendre Griffes s'il obtient un double sur le tableau des avancements. Si l'équipe dispose d'un sorcier, elle peut engager un dragon.

# Equipe de Elfes sylvains

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart elfe Sylvain	70 000	7	3	4	7	Aucune	G+A
4	1	Receveur elfe Sylvain	90 000	9	2	4	7	Réception, Esquive	G+A
2	0	Lanceur elfe Sylvain	90 000	7	3	4	7	Passe	G+A+ P
2	0	Danseur de guerre	120 000	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	G+A

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Gnomes](#), [Halflings](#), [Hauts elfes](#), [Hommes Arbre](#), [Humains](#), [Shallya](#).

## Champions

[Jordell Flèchevive](#), [Racine Dutronc](#), [Clearwater Everglade](#), [Thrud le barbare](#), [Voluptua](#), [Limber Lumber](#), [Jim Plunkwood](#), [Rot Wilder](#), [Sweetwind](#), [Pierrot Rainforest](#), [Dolfar Longstride](#), [Eldril Gliswinder](#), [Highelm Lyprade](#), [Eldrake Surefire](#)

# Equipe de Géants

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Géant	150000	5	6	2	8	Esquive en force, Châtaigne	G+F

Prix des relances : 90 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés :

## Champions

[Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

## Règles spéciales

Les géants sont sujets à -1 à tous leurs jets de dé par temps de canicule.

# Equipe de Gobelins

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
16	4	Gobelin	40000	6	2	3	7	Minus, Esquive, Poids plume	A
4	0	Gobelin de la nuit	50000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume, Haine des nains	A
6	0	Gobelin de la forêt	50000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume, Tatouage	A
2	0	Troll	90000	4	5	1	9	Régénération, Châtaigne, Gro'Débile, Toujours affamé	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Chaos](#), [Ogres](#), [Orques](#), [Orques Sauvages](#), [Skavens](#), [Slanns](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Bolgrot l'écrabouilleur](#), [Boomer Morvonez](#), [Fungus le Cinglé](#), [Morg'n Thorg](#), [Nobbla la Teigne](#), [Scrappa Malocrane](#), [Varag Mache-Goule](#), [Spiky Norman](#), [Garbage Throttlesnot](#), [Dirty Dan](#), [Dee Eff](#), [Gazooga](#), [Thrud le barbare](#), [Yeeya-Ha](#), [Greaser Geargrinder](#), [Krag Kneebreaker](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#), [Le chariot à pompe snotling](#)

## Règles spéciales

Les gobelins subissent un malus de +1 sur leur jet de blessure. Ils augmentent d'une catégorie la portée lors d'une passe.

# Equipe de Halflings

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
16	4	Halfling	30 000	5	2	3	6	Minus, Esquive, Poids plume	A
6	0	Compagnon	50000	6	2	3	6	Minus, Esquive, Poids plume	G+A

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bretonniens](#), [Dryades](#), [Elfes sylvains](#), [Hommes Arbre](#), [Humains](#), [Ogres](#), [Shallya](#).

## Champions

[Racine Dutronc](#), [Jobo Pieds-Velu](#), [Knee-high Strider](#), [Ernald Spiritburner](#), [Puggy Baconbreath](#), [Bongo Potbelly](#), [Bolman Gamgee](#), [Warmglow Windaloo](#), [Arfie Shortzenegger](#), [Thrud le barbare](#), [Voluptua](#), [Limber Lumber](#)

## Règles spéciales

Les halflings subissent un malus de +1 sur leur jet de blessure. Ils augmentent d'une catégorie la portée lors d'une passe.

# Equipe de Hauts elfes

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart Haut elfe	70 000	6	3	4	8	Aucune	G+A
2	0	Guerrier phénix	80 000	6	3	4	8	Passe	G+A+P
2	0	Guerrier Lion	90 000	8	3	4	7	Réception	G+A
2	0	Guerrier dragon	100 000	7	3	4	8	Blocage	G+A
2	0	Guerrière vierge	110000	9	2	4	7	Esquive, Saut, Glissade contrôlée	G+A

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bretonniens](#), [Elfes sylvains](#), [Halflings](#), [Hommes Arbre](#), [Humains](#).

## Champions

[Prince Moranion](#), [Valen Swift](#), [Thrud le barbare](#), [Le Dragon](#), [Soaren Hightower](#), [Ibrahim Golddawn](#), [Valen Swift](#), [Vallen Swyft](#), [Luarn Proudrow](#), [Angus Swiftfeet](#), [Carthas Moonbeam](#), [Eaeren Wyrmsbane](#)

## Règles spéciales

Si l'équipe dispose d'un sorcier, elle peut engager un dragon.

# Equipe de Humains

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart humain	50 000	6	3	3	8	Aucune	G
4	1	Receveur humain	70 000	8	2	3	7	Réception, Esquive	G+A
2	0	Lanceur humain	70 000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P
4	1	Coureur humain	90 000	7	3	3	8	Blocage	G+F

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Bretonniens](#), [Elfes sylvains](#), [Halflings](#), [Hauts elfes](#), [Nains](#), [Nippons](#), [Norsemen](#), [Ogres](#), [Shallya](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Comte Luthor von Drakenborg](#), [Griff Oberwald](#), [Morg'n Thorg](#), [Zug la Bête](#), [Griregor Miessen](#), [Erik Kantona](#), [Thrud le barbare](#), [Hawfire](#), [Ziggi Abschuss](#), [Miessen](#), [Ritter Von Baum](#), [Jacob von Altdorf](#), [Siggi The Boot Schuster](#), [Big'Gunn Shonn](#), [Hoshi Komi](#), [Casqut Wulf](#), [Frank N Stein](#), [Gregor Miessen](#), ['Epoxy' Ginhart](#), [Swiftly Murdoch](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

# Equipe de Morts vivants

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Squelette	30 000	5	3	2	7	Régénération	G
8	2	Zombie	30 000	4	3	2	8	Régénération	G
4	1	Goule	70 000	7	3	3	7	Esquive	G+A
2	0	Revenant	90 000	6	3	3	8	Blocage, Régénération	G
2	0	Momie	100 000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	G+F
1	0	Fantôme	180 000	6	-	-	-	Répulsion	

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Vampires](#).

## Champions

[Comte Luthor von Drakenborg](#), [Thrud le barbare](#), [Ramtut III](#), [Wishbone](#), [Spiny Norman](#), [Frank N Stein](#)

## Règles spéciales

**Attention**, la régénération se fait sur 4+. Les Morts-Vivants ne peuvent régénérer si leur Nécromant a quitté le jeu pour une raison ou pour une autre.

Au début de votre tour , tous les joueurs de l'adversaire adjacents à un fantôme testent leur courage. Sur 5+ le joueur ne pourra bouger le tour suivant et perd sa zone de tacle, par contre sur un 1 le joueur surmonte sa peur et ne craint plus pour le reste du match un fantôme. Vous pouvez lancer votre fantôme dans un blitz (compte dans la limite de 1). L'adversaire lance 2 dés: sur un 12 votre adversaire est mort foudroyé de peur, sur 10 et 11 le joueur est terrorisé , il sort du terrain pour n'y revenir qu'après un touchdown (ou à la mi-temps) si il réussit un jet de dé de 4 + (dans ce cas il ne craint plus le fantôme), sur 7, 8 et 9 le joueur a peur: il ne bouge pas lors de son tour et perd sa zone de tacle. Si le joueur a un ballon celui ci le perd. La case qu'occupe le fantôme est vide. Tous les joueurs de votre équipe peuvent la traverser ( mais pas y rester), les joueurs de l'équipe adverse immunisés peuvent traverser eux aussi la case. Votre fantôme peut traverser une case occupée par un joueur si il fait partie de l'équipe adverse celui ci fait un test de courage (sauf si il est immunisé). Le fantôme est considéré comme un gros balaise : il ne peut apprendre que les compétences suivantes : chef, pro, peur et terreur.

# Equipe de Nains

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Longue barbe	70 000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	G+F
2	0	Sprinter	80 000	6	3	3	8	Dextérité, Crâne épais	G+P
2	0	Coureur nain	80 000	5	3	3	9	Blocage, Crâne épais	G+F
2	0	Tueur de Troll	90 000	5	3	2	8	Blocage, Frénésie, Intrépidité, Crâne épais	G+F
2	0	Nain éclair	80000	5	3	3	8	Passe, Crâne épais	G+P

Prix des relances : 40 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bretonniens](#), [Humains](#), [Nippons](#), [Norsemen](#), [Ogres](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Grim Croc d'Acier](#), [Roule-Mort](#), [Drungrim Quickstride](#), [Pick' Seamsunder](#), [Bardin Ironglove](#), [Stuka Schmidt](#), [Granite Rivalblade](#), [Grimwold Grimbreath](#), [Barik Farblast](#), [Flint Churnblade](#), [Devin Headbanger](#), [Gibbon the Winded](#), [Haden Blockbuster](#), [Goldtooth Flowingbeard](#), [Axebreaker Jones](#), [Thrud le barbare](#), [Le Canon](#)

# Equipe de Felins

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Chaton	60000	6	3	3	7	Bond	G+A
4	0	Chat	90000	6	3	3	8	Bond, Blocage	G+A
2	0	Léopard	90000	8	2	3	7	Bond, Esquive	G+A
2	0	Chat sauvage	140000	6	4	3	8	Bond, Griffes	G+F

Prix des relances : 70 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés :

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe de Nains du chaos

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Hobgobelin	40000	6	3	3	7	Aucune	G
6	1	Nain du Chaos	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	G+F
2	0	Centaure taureau	130000	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne épais	G+F
2	0	Nain surnois	70000	6	3	3	7	Poursuite, Glissade contrôlée	G

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Chaos](#), [Garous](#), [Gobelins](#), [Orques](#), [Orques Sauvages](#), [Snotlings](#), [Vampires](#). Les nains du chaos peuvent être dédiés à un dieu chaotique.

## Champions

[Grashnak Noirsabo](#), [Hthark le défonceur](#), [Zzharg le Borgne](#), [Lothar branche malingre](#), [Zorn « Dent de sabre »](#), [Uzkrag](#), [Xtall Ironhand](#), [Trabore Despoiler](#), [Kharg the Slaughterer](#), [Bellow Thunderslam](#), [Thrud le barbare](#), [Greaser Geargrinder](#), [Jangie Dullede](#)

## Règles spéciales :

Si vous alignez des hobgobelins, au début du match, lancer un D6, si le résultat est 1, lancer un autre D6, et consultez le tableau suivant.

**1-2 P'tain d'lacets!** D6 hobgobelins (relancez les 1) ont accidentellement noué leurs lacets ensemble. Pour le reste de la mi-temps, ces hobgobelins doivent se déplacer ensemble. Si l'un d'entre eux est plaqué ou tombe, les autres peuvent se regrouper autour, mais la chaîne ne doit pas être brisée. Si l'un des maillons est repoussé, les autres joueurs doivent se déplacer pour garder la chaîne intacte. Il s'agit d'une action gratuite qui ne nécessite ni jet d'esquive, ni points de mouvements,... Si l'un des hobgobelins quitte le terrain, tous les maillons tombent, mais lorsqu'ils se relèvent, leurs lacets sont cassés; ils peuvent rejouer normalement.

**3-4 Wow; vous êtes mon héros!** D6 hobgobelins tombent dans une admiration infinie pour un joueur non-hobgobelin. Pour le reste de la mi-temps, ils poursuivent le joueur, et ils doivent rester dans une case adjacente. Ils ne peuvent faire de mouvements qui les éloigneraient de leur héros (poursuivre lors d'un blocage par exemple). L'admiration d'un hobgobelin est telle qu'ils sont considérés comme ayant la compétence garde pour le reste de la mi-temps, mais seulement lorsqu'ils assistent leur héros.

**5-6 Concours de sale gueule!** Tous les hobgobelins car ils ont fait un concours de grimaces dans les vestiaires. Les hobgobelins rejoignent le match à leur deuxième tour, à partir de leur zone d'en-but. Malheureusement, leurs traits sont restés figés (le vent a changé de sens... leurs yeux continueront à loucher... maman l'avait bien dit...). Par conséquent, Les Hobgobelins sont considérés comme ayant Répulsion pour le reste du match.

# Equipe de Orques

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart orque	50000	5	3	3	9	Aucune	G
2	0	Lanceur orque	70000	5	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P
4	1	Orque noir	80000	4	4	2	9	Aucune	G+F
4	1	Coureur orque	80000	6	3	3	9	Blocage	G+F
2	0	Orque sauvage	90000	6	3	3	8	Frénésie, Tatouage	G+A

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bâtards du Chaos](#), [Chaos](#), [Gobelins](#), [Nains du chaos](#), [Ogres](#), [Orques Sauvages](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Bolgrot l'écrabouilleur](#), [Boomer Morvonez](#), [Fungus le Cinglé](#), [Morg'n Thorg](#), [Nobbla la Teigne](#), [Scrappa Malocrane](#), [Varag Mache-Goule](#), [Thrud le barbare](#), [Hak Demoncutter](#), [Urfrik Skullhack](#), [Krug Painspear](#), [Rip Sorepain](#), [Harg Vainkill](#), [Gorflem Rot-Breath](#), [Kolath Head-Ripper](#), [Greaser Geargrinder](#), [Urgoth 'Ripper' Bolgrot](#), [Krag Kneebreaker](#), [Dick Buttkick](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#), [Le chariot à pompe snotling](#)

# Equipe de Skavens

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart skaven	50000	7	3	3	7	Aucune	G
2	0	Lanceur skaven	70000	7	3	3	7	Dextérité, Passe	G+P
4	1	Coureur d'égouts	80000	9	2	4	7	Esquive	G+A
2	0	Vermine de choc	90000	7	3	3	8	Blocage	G+F
2	0	Rat Ogre	130000	6	5	3	8	Châtaigne, Queue préhensile, Animal sauvage	G+F
2	0	Clerc de la malepierre	90000	6	3	3	7	Répulsion, Frénésie	G

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Chaos](#), [Gobelins](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Cass-Crane](#), [Hakflem Pointu](#), [Thrud le barbare](#), [Chainfist](#), [Marg Plaguewind](#), [Split Tendoncutter](#), [Rasta Tailspike](#), [Breet Braingulper](#), [Skrag the Unclean](#), [Shisk Four-Arms](#), [Slart Smash-Rip](#), [Skritter](#), [Skreet](#), [Gonzo Sam](#), [Cluny Scourgetail](#), [The Hand](#)

## Règles spéciales

Les Skavens ont droit aux aptitudes physiques.

# Equipe de Vampires

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Humain possédé	50 000	6	3	3	8	Aucune	G
12	3	Vampire	110 000	6	4	4	8	Regard hypnotique, Régénération, Petite soif	G+A
1	0	Seigneur Vampire	180 000	6	5	4	9	Blocage, Esquive, Regard hypnotique, Régénération	-

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Chaos](#), [Garous](#), [Humains](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Comte Luthor von Drakenborg](#), [Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

- ? Le coach d'une équipe de vampire est le seigneur vampire. A sa création une équipe de ce type doit donc obligatoirement en contenir un.
- ? Si le seigneur vampire est tué, l'équipe doit se dissoudre à moins qu'il ne reste un vampire dans l'équipe. Auquel cas, celui-ci devient le seigneur et perd automatiquement la compétence petite soif. S'il reste plusieurs vampires, c'est celui qui a le plus d'expérience qui devient le seigneur.
- ? Le seigneur vampire ne peut être acheté qu'à la création de l'équipe. Il ne peut pas être remplacé.
- ? Le seigneur vampire initial ne gagne pas de points d'expérience.
- ? Le seigneur vampire s'il est encore vivant peut transformer un autre vampire en chauve-souris ou en loup jusqu'à la fin du match.

Type	M	F	Ag	Ar	Compétences
Chauve-souris	8	2	4	6	Régénération, minus
Loup	7	5	4	7	Régénération, Esquive, Crocs acérés

- ? Les vampires mettent 2 fois plus de temps à gagner leur compétence (voir gros balaise).

# Equipe de Ogres

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Ogre	120 000	5	5	2	9	Châtaigne, Crâne épais, Débile	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Gobelins](#), [Orques](#), [Orques Sauvages](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Morg'n Thorg](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

# Equipe de Minotaures

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Minotaure	110 000	5	5	2	8	Châtaigne, Crâne épais, Cornes, Animal sauvage	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bâtards du Chaos](#), [Chaos](#), [Elfes noires](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Grashnak Noirsabo](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

# Equipe de Hommes Arbre

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Homme Arbre	120 000	2	6	1	10	Châtaigne, Crâne épais, Stabilité, Prendre racines	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Dryades](#), [Elfes Sauvages](#), [Elfes sylvains](#), [Halflings](#), [Shallya](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Racine Dutronc](#), [Thrud le barbare](#)

# Equipe de Norsemen

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart norseman	60 000	6	3	3	7	Blocage	G
2	0	Lanceur norseman	70 000	6	3	3	7	Blocage, Passe	G+P
4	1	Husker	90 000	5	3	3	8	Blocage, Intrépidité	G+F
2	0	Troll des neiges	110 000	4	5	1	8	Régénération, Châtaigne, Nature froide	G+F
2	0	Berserker	130 000	7	4	3	7	Blocage, Frénésie	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Bretonniens](#), [Humains](#), [Nains](#), [Ogres](#), [Shallya](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Morg'n Thorg](#), [Thrud le barbare](#), [Wolfhowl Blacscar](#), [Icepelt Hammerblow](#), [Ulrik Wuulfson](#)

# Equipe de Bâtards du Chaos

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
16	4	Bâtard du Chaos	70 000	6	3	3	8	Spécial	G

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Chaos](#), [Gobelins](#), [Nains du chaos](#), [Ogres](#), [Orques](#), [Slanns](#), [Snotlings](#), [Vampires](#). Les bâtards du chaos peuvent être dédiés à un dieu chaotique.

## Champions

[Lord Borak le Destructeur](#), [Morg'n Thorg](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

## Règles spéciales

**Spécial :** chaque bâtard du Chaos commence avec une aptitude physique aléatoire. Les coaches désireux de créer de telles équipes doivent appeler la ligue pour savoir qu'elles seront les compétences de leurs joueurs.

Par ailleurs lorsque les bâtards du Chaos gagnent une compétence, ils doivent jeter 1D6 et se référer au tableau ci-dessous.

**1-3** Effectuez un jet de compétence normal

**4-6** Le joueur gagne une aptitude physique aléatoire (jetez 1D20 et regardez le tableau.. Si la compétence est déjà possédée, relancez)

Résultat	Aptitude	Résultat	Aptitude
1	Bras supplémentaires	9	Regard hypnotique
2	Cornes	10	Régénération
3	Crâne épais	11	Répulsion
4	Crocs acérés	12	Tentacules
5	Deux têtes	13	Très longues jambes
6	Griffes	14	Queue préhensile
7	Main démesurée	15	Pointes
8	Minus	16 +	Choisissez

Les bâtards du Chaos ne sont soignés par l'apothicaire que sur un 3+ à cause de leur nature physique.

Les Bâtards du Chaos ne peuvent pas avoir de magiciens normaux. A la place ils ont pour 150.000 pièces d'or, un Warper qui leur permet de prendre un objet magique supplémentaire par match ou de jeter le sort Zap!.

Les Bâtards du Chaos sont particulièrement laids et les fans les aiment peu. De fait, ils doivent ajouter -1 à leur jet de popularité après chaque match.

# Equipe de Slanns

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Skink	60 000	8	2	3	7	Esquive, Minus	G
6	1	Saurus	80 000	6	4	1	9	Aucune	G+F
2	0	Kroxigor	120 000	6	5	1	9	Queue préhensile, Crâne épais, Châtaigne, Débile	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Homme-Lézards](#), [Princes du Warp](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Lord Borak le Destructeur](#), [Morg'n Thorg](#), [Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Magie :

Les Slanns sont de très puissant magicien. De fait, ils peuvent ajouter +1 sur le sort Zap!

De plus, ils sont passés maître dans l'art de deviner et d'anticiper l'avenir. De fait, ils peuvent appliquer un modificateur de +/- une ligne sur la nouvelle table des coups d'envois.

# Equipe de Homme-Lézards

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quarts	80 000	6	3	3	9	Bond	G
4	1	Receveur	90 000	7	2	4	8	Bond, Réception	G+A
2	0	Troll de rivière	100 000	3	5	1	8	Régénération, Débile, Châtaigne, Toujours affamé	G+F
4	1	Coureur	110 000	7	3	3	9	Bond, Blocage	G+A

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Chaos](#), [Gobelins](#), [Ogres](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe de Snotling

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A	A	Compétences	Comp
30	10	Snotling	20000	6	1	3	5	Minus, Esquive, Poids plume, Bond	A
4	0	Troll	100000	4	5	1	9	Régénération, Châtaigne, Gro'deb, Toujours affamé	G+F

**Prix des relances :** 40 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Gobelins](#), [Ogres](#), [Orques](#), [Orques Sauvages](#).

## Champions

[Morg'n Thorg](#), [Thrud le barbare](#), [Le chariot à pompe snotling](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#), [Runtly Swivelspit](#), [Turdslinger](#)

## Règles spéciales

- ? Les équipes de snotlings peuvent contenir jusqu'à 30 joueurs maximum. Chaque emplacement de la feuille d'équipe peut servir pour gérer 2 snotlings mais seulement un joueur d'une autre race.
- ? Les snotlings qui survivent assez longtemps peuvent choisir leurs compétences parmi celle d'agilité.
- ? **Empilement** : Pour être plus fort, les snotlings peuvent se regrouper dans une même case.
- ? Un coach peut empiler autant de snotlings qu'il le veut. Pour chaque snotling à empiler, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, la pile s'effondre et les snotlings se retrouvent au sol sur le dos sauf le snotling au sommet de la pile qui doit faire un jet d'armure. Le premier snotling de la pile se retrouve toujours au sommet.
- ? Un empilement de 2 snotlings ou plus exerce une zone de tacle "normale". Chaque snotling qui entre dans la pile, ajoute +1 à la force du snotling au sommet de la pile. Un empilement peut se déplacer d'un nombre de cases égal au mouvement du snotling du sommet de la pile divisé par le nombre de snotlings présents dans la pile (arrondi à l'inférieur). Ex : un empilement de 3 snotlings pourra se déplacer de 2 cases et aura une force de 3. NB : une pile ne peut pas sprinter. Si l'empilement réussit à faire quelque chose, l'action va au snotling du sommet de la pile.
- ? Pour dissoudre un empilement, les snotlings se séparent les uns après les autres. Jetez 1D6 pour chaque snotling désirant sortir, sur un 1 la pile s'effondre (voir au dessus), sur 2+, le snotling sort de la pile et peut bouger normalement. NB : entrer ou sortir de la pile coûte 1 point de mouvement et ne peut s'effectuer que si la pile n'a encore rien fait. Les snotlings sortent de la pile dans l'ordre inverse de leur arrivée.
- ? Si la pile est bloquée, on considère qu'elle a la compétence stabilité et on utilise les compétences du snotling au sommet de la pile pour déterminer les conséquences pour tous les snotlings présents dans la pile. Quand un empilement de snotlings se déplace, blitze ou effectue un blocage, tous les snotlings présents dans la pile sont considérés comme ayant jouer et ne peuvent plus rien faire pour ce tour.
- ? Une pile de snotlings qui s'effondre ne provoque pas de turnover sauf si le ballon était dans cette pile.
- ? Un snotling qui porterait le ballon peut s'empiler avec d'autres. Toutefois, il doit forcément grimper au sommet de la pile et pour cela, il doit réussir un jet d'agilité. Si le jet échoue, la pile s'effondre.
- ? Dans la mesure où ils sont empilés, un coach peut faire entrer autant de snotlings qu'il le désire sur le terrain. Néanmoins, avant le coup d'envoi, les snotlings doivent se positionner ou s'empiler sur un maximum et un minimum de 11 cases. Un empilement s'arrête dès qu'un snotling échoue à entrer dans la pile (c'est à dire qu'il obtient un 1 sur le jet d'empilement).
- ? Les snotlings n'ont pas de zone de tacle (à moins d'être empilé).
- ? Les cases contenant des snotlings au sol, sur le dos ou le ventre sont considérées comme vides, on peut donc les franchir moyennant le jet d'1D6 (sur un 1 le snotling s'agrippe au joueur et celui-ci glisse comme pour un mouvement supplémentaire).
- ? Les snotlings sont beaucoup plus petits que les gobelins. De fait quand on les jette, il n'y a pas besoin d'augmenter la portée d'un cran. Par ailleurs, ils ont aussi des problèmes pour manipuler le ballon. Ils ne peuvent ni passer, ni intercepter mais ils peuvent transmettre la balle.
- ? On peut tout à fait jeter un snotling sur un adversaire, si le lancer est réussi, l'adversaire est automatiquement plaqué tandis que le snotling rebondit. Les 2 subissent une blessure. Il n'y a pas de turnover.
- ? Les snotlings sont particulièrement faibles physiquement. Tout joueur qui réussit à bloquer un snotling à droit à +2 sur

le jet de blessure.

? Toutes les équipes peuvent avoir des snotlings dans leurs rangs.

#### ATTENTION :

? Pour jouer avec des snotlings, je vous conseille d'avoir des jetons numérotés.

? Des feuilles d'équipe "spéciales snotlings" sont disponibles au siège de la ligue.

# Equipe de Dryades

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Poussids	40 000	4	3	2	6	Sprint, Esquive	G
8	2	Dryades	100 000	7	3	3	8	Crâne épais, Aspect	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Elfes Sauvages](#), [Elfes sylvains](#), [Halflings](#), [Hommes Arbre](#), [Humains](#), [Shallya](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

#### Aspect :

A chaque début de match, jetez 1D6 pour chaque Dryade de votre équipe et reportez-vous à la table ci-dessous. Cela vous permettra de savoir qu'elles sont les types de vos Dryades.

1-2	Bouleau	Lors d'un blitz, les bouleaux sont autorisés à effectuer 2 blocages successifs contre le <u>même</u> adversaire. <i>Couleur : Blanc - Gris</i>
3-4	Chêne	Force +1 et Armure +1 pour tout le match. <i>Couleur : Marron</i>
5-6	Saule	Le Saule choisit toujours le dé qui servira à déterminer le résultat d'un blocage (même si le blocage est effectué par un joueur plus fort que lui). <i>Couleur : Jaune - Vert</i>

#### Règles spéciales :

Sur un double lors du jet de compétences, les Dryades peuvent choisir certaines compétences physiques :

Épines	.....	Idem Cornes
Écorce de pierre	.....	Idem Pointes
Cire	.....	Idem Tentacules

# Equipe de Bretonniens

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Paysan	20 000	6	2	2	6	Esquive	G
2	0	Soldat	70 000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P
4	1	Chevalier	110 000	7	3	4	8	Nerfs d'acier, Esquive	G+A
2	0	Chevalier du Graal	140 000	6	4	3	9	Blocage, Stabilité, Pro	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Gnomes](#), [Hauts elfes](#), [Humains](#), [Nains](#), [Nippons](#), [Shallya](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Les chevaliers du Graal ne peuvent pas agresser un joueur à terre ou aider quelqu'un à commettre une agression; ils sont bien trop vertueux pour cela!

# Equipe de Elfes Sauvages

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Elfe Sauvage	50 000	6	3	3	7	Esquive	G+A
2	0	Satyre	110 000	7	3	4	8	Bond, Sprint	G+A
2	0	Ent Sauvage	110 000	2	6	1	10	Châtaigne, stabilité, Crâne épais, Prendre racines	G+F
2	0	Centaure	140 000	8	4	2	8	Esquive en force, Equilibre, Crâne épais	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Dryades](#), [Elfes sylvains](#), [Halflings](#), [Hommes Arbre](#), [Humains](#), [Shallya](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe de Elémentaux

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Novice	50 000	6	3	3	8	Aucune	G
4	1	Acolyte du Feu	80 000	6	3	3	8	Frénésie, Saut	A+F
4	1	Acolyte de la Terre	80 000	5	3	3	9	Crâne épais, Stabilité	G+F
4	1	Acolyte de l'Eau	80 000	6	3	3	8	Esquive, Glissade contrôlée	G+A
4	1	Acolyte de l'Air	80 000	7	3	3	7	Passe, Blocage de passe	G+P

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Gnomes](#), [Hauts elfes](#), [Humains](#), [Ogres](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Spécialiste :

Spécialité		Spécialité	
4		Air	
2	+	Eau	+
0		Terre	
Nombre d'acolytes			

Chaque équipe d'élémentaux est dirigé par un spécialiste qui est aussi le coach de l'équipe. Ce spécialiste doit choisir l'un des 4 éléments comme spécialité. Par exemple, un spécialiste de l'eau pourra avoir dans son équipe: 4 acolytes de l'eau, 2 acolytes de l'air, 2 acolytes de la terre et aucun acolyte du feu (voir schéma).

De plus, les acolytes du spécialiste gagne la compétence régénération (qui s'effectuera sur 3+). Donc dans notre exemple, les acolytes de l'air gagnerait la compétence régénération.

Pour 30.000 Po, un novice peut devenir un acolyte, il loupe 1 match et récupère les compétences et les caractéristiques de l'acolyte. Il garde ses compétences et ses statistiques déjà acquises mais perd ses augmentations de caractéristiques.

# Equipe de Ether

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Fantome	50 000	6	3	3	7	Aucune	G
4	1	Feu follet	70 000	8	2	4	7	Ethere, Regard Hypnotique, Esquive	G+A
4	1	Spectre	70 000	5	3	3	8	Ethere, Puissance	G
2	0	Apparition	80 000	6	3	3	9	Ethere, Blocage, Puissance	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Fimir](#), [Homme-Lézards](#), [Vampires](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe de Fimir

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Diablotins	30 000	5	3	2	8	Aucune	G+F
4	1	Démon mineur	60 000	6	3	4	7	Esquive, Bond, "Pas de ce monde"	G+A
4	1	Tentaculos	100 000	5	4	2	9	Queue préhensile	G+F
1	0	Démon majeur	140 000	6	5	3	9	Blocage, Cornes, Répulsion, Pas de ce monde	G+F

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Ether](#), [Garous](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Les Fimir ont une vision très faible. Pour représenter ceci, toute passe réussie doit être relancée une fois.

**Dirach (150.000 Po) :**

Un Dirach peut lancer soit l'un des sorts normaux, soit un brouillard Fimir temporaire qui dure jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou jusqu'à la mi-temps.

### Reine Meargh Hag (300.000 Po) :

Une Reine Meargh Hag peut lancer soit l'un des sorts normaux, soit un brouillard Fimir toxique permanent. Celui-ci ne disparaîtra que sur un 3+ (Lancez 1D6 après chaque TD ou à la mi-temps) ou sur un changement de météo.

Le **Brouillard Fimir** empêche tout joueur qui n'est pas un Fimir de jouer correctement. De fait, un "non-fimir" qui réussit une passe dans le brouillard devra relancer une fois son jet. Les Fimir quant à eux ne subissent plus le désavantage lié à leur faible vision.

Le **Brouillard Fimir toxique** a les mêmes effets que le brouillard Fimir normal sauf qu'à la fin de chaque touchdown ou à la mi-temps, jetez 1D6 pour chaque joueur "non-fimir" présent sur le terrain. Sur un 1, le joueur est intoxiqué et ne peut plus jouer jusqu'au prochain touchdown ou jusqu'à la mi-temps.

## Equipe de Garous

### Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Loup Garou	70 000	6(7)	3(4)	3(3)	7(8)	Garou	G
4	1	Singe Garous	70 000	6(8)	3(2)	3(4)	7(6)	Garou, Sprint, Dextérité	G+A
4	1	Ours Garou	90 000	6(4)	3(5)	2(2)	8(9)	Garou, Châtaigne	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Fimir](#), [Gobelins](#), [Golems](#), [Minotaures](#), [Skavens](#), [Vampires](#).

### Champions

[Thrud le barbare](#)

### Règles spéciales

**Aspect :**

A chaque début de tour, lancez 1D6 pour chaque joueur Garou et reportez-vous au tableau ci-dessous

1-5 Le joueur reste inchangé

6 Le joueur se transforme, ses caractéristiques deviennent celles indiquées entre parenthèses

**Lorsque le match se déroule de nuit, ajoutez +1 au jets de transformation.**

Un joueur qui est mis à terre ou qui est agressé peut se transformer sous l'effet de la colère. Lancez 1D6, sur 4+, le joueur se transforme.

Tous les joueurs commencent le match sous forme humaine.

Après chaque TD ou à la mi-temps, tous les joueurs retrouvent leur aspect humain.

Un joueur qui tient la balle et qui se transforme est obligé de la lâcher (**pas de turnover**).

# Equipe de Gnomes

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Gnome	40 000	6	3	3	7	Minus	G
4	1	Receveur	50 000	7	2	3	6	Minus, Esquive, Dextérité	G+A
4	1	Coureur	70 000	6	3	3	7	Minus, Blocage	G+F
2	0	Méca Module Gnomique	110 000	4	5	1	10	Stabilité, Châtaigne, "Sous Pression"	F

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bretonniens](#), [Elémentaux](#), [Halflings](#), [Hauts elfes](#), [Humains](#), [Nains](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

- 1) Les Gnomes sont très fragiles et reçoivent donc +1 à la blessure.
- 2) Le Méca Module Gnomique ne peut pas prendre la balle.
- 4) Le Méca Module Gnomique est considéré comme une arme secrète et est pénalisé par l'arbitre sur un 8+

Le Magouilleur (150.000 Po), A chaque début de match, jetez 1D6 :

- 1** Pas de chance, le magouilleur ne vous a rien obtenu de bien.
- 2-5** Piochez 1 Coup Bas supplémentaire
- 6** Piochez 2 Coup Bas supplémentaires

Mais qu'est-ce que c'est le "Méca Module Gnomique"?...

Le Méca Module Gnomique est une magnifique invention des gnomes. Il s'agit d'une sorte d'exo squelette en métal de forme humanoïde mû par un moteur à vapeur (d'où les problèmes de pression!) et dans lequel prend place un gnome surentraîné aux techniques de pilotages et de combats gnomiques. Un Méca Module Gnomique étant "habité" par un gnome, il peut subir des blessures et même mourir!

# Equipe de Golems

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Golem de chair	50 000	6	3	2	8	Crâne épais	G
2	0	Golem d'Argile	80 000	7	3	3	7	Régénération, Mutation golémique	G+A
2	0	Golem de Pierre	100 000	3	5	1	9	Stabilité, Ecrasement, Fragile	G+F
2	0	Golem d'Acier	120 000	5	4	2	10	Esquive en force, Blocage, Châtaigne, Calcairite aiguë	G+F

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Chaos](#), [Elémentaux](#), [Ether](#), [Fimir](#), [Garous](#), [Gobelins](#), [Ogres](#), [Princes du Warp](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Mutation golémique :

Quand le golem est acheté, le coach choisit une mutation ci-dessous pour 10.000 Po supplémentaire. Le coach peut réaliser cette opération à chaque début de match (auquel cas le joueur perd la mutation précédemment acquise).

Liste des mutations disponibles : *Queue préhensile, Mains démesurées, Tentacules, Bras supplémentaires, Très longues jambes, Répulsion, 2 têtes.*

# Equipe de Halloweenies

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	4	Zombie	30 000	4	3	2	8	Régénération	G
12	3	Humain	50 000	6	3	3	8	Aucune	G
12	3	Loup Garou	70 000	6(7)	3(4)	3(3)	7(8)	Garou, Woof Woof	G
1	0	Momie	100 000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	G+F
1	0	Golem de Pierre	100 000	3	5	1	9	Stabilité, Ecrasement, Fragile	G+F
2	0	Vampire	110 000	6	4	4	8	Regard hypnotique, Régénération, Petite soif	G+A

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :**

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

**Attention :** La régénération se fait sur 4+ dans les équipes d'Halloweenies.

**Scientifique fou (150.000 Po) :**

Soigne tous les joueurs sur un résultat de 2+ (même ceux qui ont régénération). De plus, une fois par match, le scientifique fou peut tenter de transformer un joueur adverse mort en zombie pour qu'il vienne grossir les rangs de son équipe. Jetez 1D6 sur un résultat de 3+, le mort devient un zombie. Il garde ses caractéristiques et ses compétences inchangées sauf : mouvement -2 et armure -3. De plus, il gagne la compétence Régénération.

**Sorcière (150.000 Po) :**

Une sorcière peut jeter la malédiction de la sorcière ou le sort Zap!. La malédiction fait perdre 1D6 divisé par 2 arrondi à l'inférieur relances à l'équipe adverse pour toute la durée du match. Si le résultat est 1, l'équipe adverse perd une relance de façon permanente!

# Equipe de Nippons

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	4	Ashigaru	50 000	6	3	3	8	Aucune	G
2	0	Lanceur	70 000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P
2	0	Samurai	80 000	6	3	3	9	Blocage	G+F
2	0	Ninja	110 000	8	3	4	7	Esquive, Réception	G+A

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bretonniens](#), [Gnomes](#), [Halflings](#), [Humains](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Les samurais ne peuvent commettre aucune tricherie, ni agression, ni soutenir une agression. Un samurai qui se livrerait à de telles exactions, redeviendraient immédiatement un Ashigaru.

**Senseï (50.000 Po) :**

Une fois par partie, un joueur inspiré par le Senseï peut agir comme s'il possédait les compétences Châtaigne, Bond et Regard Hypnotique. Le coach peut indiquer quel joueur est inspiré par le Senseï à n'importe quel moment du jeu. Le joueur reste inspiré jusqu'à la fin du tour.

**Prêtre Shinto (200.000 Po) :**

En plus des 3 sorts de base de tout bon magicien qui se respecte, un prêtre Shinto peut appeler "l'Esprit de Kami" sur un Samurai. Celui-ci gagnera +1 dans les 4 caractéristiques (mouvement, force, agilité, armure) et subira l'influence de l'Esprit jusqu'à la fin du tour. Lancez 1D6 pour savoir qu'elle sera la nature de l'Esprit qui aura pris possession de votre Samurai.

- 1-2 Méchant Kami    Joueur peut agresser avec compétence Joueur vicieux (ils ne deviennent pas Ashigaru)
- 3-4 Gentil Kami    Sprint + Équilibre
- 5-6 Kami Berserk    Frénésie + Châtaigne

# Equipe de Orques Sauvages

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Trois-quart	60 000	6	3	3	7	Frénésie	G
4	1	Orque noir sauvage	80 000	4	4	2	8	Frénésie	G+F
2	0	Coureur	90 000	7	3	3	8	Blocage, Frénésie	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Gobelins](#), [Ogres](#), [Orques](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Shaman (100.000 Po) :

Un Shaman peut réaliser 2 types d'action différente, il peut lancer le sort Zap! ou permettre de tirer un événement aléatoire supplémentaire.

# Equipe de Princes du Warp

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Trois-quarts	60 000	6	3	3	8	Crâne épais	G
2	0	Lanceur	70 000	6	3	3	8	Mains démesurées	G+P
2	0	Receveur	80 000	7	3	3	8	Bras supplémentaires	G+A
2	0	Guerrier Eclair	130 000	6	4	3	9	Blocage, 2 têtes	G+F

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bâtards du Chaos](#), [Chaos](#), [Ether](#), [Ogres](#). Les princes du warp peuvent être dédiés à un dieu chaotique.

## Règles spéciales

Les Princes du Warp ne peuvent pas tricher, ni agresser, ni prendre de coups bas.

Si on les agresse, ils deviennent tous frénétiques jusqu'à ce que le joueur qui a agressé soit sorti du terrain.

Lorsqu'une agression commise contre l'un d'entre eux amène le joueur à sortir, tous les Princes du Warp à moins de 2 cases de l'agresseur se jettent sur lui. Ce mouvement est effectué hors séquence. Il n'y a pas d'esquive à faire.

L'agresseur est automatiquement plaqué effectuez un jet d'armure avec un bonus de +n où n est le nombre de Princes du Warp autour de l'agresseur.

# Equipe de Robots

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
16	4	Robot	10 000	5	2	2	8	Crâne épais, Pas d'bras	G

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Gnomes](#), [Humains](#), [Snotlings](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

**"Pas d'bras"** : Un robot qui n'a pas de bras ne peut pas tenir la balle!

Au moment où on l'achète, un robot peut-être amélioré comme suit :

### 1) Mouvement :

Amélioration	5 -> 6	6 -> 7
Coût additionnel	10.000	20.000

### 2) Force :

Amélioration	2 -> 3	3 -> 4	4 -> 5
Coût	30.000	30.000	30.000

Un robot qui reçoit 2 améliorations en force a accès aux compétences de force.

### 3) Agilité :

Amélioration	2 -> 3	3 -> 4
Coût	20.000	20.000

Un robot qui reçoit 2 améliorations en agilité a accès aux compétences d'agilité.

### 4) Armure :

Amélioration	8 -> 9	9 -> 10
Coût	10.000	20.000

### 5) Compétence :

**Bras (20.000 Po)** : permet au robot de se débarrasser de la compétence "Pas d'bras".

**Le mécanicien (150.000 Po)** : A chaque début de match, choisissez l'un de vos robots et jetez 1D6.

1 Lancez dans la table "Oops"

2-4 Le robot gagne une amélioration temporaire (Table mise à niveau)

5-6 Le robot gagne une amélioration permanente (Table mise à niveau)

**Table "Oops"**

- 1 -1 en mouvement
- 2 -1 en agilité
- 3 -1 en force
- 4 -1 en armure
- 5-6 Blessé grave, loupe le match (déterminez la blessure)

**Table "Mise à niveau"**

- 1 +1 en mouvement
- 2 +1 en agilité
- 3 +1 en force
- 4 +1 en armure
- 5 Mutation aléatoire
- 6 Gagne une extension de mémoire permanente (+1 JpV)

**Il n'y a pas de limite aux améliorations de capacités d'un robot.**

**Table de mutation aléatoire (lancez 2D6)**

Résultat	Aptitude	Résultat	Aptitude
2	Mains démesurées	8	Répulsion
3	Cornes	9	Très longues jambes
4	Tentacules	10	Pointes
5	Queue préhensile	11	Griffes
6	Deux têtes	12	Crocs acérés
7	Bras		

Si la compétence que vous tirez est déjà possédée par le robot, la mise à niveau est un échec, lancez sur la table "Oops".

# Equipe de Shallya

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Moine	50 000	6	3	3	7	Aucune	G
2	0	Messenger	80 000	7	3	4	7	Esquive	G+A
2	0	Paladin	80 000	6	3	3	9	Blocage	G+F
4	1	Prêtre	90 000	6	3	3	8	Bénédictio, Soins	G

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** [Bretonniens](#), [Elfes Sauvages](#), [Elfes sylvains](#), [Gnomes](#), [Humains](#), [Nippons](#), [Norsemen](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#), [Sir Siegfried Vagabond](#), [Grand prêtre Margen](#) (Ange Pontius)

## Règles spéciales :

Les moines, sur un double, peuvent prendre la compétence « soins ». Les moines, messagers et paladins, sur un double, peuvent prendre la compétence « bénédiction ». L'équipe de Shallya ne peut pas commettre d'agressions et prendre de cartes « coup bas ». Pour chaque tué que l'équipe fait, l'équipe perd un point de popularité.

# Equipe de Touaregs

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	A g	A r	Compétences	Comp
12	3	Bédouins	40000	6	3	3	7		G
2	0	Lanceur	50000	6	3	3	7	Passé	G+P
2	1	Eunuque	70000	4	4	2	8		G+F
4	1	Derviche	90000	7	3	3	7	Frénésie, Intrépidité	G+A
1	0	Cheick	110000	7	3	3	8	Blocage, Intrépidité, Saut	G+A
1	0	Muezzin	80000	6	3	3	7	Bénédictio	G

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Non

**Alliés :** [Bretonniens](#), [Humains](#), [Nippons](#), [Ogres](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Les touaregs doivent avoir un cheick obligatoirement. Ils ne sont pas gênés par le temps très ensoleillé et subissent un malus supplémentaire de -1 lors du blizzard.

# Equipe de Tyrranids

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Hybrids	20 000	6	3	2	7	Aucune	G
4	1	Squigs	20 000	5	2	3	7	Esquive, Minus	A
4	1	Chasseur Trépanateur	30 000	6	2	3	7	Esquive, Minus	A
1	0	Magus	60 000	6	3	3	7	Dextérité, Regard Hypnotique	G+A+ P
6	1	Genestealers	90 000	7	3	2	8	Bras supplémentaires, Châtaigne, Regard Hypnotique	G
4	1	Tyrranid	110 000	7	4	3	8	Aucune	G
1	0	Zoat	110 000	5	5	2	8	Equilibre, Crâne épais	F
1	0	Carnifex	160 000	4	6	1	10	Griffes, Crâne épais, Stabilité, Crocs acérés	F

**Prix des relances :** 80 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :**

## Règles spéciales

- 1) Quand un Carnifex entre en contact avec la balle, celle-ci explose!
- 2) De plus, avant de jeter un coéquipier, le Carnifex oblige son partenaire à faire un jet d'armure non modifié, pour voir s'il n'est pas blessé par la nature "brûlante" et instable du Carnifex!!!
- 3) Les Tyrranids ne gagnent pas d'expérience individuellement. Ils appartiennent à l'esprit de la ruche et de fait ne peuvent gagner des compétences que collectivement. La table de progression des Tyrranids est donc la suivante :

0-60	Rien
61-120	1 <sup>ère</sup> compétence
121-300	2 <sup>ème</sup> compétence
301-600	3 <sup>ème</sup> compétence
601+	4 <sup>ème</sup> compétence

Les Tyrranids gagnent leur compétence au moment du franchissement de palier. Un joueur Tyrannid qui arriverait dans l'équipe alors qu'elle a déjà plus de 61 points d'expérience devrait attendre que l'équipe atteigne 121 PE pour gagner sa première compétence.

# Equipe de Prisonniers

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Prisonniers	50000	6	3	3	8	Aucune	G
2	0	Cols blancs	80000	6	3	3	8	Dextérité	G+A+ P
2	0	Brûte	90000	5	4	2	9	Chataigne	G+F
2	0	Perverts	60000	5	3	3	8	Joueur vicieux, Ecrasement	G
2	0	Gros perverts	120000	5	5	2	9	Gros'Deb, Joueur vicieux, Ecrasement, Reste à terre	G+F
2	0	Fuyards	80000	8	2	3	7	Esquive	G+A

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

**Alliés :** Aucun

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe d'échecs

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
8	0	Pion	20000	4	3	2	7	Garde	G
2	0	Cavalier	90000	6	3	3	8	Saut, Glissade contrôlée	G
2	0	Fou	90000	7	2	4	7	Sprint, Esquive	G+A
2	0	Tour	110000	5	4	1	9	Blocage, Stabilité	G+F
1	0	Reine	140000	7	4	4	8	Blocage	G+A+ F
1	0	Roi	80000	3	2	3	9	Chef, Intrépidité, Stabilité, Passe	G+P

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

**Sorcier :** (si vous utilisez des sorciers spéciaux) : Les Sorciers Echecs peuvent, une fois par match échanger les places de la tour et du roi. C'est une action gratuite qui peut être faite n'importe quand.

**Coach :** le Roi est le coach et le chef de l'équipe. Il rapporte une relance de chef, mais toutes les autres relances de l'équipe sont aussi des relances de chef. Si le roi est sonné, blessé, expulsé ou tué, l'équipe ne peut utiliser aucune relance.

# Equipe du Père Noël

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Assistant lutin	40000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A
4	0	Bonhomme de neige	80000	4	4	1	9	Régénération, Nature froide	G+F
4	0	Reine de Noël	80000	7	3	2	8	Blocage, Cornes , Equilibre	G+F
2	0	Père Noël	70000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :**

**Champions :** [Santa Claus](#), [Rudolph le renne bondissant](#), [Frosty le Bonhomme de neige](#), [Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

Les assistants lutins sont considérés comme des Halfings et des Gobelins en ce qui concerne les règles de passe et de blessure.

Les Reines de Noël ne peuvent pas ramasser, recevoir, ou passer le ballon.

# Equipes Impériales

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
8	0	Trois quart humain	50000	6	3	3	8		G
2	0	Longues-Barbes	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	G+F
4	0	Halfings	30000	5	2	3	6	Esquive, Minus, Poids plume	A
4	0	Coueurs humain	90000	7	3	3	8	Blocage	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :**

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Les Gobelins de la Nuit

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Gobelins de la nuit	40000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A
2	0	Troll des cavernes	100000	4	5	1	9	Chataine, Régénération, Affamé, Stupide	G+F

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :**

**Champions :** [Fungus le cinglé](#), [Harsky](#), [Stutch](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

## Règles spéciales :

Les gobelins de la nuit subissent un malus de +1 sur leur jet de blessure.

### Le brasseur :

Au début du match, lancez un D6 pour le brasseur. Cela représente le nombre de pintes de Bière de Fungus qu'il a réussi à brasser avant le match. A n'importe quel moment, le brasseur peut faire boire une pinte de sa bière à un goblin en difficulté. Cela lui redonne vie, vigueur et virilité. Une gorgée de ce breuvage remet un goblin sur pied, mais à quel prix? Les gobelins morts ne peuvent pas être ressuscités par la boisson (bien qu'il y ait eu des tentatives). Gardez trace des blessures reçues par le goblin, elles lui seront infligées en fin de match (après que les effets de la Bière de Fungus se soient dissipés). Les gobelins qui ont bu de la bière souffre d'un malus cumulatif de - 1 en agilité pour tous les jets qui concerne la balle (réception, ramassage, interception, passe) , pour le reste du match.

De plus, à la fin du match, le brasseur peut vendre les chopes restantes au prix de 1000 po la chope.

### Le Chaman Gobelin :

La magie goblin est, comment dire, comme les Gobelins eux-même: imprévisible, généralement distrayant, et souvent simplement inefficace. Toutefois, même un gob peut mettre ses mains griffues sur un parchemin ou trois. Ce qui leur permet d'espérer quand même.

Une fois par partie, le chamane goblin peut invoquer les Dieux, les Vents, des Démons voire même ses Propres Lacets pour aider son équipe. Désigner deux joueurs d'une **même** équipe. Lancer 1D12 et regarder les effets sur la table suivante.

### Tables des Effets

D12	Effet
1	<b>Les Couleurs!</b> Le joueur ciblé souffre d'un mauvais retour acide et doit être placer sur le dos. Jusqu'au prochain coup d'envoi il reçoit la compétence stupide.
2	<b>Instabilité temporelle :</b> Le joueur cible disparaît dans un flash de lumière improbable. Le joueur reviendra dans un D3 tours. Placer un pion pour signaler la position du joueur. Si lorsqu'il revient, la case est occupée, il déviera d'un D6 cases. Continuez à le dévier tant qu'il n'apparaîtra pas dans une case vide ou dans le public.

3	<b>Fumées nauséabondes</b> : le joueur ciblé est atteint pas d'impressionnantes flatulences. Jusqu'à la prochaine mi-temps, on considère qu'il possède la compétence Répulsion.
4	<b>KABOOM!</b> Le joueur s'enflamme spontanément. Lancez un D6. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur est sévèrement touché, sur 4 ou 5, il est grièvement blessé, sur un 6, il meurt. Si le joueur portait le ballon, il brûle également, refaites un coup d'envoi.
5	<b>Zzap!</b> Fonctionne comme le sort Zap!.
6	<b>Apparence démoniaque</b> : le joueur ciblé est couvert de points lumineux oranges et violets. Cet effet est permanent et doit être représenté sur la figurine, si possible. Aucun autre effet.
7	<b>Boule de Feu!</b> Comme pour le sort Boule de Feu, centré sur le joueur ciblé.
8	<b>Vitesse hommarbrienne!</b> Le joueur ciblé se retrouve scotché au sol par des racines. Le joueur ne peut plus être plaqué (bien que les jets d'armure et de blessure soient faits comme de normal). Il ne peut plus se déplacer. L'effet dure jusqu'à la mi-temps, le temps de trouver quelqu'un avec une hache.
9	<b>Foudre!</b> Comme pour le sort éclair, mais seul le joueur peut être affecté.
10	<b>Vision:</b> Le chaman peut lire le futur. Le coach du chaman peut regarder une des cartes "événements aléatoires" (choisie aléatoirement) d'un des joueurs ciblés.
11	<b>Pluie de Pièces</b> : Le coach du joueur ciblé reçoit un +1 au dé au moment de percevoir ses gains à la fin du match.
12	<b>Force des Dieux!</b> Le joueur ciblé reçoit +1 en force jusqu'au prochain coup d'envoi.

## Equipes des pirates

### Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Homme d'équipage	50000	6	3	3	8		G
2	0	Quartier maître	70000	8	2	3	8	Esquive, Glissade contrôlée	G+A
2	0	Sous-officier	80000	7	3	3	8	Arracher le ballon	G
1	0	Capitaine des pirates	115000	6	4	3	8	Chef, Jambe de bois	G+F

**Prix des relances** : 60 000 Po

**Apothicaire** : Oui

**Sorcier** : Non

**Alliés** : -

### Champions

[Thrud le barbare](#)

### Règles spéciales :

Si le capitaine meurt, l'homme d'équipage avec le plus d'expérience devient capitaine. Il gagne tout de suite la compétence chef et peut prendre la compétence Jambe de bois.

# Equipes d'Albion

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
14	0	Paysan	50000	7	3	3	8	Syndrome révérenciel	G+A
1	0	Chef de Village	90000	7	3	3	8	Passe	G+P
4	0	Chevalier	115000	5	4	2	10	Blocage, Chef, Syndrome révérenciel	G+F

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** -

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

L'équipe d'Albion doit comporter au moins un chevalier. Si 3 ou 4 chevaliers sont présents sur le terrain, l'équipe a droit à deux relances de chef.

**Syndrome révérenciel :** Les chevaliers se considérant comme supérieurs aux simples paysans et les paysans ont, depuis des générations appris à respecter cet état de fait, chaque fois qu'un joueur atteint du syndrome doit passer ou transmettre la passe, il doit le passer ou le transmettre à un chevalier. Sur un double, la compétence syndrome révérenciel peut être supprimée lors d'une augmentation.

# Equipe d'Arbitres

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Arbitre assistant	40000	6	3	2	8		G
6	0	Arbitre de touche	40000	6	2	3	8		G
2	0	Arbitre	70000	5	3	5	9	Blocage	G+F
2	0	Arbitre de hors jeu	70000	7	2	3	7	Glissade contrôlée, Esquive	G+A

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

**Alliés :**

**Champions :** [Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

Une fois par mi-temps, le coach peut modifier le jet sur la table de coup d'envoi d'une ligne. Au lieu d'un magicien, l'équipe peut engager un arbitre suprême au même prix. Il peut une fois par partie :

- Renvoyer une arme secrète avant un coup d'envoi.
- Si un joueur commet une agression, il est renvoyé sauf s'il fait un double.
- L'arbitre suprême peut tirer une carte « coup bas » supplémentaire.

# Equipes d'US All Stars

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Sans opinion fixe	60000	6	3	3	8	Minus	G
4	0	Républicain	100000	4	4	2	9	Joueur vicieux, Ecrasement	G+F+phys
4	0	Démocrate	100000	8	2	4	7	Main de dieu, Esquive	G+A

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Coach et Sorcier réunit en un (comme pour le Nécromancien): le Président. Une fois par mi-temps, quand un adversaire tente une agression, le Président peut menacer l'arbitre avec le "Billy Club Of Right", ce qui a pour effet de faire expulser le joueur avant qu'il n'agresse.

## Règles spéciales :

Au lieu des assistants, vous pouvez acheter des gars des Services Secrets qui se prennent les effets des cartes "Navré" et "Désolé M'sieur". Ces cartes doivent toujours être jouées sur des agents des services secrets s'il y en a. Au moment du déploiement des équipes, les Démocrates ne peuvent être placés dans la zone latérale droite, et les républicains dans la zone latérale gauche. Les Républicains ne peuvent transmettre/passé la balle aux Démocrates, et réciproquement. De plus ils ne s'assisteront pas lors des blocages. Chacun essaiera d'intercepter les passes de l'autre (pas de turn-over). Si les US-All Stars obtiennent un 2 sur le tableau des coups d'envoi, ils souffrent de mésentente: ils perdent 1D6 tours, mais pas leur adversaire. Les US-All Stars perdent toujours lors du résultat "Supporters" du tableau des coups d'envoi.

## Champions

Nom	Position	Mo	Fo	Ag	Ar	Compétences	Spécial	Prix
Bill Clinton	Champion Démocrate	8	3	4	8	La Main de Dieu, Esquive, Glissade Controlée, Passe Rapide	Bill est considéré comme étant toujours sous l'effet des pillules magiques.	130.000
Newt Gingrich	Champion Républicain	5	5	2	9	Joueur Vicieux, Ecrasement, Frénésie, Blocage de Passe, Répulsion	Une équipe qui aligne Newt reçoit 1D6x1000 po après chaque match pour la vente politiquement incorrecte de livres. Recruter Newt fait perdre définitivement 1D6 point de popularité.	170.000
Al Gore	Champion Démocrate	4	2	3	9	La Main de Dieu, Esquive, Stabilité	Al est fait de bois, il utilise les mêmes règles que l'homme arbre pour se relever.	80.000
Rush Limbaugh	Champion Républicain	4	4	3	9	Joueur Vicieux, Ecrasement, Nerfs d'Acier, Regard Hypnotique	Rush peut utiliser son Regard Hypnotique sur toutes les personnes qui l'entourent. Il doit obtenir plus que l'agilité du joueur le plu agile de ceux qui l'entourent.	150.000
Bob Dole	Champion Républicain	4	3	2	7	Joueur Vicieux, Ecrasement, Répulsion, Très Longue Jambes	Bob souffre toujours du sort "Rakarth's Spell of Petty Spite".	60.000
Pat Buchanan	Champion Républicain	6	3	3	8	Joueur Vicieux, Ecrasement, Cornes, Poursuite, Crocs Rasoirs	Pat a un +3/+3 pour agresser tous les joueurs non-humains, à moins qu'ils ne fassent partie d'une équipe du chaos. Personne n'assistera jamais Pat lors d'un blocage ou d'une agression.	200.000
Colin Powell	Champion Modéré	6	4	4	8	Blocage, Esquive, Stabilité	Etant un modéré, Colin ne souffre d'aucune des pénalités qui s'appliquent aux Républicains et aux Démocrates. Toujours est-il qu'il ne peut être engagé que comme franc-joueur.	200.000

Pat Buchanan et Bob Dole ne peuvent pas jouer dans la même équipe.

# Equipes de la Forêt

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
4	0	Gnome	40000	6	2	2	7	Minus, Esquive, Monte	A
4	0	Centaure	100000	7	4	3	9	Equilibre	G+F
12	0	Satyre	60000	6	3	3	7	Régénération, Corne	G

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : non

Alliés : Hommes arbre

### Champions

Thrud le barbare, Maat

### Règles spéciales :

Les gnomes augmentent d'une catégorie la portée lors d'une passe et subissent un malus de +1 pour les jets de blessure. Le centaure peut servir de monture.

Si lors du jet pour l'augmentation de la popularité votre adversaire fait 1, l'équipe de la forêt gagne automatiquement un point de popularité.

Au lieu de prendre un sorcier, l'équipe de la forêt a un satyre musicien. Une fois par partie, le satyre peut jouer une musique lancinante. Pour chaque joueur ennemi, le satyre lance 2D6 et le joueur ennemi 1D6. Si le satyre fait un jet égal ou plus important que celui du joueur ennemi, le joueur ennemi est considéré comme sonné.

# Equipes des elfes de Slaanesh

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Coureur	110000	7	3	4	8	Blocage, Frénésie, Cruauté	G+A
4	0	Receveur	80000	7	3	4	7	Esquive, Oisiveté	G+A
2	0	Esclave elfe	60000	6	3	4	7	Fierté	G+A
2	0	Passeur esclave	100000	7	4	3	9	Fierté, Dextérité	G+A+P
12	0	Prêtre du chaos	50000	6	3	3	7		G
2	0	Minotaure	110000	5	5	2	8	Corne, Châtaigne, Crâne épais, Animal sauvage, Toujours affamé	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés :

### Règles spéciales :

Les elfes de Slaanesh ont droit aux aptitudes physiques sauf les esclaves elfes et les passeurs esclaves. S'ils ont un sorcier, ils doivent dédié leur équipe à Slaanesh et ont accès aux démons de Slaanesh. Si un des joueurs perd la compétence « fierté », il gagne un +1 en Armure. Au bout de la troisième augmentation, le joueur perd automatiquement la compétence « fierté » mais ne gagne pas le bonus d'armure.

# Equipes d'Halflings du chaos

## Liste d'Halfling de Khorne

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Halfling	60000	6	2	3	7	Blocage, Frénésie, Minus	A
2	0	Champion du chaos	150000	6	5	3	9	Frénésie, Animal Sauvage, PVDLE	G+F

## Liste d'Halfling de Slaannesh

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Halfling	60000	6	2	3	7	Blocage, Regard hypnotique, Minus	A
2	0	Champion du chaos	140000	6	5	3	9	Regard hypnotique, Animal Sauvage, PVDLE	G+F

## Liste d'Halfling de Nurgle

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Halfling	60000	6	2	3	7	Blocage, Répulsion, Minus	A
2	0	Champion du chaos	150000	6	5	3	9	Répulsion, Animal Sauvage, PVDLE	G+F

## Liste d'Halfling de Tzeentch

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Halfling	60000	6	2	3	7	Blocage, Glissade contrôlée, Minus	A
2	0	Champion du chaos	150000	6	5	3	9	Châtaigne, Animal Sauvage, PVDLE	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : -

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

L'équipe, si elle dispose d'un sorcier, peut avoir des démons dans son rang. Si cette équipe rencontre une équipe de Halflings normaux, ceux-ci reçoivent Frénésie et Châtaigne lorsqu'ils jouent contre ces traîtres. Et ce même s'il est habituellement nécessaire d'avoir 3 en force pour utiliser Châtaigne. L'Homme-Arbre gagne aussi Frénésie. Chaque équipe peut aussi incorporer un Homme arbre corrompu.

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
1	0	Homme arbre du chaos	110 000	2	5	1	9	Répulsion, Stabilité, Prend racine	G+F

# Equipe du Complexe Alpha

En L'honneur du formidable jeu qu'est Paranoïa

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Rouge	50000	6	3	3	8		G
2	0	Orange	70000	7	3	3	8	Blocage	G
2	0	Jaune	80000	8	3	3	8	Reception	G+A
2	0	Jaune	80000	6	3	3	8	Passe, Dextérité	G+P

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Oui

## Règles spéciales :

Sur un double, le joueur doit prendre une compétence sur la liste du matériel et augmenter son niveau d'accréditation. Chaque joueur dispose de 5 clones. Si un des joueurs est tué, son clone le remplace dans la réserve.

Si le joueur a plus de 5 points de trahison par rapport à ses points de recommandation, il est exécuté et son clone le remplace immédiatement. Ce clone a ses caractéristiques identiques ainsi que les mêmes compétences mais il n'a plus aucun point de recommandation ou de trahison.

Le joueur gagne des points de trahison en effectuant les gestes suivants :

Lacher la balle	1 PT	Faire une action non autorisée	2 PT
Rater une passe	1 PT	Raté le match pour une raison ou une autre	1 PT
Ne pas attraper la balle	1 PT	Etre éjecté	1 PT
Entrer dans une zone non autorisée	2 PT	Etre élu JPV	2 PT
Prendre une compétence que le joueur ne doit pas avoir normalement	1 PT	Ne pas utiliser le matériel	1 PT
Si un TD est marqué contre vous	1 PT	Oublié de rendre le matériel	1 PT
Etre blessé	1 PT	Tombé pour n'importe quelle raison	1 PT

Le joueur gagne des points de recommandation en effectuant les gestes suivants :

Marquer un TD	1 PR	Réussir une passe	1 PR
Attraper la balle	1 PR	Mettre un adversaire sonné ou +	1 PR
Ne pas attraper la balle	1 PR	Etre sur le terrain quand l'équipe marque un TD	1 PR
Blessé un joueur adverse	1 PR	Etre élu JPV	2 PR

Les niveaux de sécurité sont les suivants dans l'ordre : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet, ultraviolet.

Sur un double, le joueur gagne un niveau d'accréditation. S'il devient ultraviolet, il est retiré du jeu et devient un assistant.

Le niveau de sécurité de la balle est ORANGE.

- ? Le niveau de sécurité du blitz est ORANGE.
- ? Le niveau de sécurité de la passe est JAUNE.
- ? Le niveau de sécurité de l'agression est VERT.
- ? Quand un joueur de l'équipe entre dans la zone d'en-but, l'ordinateur détermine le niveau de sécurité de la zone en lançant 2D6 :

2	ULTRAVIOLET
3	VIOLET
4	INDIGO
5	BLEU
6	VERT
7-12	JAUNE

Si le joueur n'a pas le niveau d'accréditation requis, il est immédiatement exécuté et le TD n'est pas marqué s'il possédait la balle.

## Les compétences du matériel

Quand vous utilisez du matériel, lancez 1D6. Sur un 1, le matériel se bloque et vous projete à terre. Faites un jet d'armure. C'est une cause de turnover et aucune relance ne peut s'appliquer. Le joueur gagne 2 points de trahison. Le matériel sera remplacé au prochain match.

### Pogo-Shoes

Le joueur peut sauter comme pour la compétence. Il peut pousser 4 fois. Les chaussures sont inconfortables et le joueur souffre d'un -1 pour l'esquive et d'un -1 en mouvement.

### Perceuse

Cette perceuse donne un bonus de 1 pour le jet d'armure et de blessure.

### Gants epoxy à vapeur

Une chaudière est attachée au dos du joueur, avec des conduits menant à une paire de gants. La vapeur réchauffe les disques époxydes sur les gants. Ceci permet au joueur de prendre ou d'attraper la balle sur un 2+, sans tenir compte des zones de tacles. Le joueur ne peut jamais volontairement relâché la balle. S'il est mis à terre alors qu'il porte la balle, il tombe dessus et la fait éclater. Le joueur est éjecté et on recommence un coup d'envoi. Si le joueur marque un TD, lancez 1D6. Sur 1-3, on ne peut décoller la balle et le joueur est éjecté jusqu'à la fin du match.

### Ballzooka

Ce dispositif permet à un joueur de faire une passe sur n'importe quelle case du terrain. Le joueur ne peut se déplacer ou faire une autre action pendant ce tour. Malheureusement, le devant est identique à l'arrière. Quand on utilise le ballzooka, on lance 1D6. Sur 1-3, la balle part derrière. Si la balle part derrière, elle heurte la tête du tireur en blessant directement le tireur (pas de jet d'armure nécessaire).

### Combinaison glissante

Une unité d'énergie est employée pour exciter les molécules de silicate de la combinaison. Ceci rend le porteur pratiquement insaisissable. Le joueur peut ignorer les zones de tacle lors de ses esquives et la compétence tacle ne peut être employée contre ce joueur.

### Bottes hydraulique

Le joueur gagne la compétence « frappe précise » et a un bonus de +2 quand il commet une agression. Le mouvement du joueur est réduit de 3.

### Armure de combat

Le porteur de cette armure a son Ar portée à 10 et sa force qui augmente à 5. De plus, il gagne la compétence blocage. Son mouvement est réduit à 1 et il ne peut pas pousser. Si le joueur tombe à terre, il ne peut pas se relever sans assistance. Pour se relever, le joueur a besoin de l'aide d'autres joueurs qui ont une force combinée de 17 ou +. Ces joueurs ne font rien d'autre dans le tour.

## Equipe des chevaliers arrogants

### Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Chevalier errant	60000	5	3	3	9	Gloire à moi !	G+F
4	0	Chevalier du royaume	90000	6	3	3	9	Gloire à moi !, Blocage	G+F
2	0	Chevalier quêtant	140000	6	4	3	9	Gloire à moi !, Blocage	G+F
1	0	Chevalier du Graal	160000	6	4	3	9	Gloire à moi !, Blocage, Pro, Intrépidité	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

### Champions

[Thrud le barbare](#)

## Equipe des chevaliers du zodiaque

### Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Chevalier de bronze	135000	6	4	3	9	Blocage, Châtaigne	F
12	0	Chevalier d'argent	145000	6	4	3	9	Blocage, Châtaigne, Stabilité	F
12	0	Chevalier d'or	190000	6	5	4	10	Blocage, Châtaigne, Stabilité, Garde	F

Prix des relances : 70 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Non

### Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe des Vampires assoiffés

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
1	0	Seigneur Vampire	150000	6	5	4	9	Regard hypnotique, Régénération	G+A+F
1	0	Maître Vampire	130000	6	4	4	9	Regard hypnotique, Régénération	G+A
2	0	Vampire	110000	6	4	4	8	Regard hypnotique, Régénération, Petite soif	G+A
4	0	Vampire mineur	80000	6	4	3	8	Régénération, Petite soif	G+A
2	0	Goule	70000	7	3	3	7	Esquive	G+A
12	0	Serviteurs humains	50000	6	3	3	8		G

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#), [Comte Luthor von Drakenborg](#)

## Règles spéciales :

Le Seigneur Vampire et le Maître Vampire doivent être achetés lors de la création de l'équipe.

Comme le tableau le montre, il y a une hiérarchie vampire bien définie. Le Seigneur Vampire est le créateur de l'équipe, et le commandant de son armée vampire. Il est aidé par un second, le Maître Vampire, qui a maîtrisé sa soif de sang, et qui s'est élevé loin au dessus de ses congénères. Sous ses ordres se trouvent deux Vampires, plus fort que les turbulents Vampires Mineurs, mais auxquels manque la discipline du Maître Vampire. Enfin, il y a les Vampires Mineurs. Il s'agit généralement d'humains transformés récemment en vampire. Ils sont très forts, très violents, et très assoiffés de sang.

La mort non régénérée provoque une réaction en chaîne dans la hiérarchie. Si le Seigneur meurt, le Maître devient le nouveau seigneur. Il gagne +1 en force, et son coût augmente de 20.000 po. Il est noté sur la feuille de match comme Seigneur Vampire.

La mort du Maître Vampire (ou son ascension au titre de Seigneur Vampire) signifie que le vampire qui possède le plus grand nombre de PE accédera au rang de Maître Vampire. Il recevra un bonus de +1 en armure (max. 10), et perdra la compétence Petite soif si ce n'est pas déjà fait. Son coût augmente de 20.000 po. Il est noté sur la feuille de match comme Maître Vampire.

La mort d'un Vampire (ou son ascension au titre de Maître Vampire) permet au Vampire Mineur avec le plus de points d'expérience de devenir un Vampire à part entière. Il reçoit un point d'agilité et son coût sur la feuille d'équipe augmente de 30.000 po (sa position devient Vampire).

Les Goules et les Serviteurs humains n'augmentent pas de cette façon, puisqu'ils ne font pas partie de la hiérarchie vampire.

[Apothicaire.](#)

Les équipes de Vampires ne peuvent pas employer d'apothicaire. Les serviteurs sont promis à la non-vie éternelle en échange de leurs services durant leur vie. C'est évidemment un mensonge - le seul usage réel des serviteurs étant de servir de nourriture aux vampires quand ils en ont besoin. De même, les équipes de vampires ne peuvent

engager de sorciers. Par contre, un Seigneur vampire peut engendrer un nouveau vampire mineur à partir d'un ennemi tombé au champs d'honneur. Les détails du processus sont donnés plus bas.

### Créer un nouveau vampire

Les vampires ne peuvent embaucher de sorciers. Par contre, un Seigneur Vampire peut ressusciter un adversaire mort, l'ajoutant dans les rangs de son armée comme vampire mineur. Pour faire cela, les conditions suivantes doivent être réunies:

- ? Le Seigneur Vampire ne doit pas être grièvement blessé (ou pire).
- ? L'adversaire doit avoir été tué par un vampire (n'importe quel vampire) de l'équipe.
- ? L'adversaire ne doit ni être un gros gars, ni un lilliputien.
- ? L'adversaire devait être vivant (c-à-d pas de morts-vivants)
- ? L'équipe de vampire doit avoir au moins une place pour un vampire mineur.

Aussi longtemps que ces conditions sont réunies, le sort peut être lancé. La cible est ressuscitée et gagne +1 en force. Elle perd toutes ses compétences apprises durant sa vie passée à l'exception des aptitudes physiques et des améliorations de caractéristiques. Si le joueur souffre d'une blessure permanente ou de diminutions de caractéristiques, elles sont bien évidemment conservées (elles font partie des défauts du corps et ne sont pas réparées par le sort). Il gagne bien évidemment la compétence régénération et *Petite soif* et se rajoute en tant que vampire mineur sur la feuille d'équipe.

Le coût du nouveau joueur est calculé en prenant le coût usuel d'un joueur de cette position, et en ajoutant 30.000. Si le joueur avait gagné +1 Mouvement, cela rajoute encore 10.000. Un autre point de mouvement rajoute encore 20.000. Un point de force supplémentaire (sans compter celui rajouté par la transformation en vampire) rajoute 20.000. Le second rajoute 30.000. L'agilité se compte de la même façon que le mouvement. Toute aptitude physique que le joueur ne possédait pas de base rajoute encore 20.000 au coût du joueur. Les joueurs ainsi acquis sont traités de la même manière que les autres vampires mineurs, et peuvent accéder au statut ultime de Seigneur Vampire.

### La règle dite de "Jack Crow"

Peu importe ses blessures, peu importe les peines qu'il endure, ou combien les marques du temps et des champs de bataille ont ravagé son corps - aucun Seigneur Vampire ou Maître Vampire ne se retirera. Il doit être tué pour qu'on puisse l'enlever de la feuille de match et commencer le processus d'ascension pour les autres vampires (il ne partira pas de son plein gré).

# Equipe des Dragons

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
6	0	Dragonewt Aurak	90000	7	2	3	8	Regard hypnotique, Glissade contrôlée	G+A
6	0	Dragonewt Kapak	110000	7	4	2	9	Ailes, Blocage	G+F
6	0	Dragonewt Sivak	100000	7	3	3	8	Ailes, Esquive	G+A
6	0	Dragonewt Baaz	110000	7	3	3	9	Ailes, Passe	G+P

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

Quand les Kapak et les Baaz sont tués, ils se transforment en statue de pierre. Ces statues sont impossibles à bouger ou à enlever avant le prochain coup d'envoi. Les Sivak se transforment en acide quand ils meurent. La mare d'acide est de la même taille que le pion boule de feu et il est centré sur l'hexagone où est mort le Sivak. Si quelqu'un marche sur la tache d'acide, il doit réussir un jet d'agilité sans modification ou tomber. Le modificateur d'armure est de +1 à cause de l'acide. La mare reste jusqu'au prochain coup d'envoi. Les auraks explosent en boule de feu quand ils meurent. Aucun dragonewt ne peut être transformé en mort vivant. Les Dragonewt ont un malus de 1 quand il tente de faire une passe/attraper une passe ou transmettre la balle quand le temps est à la canicule .

# Equipe des hommes betes du chaos

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
6-12	0	Gorn	60000	6	3	3	8	Cornes	G
4	0	Ungor	60000	6	2	3	8	Esquive	G+A
2	0	Bestigor	110000	6	4	3	8	Blocage, Cornes	G+F
2	0	Minotaure	110000	6	4	3	9	Châtaigne, Crâne épais, Toujours affamé, Animal sauvage	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

**Champions** [Bolgrot l'écrabouilleur](#), [Grashnak Noirsabo](#), [Lord Borak le Destructeur](#), [Morg'n Thorg](#), [Nobbla la Teigne](#), [Scrappa Malocrane](#), [Bellow Thunderslam](#), [Wilhelm Chaney](#), [Dorjak Sureclaw](#), [Galem Goreblade](#), [Wormhowl Greyscar](#), [Slarga Foulstrike](#), [Dieter Hammerlash](#), [Bilerot Vomitflesh](#), [Doubledrool](#), [Hacker Spleenripper](#), [Croc Spiketail](#), [Derek the Dork](#), [Rascally Ron](#), [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

## Règles spéciales

Si l'équipe dispose d'un sorcier, elle peut être dédié à un dieu du Chaos. L'équipe doit comporter au minimum 6 Gorns.

# Equipe des Hommes insectes

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
1	0	Reine	170000	3	7	1	10	Regard hypnotique, Chef, Stabilité	F
2	0	Faux bourdon	135000	8	3	4	8	Ailes, Esquive	G+A
-	0	Soldat	115000	5	4	2	9	Garde, Griffes	G+F
-	0	Ouvrière	70000	7	3	3	8		G+A
15	0	Larve	10000	4	2	2	7	Minus, Poids plume	-

**Prix des relances :** 50 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Non

## Règles spéciales :

Au départ, l'équipe doit comporter obligatoirement une reine. Une fois l'équipe créée, il n'y a **plus de limite** aux nombre de larves, ouvrières, soldats et faux bourdons dans l'équipe. **On ne peut plus acheter de joueurs une fois l'équipe créée.**

Quand une larve gagne le premier jet d'expérience, elle se transforme et est absente pour un match. On lance 2D6 pour savoir en quoi elle se transforme :

2-7	Ouvrière
8-9	Soldat
10-11	Faux bourdon
12	Reine

La larve prend toutes les caractéristiques de la créature dans laquelle elle s'est transformée. Si la larve se transforme en reine, la nouvelle reine et l'ancienne vont se battre afin de prendre le pouvoir. On lance 2D6+nombre de jet d'expérience pour l'ancienne reine et 2D6 pour la nouvelle. Celle qui réussit le plus haut jet tue l'autre. La reine qui a gagné gagne 2 PE pour la sortie réussie.

A chaque fois que la reine gagne 3 PE, elle pond 1D3-1 larves. S'il n'y a plus de reine dans l'équipe, tous les autres joueurs gagnent la compétence débile. S'il n'y a plus de reine et de faux bourdon, tous les autres joueurs gagnent la compétence Gro'deb.

Les soldats et la reine ont accès aux aptitudes physiques.

# Equipe des Damnés

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Trois quart elfe noir	70000	6	3	4	8		G+A
2	0	Bloqueur nain du chaos	70000	4	3	2	9	Blocage, Crâne épais, Tacle	G+F
4	0	Trois quart humain	50000	6	3	3	8		G+A
4	0	Trois quart Skaven	50000	7	3	3	7		G+phys
6	0	Gobelins	40000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A
6	0	Hobgobelins	40000	6	3	3	7		G

**Prix des relances :** 80 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

L'équipe reçoit une carte coup Bas gratuite supplémentaire à chaque match. De plus, cette équipe ne peut prendre d'objet magique. L'équipe doit posséder au moins 2 armes spéciales. L'équipe gagne un +1 au modificateur pour déterminer l'augmentation de la popularité. Si l'équipe perd, les fans furieux se chargent du sort du coach. Vous ne pourrez lui trouver de remplaçant avant le match suivant. Lors du prochain match, vous ne pourrez contester la décision de l'arbitre, ni utiliser le résultat "Défense Parfaite". A la fin du match, lancez 1D3 (+1 si vous avez perdu) : c'est le nombre de joueurs qui ont une blessure sérieuse à cause des bagarres de 3ème mi-temps. Lancez directement sur la table des blessures sérieuses.

# Equipe des Thri-kreen

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
14	0	Trois quart	110000	7	4	4	8	Bras supplémentaire	G
2	0	Lanceur	120000	7	3	4	8	Bras supplémentaire, Passe	G
4	0	Coureur des sables	140000	9	3	4	8	Bras supplémentaire, Sprint	G
2	0	Guerrier	170000	8	4	4	9	Bras supplémentaire, Blocage	G

**Prix des relances :** 70 000 Po

**Apothicaire :** Oui

**Sorcier :** Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales :

Les Thri-kreen ont un -1 en Ag si le terrain est mouillé. Toutes les blessures mettent le double de temps pour se guérir. Les Thri-kreen ont un -1 au jet pour savoir s'ils sortent du KO (sauf pour le guerrier). Les Thri-kreen ne sont pas affectés par les nuages de sable.

## Une équipe de bons joueurs

Une équipe de désespérément bons est à la base une équipe d'Humains qui est plus intéressée par jouer la balle que par un jeu basé sur des violences infligées à l'adversaire. C'est pourquoi ils subissent les modifications suivantes.

### Agression :

Il est évident qu'une équipe de désespérément bons ne s'abaissera jamais au grand jamais à telle vilenie (i.e. vous ne pouvez pas agresser).

### Fair-Play :

Le coach d'une équipe de désespérément bons n'invoquera jamais de procédure illégale, au lieu de cela, il rappellera gentiment aux autres coachs ce qu'ils ont oublié, et ne leur causera pas de turn-over, ni ne leur fera perdre de relances (oui, c'est une règle!). De plus, il ne mettra jamais en doute la qualité de l'arbitrage (i.e. vous ne pouvez pas contester la décision de l'arbitre).

### Gros Balaise :

Comme les Gros Balaise dérange généralement le style de jeu d'une équipe de désespérément bons, ils ne peuvent être embauchés.

### **Relances :**

Comme les équipes de désespérément bons passent beaucoup plus de temps que les autres équipes à s'entraîner, ils ne doublent pas le prix de leurs relances. Si une équipe de désespérément bons tire la carte "Surentraînement", considérer la comme une carte "Sursurentraînement" et ils peuvent acheter leurs relances à moitié prix.

### **Cartes :**

Une équipe de désespérément bons ne peut évidemment pas tirer de cartes "Coups Bas", et ils ne tricheront pas en utilisant pas d'Objets Magiques à leur avantage. A la place, la chance semble toujours sourire aux équipes de désespérément bons et ils peuvent toujours tirer 3 événements Aléatoires, ni plus, ni moins (même si, miraculeusement, ils gagnaient la Coupe du Chaos). Cela signifie aussi qu'il ne reçoivent pas de cartes supplémentaires contre les équipes mieux classées. Si les "Rentrer leur Dedans" ou "Ça me rend Fou" sont tirées, elles doivent être rejetées et remplacées.

### **La Table des coups d'envoi :**

Si les fans de l'équipe adverse tentent de mettre "A mort l'Arbitre", celui-ci ira se réfugier dans la fosse de l'équipe de désespérément bons et n'a plus à craindre la colère du public. Aucune autre équipe n'accepterait cela car il est généralement admis que l'arbitre porte la poisse.

### **Compétences :**

Les joueurs d'une équipe de désespérément bons ne prennent jamais de compétences dans les catégories normales, au lieu de cela, ils devront tous soit choisir parmi les compétences de passe, soit parmi les compétences des désespérément bons.

#### **Liste des compétences des désespérément bons.**

Chef, Frappe Précise, Pro, Dextérité, Esquive, Glissade contrôlée, Saut, Equilibre, Sprint, Bond, Réception, Plongeon, Arracher le Ballon, Nerfs d'Acier, Poursuite, Blocage de Passe.

Chaque fois que le joueur désespérément bon obtient un double, il peut choisir la compétence blocage ou n'importe quelle augmentation de caractéristique (M, F, Ag, Ar). Cela représente les heures d'entraînement passés dans le gymnase.

### **Jet d'Armure :**

Comme les désespérément bons n'ont jamais pour but de blesser leurs adversaires, ils ont un modificateur de -1 à tous les jets d'armure qu'ils causeront lors d'un blocage.

### **La Mort:**

#### **Non seulement, ...**

La Mort a un effet psychologique important sur les équipes de désespérément bons. Si un joueur désespérément bon devait jamais causer la mort d'un joueur lors d'un blocage (on ne tient pas compte des blessures infligées par la foule) et si le joueur n'est pas sauvé de quelques façons que ce soit (avant ou après le match), le joueur est traumatisé d'avoir pris la vie de quelqu'un. Cela l'empêche à jamais de rejouer au Blood Bowl. vous devez le retirer de votre feuille d'équipe avant le prochain match. C'est pourquoi, il arrive souvent les équipes désespérément bons sauve un joueur adverse en utilisant leur apothicaire. Tuer un joueur déjà mort (Morts-Vivants) ou un Démon ne traumatisera pas le joueur désespérément bon.

#### **... Mais aussi.**

Si un joueur désespérément bon est tué durant un match et n'est pas immédiatement sauvé par un apothicaire, toute l'équipe est affligée. La vue choquante d'un de leurs camarades morts transporté hors du terrain les laissera dans un état de désespoir et de désorganisation. et tout ce qu'ils ont appris semble avoir disparu. L'équipe perd toutes ses relances pour la mi-temps (sauf celles obtenues sur la table des coups d'envoi). Mais bien que l'équipe soit désorganisée, chaque joueur verra sa détermination renforcée alors qu'il essaiera d'honorer le défunt en inscrivant un TD. L'équipe dispose maintenant d'un bonus optionnel de +1 à tous ses jets de dés, pour le reste de la mi-temps, exceptés les jets d'armure et de blessure (un 1 est toujours un échec). Ces effets continueront dans les prolongations. Si le joueur mort est sauvé avant la fin de la mi-temps ou les prolongations, l'équipe ne récupère pas ses relances, mais perd son bonus de +1.

**Expérience:**

Les équipes de désespérément bons gagnent des points d'expérience d'une façon légèrement différente. La capacité à envoyer des joueurs adverses parmi les Tués&Blessés ne permet pas de gagner des points d'expérience dans les équipes de désespérément bons. A la place, chaque fois qu'un joueur est sévèrement touché, grièvement blessé ou tué, il gagne 2 points d'expérience (comme s'il avait effectué une sortie). En y réfléchissant quelques instants, on se rend compte que c'est assez logique: c'est en se faisant frapper que l'on apprend à éviter les coups, ou à rester debout.

# La horde des Mongrels

Plutôt que d'acheter un joueur, le Khan de cette équipe achète une position. Et la complète avec ceux qui se présente. Les joueurs ont tendance à revenir, et avec le temps à gagner de l'expérience. La position est comptée dans le coût de l'équipe, et ne dépend pas du joueur qui se présente pour le match. Les limites sur les positions sont indiqués plus loin. Chaque joueur de l'équipe gagne de l'expérience. Les assistants, l'apothicaire, le sorcier, ... sont achetés normalement. Les relances coûtent 60.000 po chacune. Le coach doit garder en réserve les caractéristiques des joueurs qui quittent temporairement (exemple :  $\frac{3}{4}$  humain n°2 ou Guerrier du chaos n°8 etc...).

0-12 Trois Quart. Coût 50.000 po chaque. (Lancez un D20)

- 1 - Trois Quart humain
- 2 - Trois Quart humain
- 3 - Trois Quart humain
- 4 - Trois Quart orc
- 5 - Trois Quart orc
- 6 - Trois Quart orc
- 7 - Trois Quart skaven
- 8 - Trois Quart skaven
- 9 - Trois Quart skaven
- 10 - Hobgobelin
- 11 - Hobgobelin
- 12 - Homme Bête
- 13 - Homme Bête
- 14 - Gobelin
- 15 - Gobelin
- 16 - Trois Quart Elfe noir

0-4 Bloqueurs. Coût 80.000 po chaque. (Lancer un D8)

- 1 - Bloqueur Nain du Chaos
- 2 - Bloqueur Nain du Chaos
- 3 - Bloqueur Nain du Chaos
- 4 - Bloqueur Nain du Chaos
- 5 - Bloqueur Orc Noir
- 6 - Bloqueur Orc Noir
- 7 - Guerrier du Chaos
- 8 - Guerrier du Chaos

0-2 Blitzers. Coût 90.000 po chaque. (Lancer un D6)

- 1 - Coureur Orc
- 2 - Vermine de Choc
- 3 - Vermine de Choc
- 4 - Coureur Humain
- 5 - Coureur Humain
- 6 - Coureur Elfe Noir

0-2 Lanceurs. Coût 75.000 po chaque. (Lancer un D4)

- 1 - Lanceur Orc
- 2 - Lanceur Humain
- 3 - Lanceur Skaven
- 4 - Lanceur Elfe Noir

0-2 Receveurs. Coût 75.000 po chaque. (Lancer un D6)

- 1 - Receveur humain
- 2 - Receveur humain
- 3 - Coureur d'égoût
- 4 - Coureur d'égoût
- 5 - Trois Quart Elfe Noir
- 6 - Trois Quart Elfe Noir

0-2 Gros Gars. Coût 115.000 po chaque (Lancer un D6)

- 1 - Ogre
- 2 - Minotaure
- 3 - Troll
- 4 - Rat Ogre
- 5 - Centaure Taureau
- 6 - Homme Arbre Corrompu

### Régle Spéciale: la séquence d'avant match

Les jets de progression se font au début du match. Cela représente l'entraînement de la semaine. Avant qu'aucune carte n'est été joué, mais après que tous les autres événements de la séquence d'avant match aient eu lieu, lancez un D6 :

- 1 - Bagarre! - Deux joueurs ont décidé qu'ils ne pouvaient pas s'entendre. Il en résulte une mêlée. Un des joueurs de l'équipe, déterminé aléatoirement, est blessé, il manquera le match.
- 2 - Confusion. - L'équipe perd une relance pour tout le match.
- 3 - Confusion mineure. - L'équipe perd une relance pour la première mi-temps uniquement.
- 4 - Il est en retard! - Un joueur déterminé aléatoirement est en retard pour le coup d'envoi. Il est placé en réserve.
- 5 - Equipe Motivée! - L'équipe reçoit une relance supplémentaire pour le match entier.
- 6 - Ben, c'est qui lui? - Un autre joueur s'est présenté, déterminé aléatoirement sa position, et sa race. Il ne peut pas gagner d'expérience, et aucune carte affectant la feuille d'équipe avant match ne peut l'affecter.

### Règle Spéciale: Blessures

Si un joueur est grièvement blessé, et qu'il est tiré pour le match suivant, la blessure lui fait manquer le match. Sinon, la blessure n'a aucun effet. Si un joueur est tué, le coach doit payer la moitié du prix de sa position ou perdre la position. Le joueur est bien évidemment mort. Un joueur mort est remplacé par un même joueur, mais sans point d'expérience, après un match (si vous le tirez pour le match suivant, tant pis).

## Equipe de Rats ogre

### Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Rat ogre	130000	6	5	3	8	Châtaigne, Queue préhensible, Animal sauvage	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

### Champions

[Thrud le barbare](#), [Cass'crane](#), [Chainfist](#)

# Equipe de Trolls

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Troll	105000	4	5	1	9	Régénération, Châtaigne, Débile	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe de Centaures Taureaux

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Centaure taureau	130 000	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne épais	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#), [Maat](#)

# Equipe de Trolls des neiges

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Troll des neiges	110 000	4	5	1	8	Régénération, Châtaigne, Nature froide	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe d'Ogres Zombie

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Ogre Zombie	170000	4	6	1	10	Régénération, Châtaigne	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Les Gobelins de la Forêt

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Gobelin de la forêt	40000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A
2	0	Monteur d'araignée	80000	6	3	3	7	Esquive, Saut, Equilibre, Monte acrobatique	G+ A
2	0	Monteur d'araignée géante	110000	5	4	3	8	Blocage multiple, Equilibre, Monte acrobatique	G+F
2	0	Monteur de loup	80000	7	3	3	7	Esquive, Sprint, Equilibre	G+A

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : Trolls, Orques

**Champions :** [Thrud le barbare](#), ["Big" M'aak Ma'Gwyre](#)

## Règles spéciales :

Les gobelins de la forêt subissent un malus de +1 sur leur jet de blessure.

# Equipe de Elfes Mages

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Apprenti	50000	6	3	4	8	Syndrome révérenciel	G+A
4	0	Guerrier mage	120000	7	3	4	8	Blocage, Magie	G+A+F
2	0	Mage dirigeant	90000	7	2	5	7	Magie, Gloire à Moi !!!, Esquive en force	G
1	0	Archi mage	130000	6	2	6	7	Magie, Gloire à Moi !!!, Esquive en force	G

Prix des relances : 80 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Toutes les équipes d'elfes sauf noirs](#)

## Champions

[Prince Moranion](#), [Valen Swift](#), [Thrud le barbare](#), [Le Dragon](#), [Soaren Hightower](#), [Ibrahim Golddawn](#), [Valen Swift](#), [Vallen Swyft](#), [Luarn Proudrow](#), [Angus Swiftfeet](#), [Carthas Moonbeam](#), [Eaeren Wyrmsbane](#)

## Règles spéciales

L'équipe des elfes mage peut engager un dragon sans sorcier mais doit avoir un Archi mage dans son équipe. L'Archi mage joue le rôle d'enseignant mage. Les apprentis peuvent apprendre la compétence de magie sur un double lors d'une augmentation. Les apprentis sont sujet aux syndrome révérenciel envers les Guerriers mage, Mage dirigeant et archi mage de leurs équipe. Les mages dirigeant et Archi Mage doivent toujours utilisés leur compétence esquive en force. Un mage dirigeant n'ajoute que +1 pour chaque sort en plus du premier appris au lieu de +2. L'Archi mage ne fait pas de jet lors de l'apprentissage des sorts et peut apprendre jusqu'à 5 sorts.

L'équipe des Elfes mage peut prendre un objet magique supplémentaire.

# Equipe des Amazones Guerrières

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
16	0	Guerrière	60000	6	3	3	8	Beauté	G+A
2	0	Prêtresse	100000	9	3	4	8	Beauté, Glissade contrôlée, Sprint	G+A
2	0	Banshee	120000	8	3	4	8	Beauté, Blocage, Cri de Banshee	G+A

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe des Trolls de pierre

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Troll de pierre	110000	4	5	1	9	Stabilité, Régénération, Châtaigne, Gro'deb, Toujours affamé	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe des Trolls des rivières

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Troll des rivières	110000	4	5	1	9	Répulsion, Régénération, Châtaigne, Gro'deb, Toujours affamé	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe des Morts vivants de Khemri

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Squelette	30000	5	3	2	7	Régénération	G
6	0	Wight	80000	6	3	3	8	Régénération, Blocage	G
2	0	Seigneur Wight	100000	5	4	2	9	Régénération, Blocage	G+F
2	0	Momie	100000	3	5	1	9	Régénération, Châtaigne	G+F
1	0	Fantôme	180 000	6	-	-	-	Répulsion	

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Oui

## Champions

[Comte Luthor von Drakenborg](#), [Thrud le barbare](#), [Ramtut III](#), [Wishbone](#), [Spiny Norman](#), [Frank N Stein](#)

## Règles spéciales

Le coach de cette équipe est un nécromancien qui ne peut pas créer de zombies mais peut mieux régénérer les morts vivants sous ses ordres (sur un 3+ au lieu de 4+ pour les morts vivants). Les règles pour le fantôme sont dans l'équipe des morts vivants.

# Equipe des Morts vivants de Sylvanie

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Zombie	30000	4	3	2	8	Régénération	G
6	0	Goule	70000	7	3	3	7	Esquive	G+A
8	0	Esclave humain	40000	5	3	3	7		G
4	0	Comte vampire	130000	6	4	4	8	Régénération, Regard hypnotique	G+A
1	0	Fantôme	180 000	6	-	-	-	Répulsion	

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui (sur les esclaves seulement)

Sorcier : Oui

## Champions

[Comte Luthor von Drakenborg](#), [Thrud le barbare](#), [Ramtut III](#), [Wishbone](#), [Spiny Norman](#), [Frank N Stein](#)

## Règles spéciales

Si le nombre d'esclave humain est plus grand que le nombre de goules dans l'équipe, rien ne se passe. Si les goules sont en plus grand nombre, elles ont tendance à se restaurer sur le dos des esclaves humains. Pour chaque goule en excès par rapport au nombre d'esclaves, on lance 1D6. Sur un 1, les goules mangent un esclave désigné au hasard. Le coach de cette équipe est un nécromancien qui ne peut pas créer de zombies mais peut mieux régénérer les morts vivants sous ses ordres (sur un 3+ au lieu de 4+ pour les morts vivants). Les comtes régènèrent sur un 2+. Les règles pour le fantôme sont dans l'équipe des morts vivants.

# Equipe des Tyr-Na-Bor (magazine ravages n°3)

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Bougre	50000	4	3	2	8	Blocage, Dur à cuir	G+F
4	0	Guerrier Khor	90000	5	3	3	9	Blocage, Dur à cuir	G+F
1	0	Thermoprêtre	90000	4	3	2	9	Blocage, Dur à cuir, Gant-Vapeur	G+F
1	0	Canonier	130000	4	3	2	8	Blocage, Dur à cuir, Canon	G+F
2	0	Bougre sur Razorbak	90 000	6	3	2	8	Dur à cuir, Corne	G+F

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Pilgrim le Borgne](#), [Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Le razorbak est un animal irascible. S'il subit une blessure, jetez un dé :

1 à 3 : C'est le razorbak qui est blessé. Le bougre monté est considéré comme un bougre normal jusqu'à la fin du match (il perd la compétence corne mais gagne la compétence blocage). Si le razorbak est grièvement blessé ou mort, le razorbak sera conduit à l'abattoir et le bougre sera absent pendant 2 matchs pour en dresser un autre. Si le razorbak est KO, le bougre continue à pied jusqu'à la fin du match.

4 à 6 : C'est le cavalier qui est touché. S'il est KO ou blessé, on retire aussi le razorbak.

# Equipe des Barbares

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Barbare	110000	6	5	2	8	Crâne épais, Débile, Animal sauvage, Esprit simple, Berserk	G+F

Prix des relances : 100 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

[Thrud le barbare](#)

# Equipe des Simiesques

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Mandrill	70000	6	3	3	8	Equilibre	G
2	0	Chimpanzé	70000	8	2	4	7	Esquive	A
4	0	Ourang Outan	120000	6	4	3	8	Tacle	G
2	0	Gorille	120000	5	4	3	9	Crâne épais	F
1	0	Shaman	140000	6	3	3	8	Equilibre, Magie	G

Prix des relances : 100 000 Po

Apothicaire : Oui (juste niveau 1)

Sorcier : Non

## Champions

Thrud le barbare

## Règles spéciales

Une fois par partie, le shaman peut rendre intrépide et frénétique tous les autres membres de l'équipe. Ils doivent alors absolument attaquer. Aucun joueur dans cette état ne peut porter la balle et la lâche (sans turnover).

# Equipe des Amazones

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Trois quart	50000	6	3	3	7	Esquive	G
2	0	Passeur	70000	6	3	3	7	Esquive, Passe	G+P
2	0	Receveur	70000	6	3	3	7	Esquive, Reception	G+A
4	0	Bloqueur	90000	6	3	3	7	Esquive, Blocage	G+F
1	0	Sirène	100000	6	3	3	7	Esquive, Beauté, Puissance	G
2	0	Licorne	160000	7	4	3	8	Sprint, Equilibre, Cornes	G+F

Prix des relances : 4000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

## Champions

Thrud le barbare

## Règles spéciales

La licorne est considéré comme un gros balaise. La licorne ne peut porter, lancer, attraper la balle.

# Equipe des Esprits

## Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Fantôme	30000	6	3	2	7	Ethéré, Bannissement mineur	G
4	0	Spectre	70000	5	3	3	8	Ethéré, Puissance, Bannissement mineur	G
4	0	Apparition	90000	6	3	3	9	Ethéré, Puissance, Blocage, Bannissement mineur	G+F
2	0	Banshee	90000	8	2	4	7	Ethéré, Regard hypnotique, Bannissement mineur	G+A

Prix des relances : 100 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Oui

Alliés : Morts vivants et vampire

## Champions

[Thrud le barbare](#), [Ivan Netdedyvet](#), [Cringer Darkstar](#), [Blackstaff Cassidy](#), [Valkar Khaosbringer](#)

## Règles spéciales

Le coach de l'équipe est un nécromant (il ne peut ressusciter ces joueurs). Si celui-ci est tué, tous les joueurs qui ont la compétence Bannissement mineur disparaissent. Dès que les joueurs ont atteints le statut de star, ils perdent automatiquement la compétence Bannissement mineur.

# Equipe de Bretonniens en arme

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Soldat	50000	6	3	3	8		G
2	0	Ecuyer	70000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	G+P
4	1	Chevalier	110000	7	3	4	8	Nerfs d'acier, Esquive	G+A
2	0	Chevalier du Graal	140000	6	4	3	9	Blocage, Stabilité, Pro	G+F
1	0	Prêtre	90000	6	3	3	8	Bénédiction, Soin	G

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Gnomes](#), [Hauts elfes](#), [Humains](#), [Nains](#), [Nippons](#), [Shallya](#), [Touaregs](#).

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Cette équipe ne peut prendre de coups bas ou faire une agression.

# Equipe des soeurs de Sigmar

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	0	Soeur	50000	6	3	3	8		G
4	0	Soeur supérieure	90000	6	3	3	8	Blocage, Intrépidité	G+F
1	0	Augure	80000	7	2	3	7	Reception, Nerfs d'acier, Pro	G+A
1	0	Matriarche	100000	6	3	3	8	Blocage, Passe, Intrépidité, Chef	G+P+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés :

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

# Equipe d'échecs (2ème version)

## Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
8	0	Pion	40000	6	3	3	7		G
2	0	Cavalier	70000	6	3	3	8	Saut, Nerf d'acier	G
2	0	Fou	70000	7	3	3	7	Esquive	G+A
2	0	Tour	100000	7	3	3	8	Blocage, Stabilité	G+F
1	0	Reine	130000	6	4	3	9	Blocage, Esquive	G+F
1	0	Roi	60000	6	3	4	7	Passe, Dextérité	G+P

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés :

## Champions

[Thrud le barbare](#)

## Règles spéciales

Le roi doit toujours être présent sur le terrain. S'il est tué, le match est perdu quelque soit le score. L'équipe doit comporter obligatoirement un roi. Si le roi est tué, le pion qui a le plus d'expérience devient un roi. Si un pion atteint 51+ en points d'expérience et qu'il ne possède pas la compétence joueur vicieux, il peut être promu en un autre type de joueur (sauf le roi). Il perd son expérience et ne rentre pas en compte dans la limite des joueurs. Au début de la partie, le joueur doit toujours respecté le roster d'une équipe d'échec.

# Les Démons du Chaos

Une équipe du chaos doit être dédié à un dieu du Chaos. Les équipes du chaos qui veulent utiliser des démons doivent avoir un magicien dans leur rang. Les démons disparaissent si le magicien s'en va ou est tué sans être remplacé au match suivant.

Tous les démons sauf le Buveur de sang ont une aura démoniaque. Cette aura donne une armure non modifiable.

Les démons mineurs sont bannis s'ils subissent une blessure, une blessure grave ou la mort. Les démons majeurs sont bannis s'ils subissent une blessure grave ou la mort. Les démons bannis sont enlevés de la feuille de match.

Seules les démons mineurs peuvent progresser mais comme des gros balaises.

Les démons majeurs sont assimilés à des champions et sont sujet à un jet de pénalité.

## Les démons de Nurgle

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Porte peste	120000	6	4	3	7	Cornes, répulsion	G
1	0	Great Unclean One	230000	3	7	1	9	Répulsion, Blocage multiple, Crâne épais, Stabilité, Vapeur de corruption	-

**Vapeur de corruption (pénalité 9+)** : Remplace un blocage ou un blitz. Utilisez le gabarit d'éclair. Les joueurs qui ont au moins la moitié de leur socle sous le gabarit doivent réussir un jet d'esquive ou tomber à terre et faire un jet d'armure.

Les démons de Nurgle ont accès aux compétences physiques.

## Les démons de Slaanesh

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Démonette	110000	6	3	4	7	Griffes, Regard hypnotique	G+A
1	0	Gardien des secrets	230000	6	7	3	9	Blocage, Griffes, Bras supplémentaire, Cornes, Châtaigne, Aura de Slaanesh	-

**Aura de Slaanesh (pénalité 8+)** : Dans la zone du tacle du démon, toutes les actions sont ratés sauf si le joueur réussit un jet d'Ag.

## Les démons de Khorne

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Porteurs de sang	130000	6	5	3	7	Frénésie	G+F
1	0	Buveur de Sang	240000	6	7	3	9	Blocage, Esquive en force, Puissance, Châtaigne, Armure du chaos	-

**Armure du chaos (pénalité 8+)** : Le démon n'a pas d'aura démoniaque, son armure est normal et il prend en compte les modificateurs à la blessure.

## Les démons de Tzeentch

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
2	0	Horreur rose	120000	6	3	3	7	Main démesurée, Minus	G+P
		Horreur bleue	-	6	3	3	6	Main démesurée, Minus	
1	0	Duc du Changement	240000	6	7	4	9	Bond, Saut, Blocage de passe, Chef, Evénement aléatoire	-

**Événement aléatoire (pénalité 7+) :** Le Duc du Changement peut tirer une carte d'événement aléatoire à chaque engagement où il est sur le terrain. L'événement est joué normalement aussi longtemps que le démon est sur le terrain.

Lorsqu'elles sont blessées, gravement blessées ou mortes, les horreurs roses ne sont pas bannis. Elles sont remplacées par deux horreurs bleues, une dans la case de l'horreur rose et l'autre dans une direction aléatoire. Les horreurs bleues ne gagnent pas d'expérience et, si les deux sont renvoyées, la rose est détruite. Si à l'apparition des deux bleues, vous avez douze joueurs sur le terrain, lancez 1D6, sur un résultat de 1-3, l'une est sortie pour toute la durée du match pour avoir triché.

## Equipes des Abominations de Nurgle

Rien de plus agréable que des bubons de peste sur un joueur. Ce n'est pas l'avis des autres équipes. Les abominations de Nurgle sont des sujets de Nurgle qui peuvent répandre la peste par ce moyen.

### Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
5	0	Humain pesteux	10000	5	2	2	7	Peur	G
5	0	Nain pesteux	30000	3	2	1	8	Blocage, Tacle, Crâne épais, Peur	G+F
5	0	Orque pesteux	10000	4	2	2	8	Peur	G
5	0	Skaven pesteux	10000	6	2	2	6	Peur	G
5	0	Elfe pesteux	10000	5	2	3	7	Peur	G+A
2	0	Abomination	-	1	4	1	10	Pas de bras, Stabilité, Terreur	-

**Prix des relances :** 60 000 Po

**Apothicaire :** Non

**Sorcier :** Oui

**Alliés :** -

### Règles spéciales :

Une équipe ne peut acheter des joueurs qu'à la création de l'équipe. Elle doit se fournir après dans les rangs des autres équipes. L'équipe des abominations de Nurgle dispose en permanence de 2 abominations qui ne gagnent pas d'expérience. Les autres joueurs gagnent normalement de l'expérience.

La popularité d'une équipe d'Abomination est toujours égale à 0.

Si l'équipe possède un sorcier, elle peut avoir des démons de Nurgle dans son équipe.

Une abomination, si elle est à terre, se relève avec un 5+ sur 1D6.

Au lieu d'effectuer un tacle et de blesser le joueur, le joueur des abominations peut décider de contaminer le joueur adverse. Les morts vivants sont immunisés à la peste de Nurgle. Il effectue le jet d'armure normal et s'il passe l'armure, il lance le dé sur la table suivante en lançant 2D6. Si le joueur est attaqué par une abomination, un modificateur de +2 s'applique au jet de contamination.

2-9	Le joueur est par terre mais il n'est pas contaminé. Il respire !!!!!!!!!!!!!
10	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 3 tours.
11	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 2 tours.
12	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 1 tour.

Le coach des abominations de Nurgle prend le joueur contaminé sous son contrôle (toutes les caractéristiques et l'expérience). Ce joueur progressera normalement mais sous l'équipe des Abominations de Nurgle. Il gagne instantanément la compétence peur.

Cependant, la peste ne favorise pas la pratique de blood bowl. Si lors d'un jet de blessure, l'adversaire obtient un double, il regarde sur la table suivante les effets de cette blessure sur le corps du pesteux en lançant 1D6.

	Effet de la blessure	Effet si la caractéristique est égale à 0
1	La blessure est normale (voir la table)	-
2-3	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point de mouvement	Le joueur de l'équipe des abominations est par terre en permanence. Il inflige toujours la peur.
4	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point de force.	Le joueur de l'équipe des abominations ne peut plus plaquer, soutenir. Il est plaqué automatiquement.
5	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point d'agilité.	Le joueur de l'équipe des abominations ne peut plus faire d'action liée à l'agilité.
6	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point d'armure	-

Si le joueur de l'équipe des abominations a une caractéristique ou plus à zéro, on lance un dé sur la table suivante :

- +1 si deux caractéristiques sont égales à 0
- +3 si trois caractéristiques sont égales à 0
- +5 si quatre caractéristiques sont égales à 0

1D6	Effet du zéro
1-5	L'abomination survit au choc.
6 ou plus	L'abomination tombe en morceaux et mort dans de joyeuses souffrances.