

# BLOOD BOWL

Condensé LRB6 v1.9 (2012-11-05)

Nbre	Position	Coût	M/F/AG/VA	Compétences	N/D
<b>1) EQUIPES AMAZONES (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-12	Trois-quarts	50 000	6/3/3/7	Esquive	G/AFP
0-2	Lanceuses	70 000	6/3/3/7	Esquive, Passe	GP/AF
0-2	Receveuses	70 000	6/3/3/7	Esquive, Réception	AG/FP
0-4	Blitzeuses	90 000	6/3/3/7	Esquive, Blocage	FG/AF
<i>Helmut Wulf</i>					
		110 000	6/3/3/8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité	
<i>Willow Teinrose</i>					
		150 000	5/4/3/8	Solitaire, Intrépidité, Glissade Contrôlée, Crâne Épais	
<i>Roxanna Onglenoir</i>					
		250 000	8/3/5/7	Solitaire, Esquive, Frénésie, Bond, Juggernaut, Saut	
<i>Zara la Tueuse</i>					
		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<i>Bertha GroPoing</i>					
		290 000	6/5/2/9	Solitaire, Cerveau Lent, Esquive, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Esquive en Force	
<i>Morg'n'Thorg</i>					
		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier	
<b>2) EQUIPES DU CHAOS (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Hommes-Bêtes	60 000	6/3/3/8	Cornes	FGM/AP
0-4	Guerriers du Chaos	100 000	5/4/3/9	-	FGM/AP
0-1	Minotaure	150 000	5/5/2/8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne Épais, Frénésie	FM/AGP
<i>Max Éclaterate</i>					
		130 000	5/4/3/8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme secrète	
<i>Lewdgrip Fouet'bras</i>					
		150 000	6/3/3/9	Solitaire, Passe, Costaud, Dextérité, Tentacules	
<i>Pèt'Brik et Minab'</i>					
		290 000	5/5/2/9 6/2/4/7	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume (Note : vous devez avoir deux places sur votre feuille d'équipe pour inclure ce duo, mais il ne compte que comme un seul Champion des Primes de Match)	
<i>Lord Borak le Destructeur</i>					
		300 000	5/5/3/9	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur Vicieux	
<i>Grashnak Noirsabo</i>					
		310 000	6/6/2/8	Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Frénésie	
<i>Morg'n'Thorg</i>					
		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier	
<b>3) EQUIPES ELFES (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-quarts	60 000	6/3/4/7	-	AG/FP
0-2	Lanceurs	70 000	6/3/4/7	Passe	AGP/F
0-4	Receveurs	100 000	8/3/4/7	Nerfs d'Acier, Réception	AG/FP
0-2	Blitzeurs	110 000	7/3/4/8	Blocage, Glissade Contrôlée	AG/FP
<i>Dolfar Long'jambes</i>					
		150 000	7/3/4/7	Solitaire, Plongeon, La Main de Dieu, Anticipation, Blocage de Passe, Frappe Précise	
<i>Eldril Fendlabise</i>					
		200 000	8/3/4/7	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	
<i>Prince Maranion</i>					
		230 000	7/4/4/8	Solitaire, Blocage, Intrépidité, Tacle, Lutte	
<i>Hubris Rakarth</i>					
		260 000	7/4/4/8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Bond, Châtaigne, Joueur Vicieux	
<i>Jordell Flèche Vive</i>					
		260 000	8/3/5/7	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Plongeon, Saut	
<i>Morg'n'Thorg</i>					
		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier	
<b>4) EQUIPES ELFES NOIRS (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	70 000	6/3/4/8	-	AG/FP
0-2	Coueurs	80 000	7/3/4/7	Passe Rapide	AGP/F
0-2	Assassins	90 000	6/3/4/7	Poignard, Poursuite	AG/FP
0-4	Blitzeurs	100 000	7/3/4/8	Blocage	AG/FP
0-2	Furies	110 000	7/3/4/7	Bond, Esquive, Frénésie	AG/FP
<i>Eldril Fendlabise</i>					
		200 000	8/3/4/7	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	
<i>Harkon l'Écorcheur</i>					
		210 000	7/3/4/7	Solitaire, Blocage Multiple, Esquive, Poignard, Poursuite, Saut	
<i>Ithaca Benoin</i>					
		220 000	7/3/3/7	Solitaire, Précision, Passe Rapide, Nerfs d'Acier, Passe, Régénération, Dextérité	
<i>Roxanna Onglenoir</i>					
		250 000	8/3/5/7	Solitaire, Esquive, Frénésie, Bond, Juggernaut, Saut	
<i>Hubris Rakarth</i>					
		260 000	7/4/4/8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Bond, Châtaigne, Joueur Vicieux	
<i>Morg'n'Thorg</i>					
		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier	

Nbre	Position	Coût	M/F/AG/VA	Compétences	N/D
<b>5) EQUIPES D'ELFES SYLVAINS (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	70 000	7/3/4/7	–	AG/FP
0-4	Receveurs	80 000	8/2/4/7	Réception, Esquive, Sprint	AG/FP
0-2	Lanceurs	90 000	7/3/4/7	Passe	AGP/F
0-2	Danseurs de Guerre	120 000	8/3/4/7	Blocage, Esquive, Saut	AG/FP
0-1	Homme-Arbre	120 000	2/6/1/10	Solitaire, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Prendre Racine, Stabilité	F/AGP
<i>Dolfar Long'jambes</i>		150 000	7/3/4/7	Solitaire, Plongeon, La Main de Dieu, Anticipation, Blocage de Passe, Frappe Précise	
<i>Willow Teinrose</i>		150 000	5/4/3/8	Solitaire, Intrépidité, Glissade Contrôlée, Crâne Epais	
<i>Eldril Fendlabise</i>		200 000	8/3/4/7	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	
<i>Jordell Flèche Vive</i>		260 000	8/3/5/7	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Plongeon, Saut	
<i>Zara la Tueuse</i>		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>6) EQUIPES GOBELINES (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Gobelins	40 000	6/2/3/7	Esquive, Minus, Poids Plume	A/FGP
0-1	Bombardier	40 000	6/2/3/7	Arme secrète, Bombardier, Esquive, Minus	A/FGP
0-1	Bâton à ressort	70 000	7/2/3/7	Esquive, Minus, Saut, Très Longues Jambes	A/FGP
0-1	Barjot	40 000	6/2/3/7	Arme secrète, Minus, Tronçonneuse	A/FGP
0-1	Fanatique	70 000	3/7/3/7	Arme secrète, Chaîne et Boulet, Manchot, Minus	F/AGP
0-2	Trolls	110 000	4/5/1/9	Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé	F/AGP
<i>Boomer Morvonez</i>		60 000	6/2/3/7	Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète	
<i>Fungus le Cinglé</i>		80 000	4/7/3/7	Solitaire, Arme Secrète, Chaîne & Boulet, Châtaigne, Manchot, Minus	
<i>Nobbla la Teigne</i>		130 000	6/2/3/7	Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus	
<i>Scrappa Malocrâne</i>		150 000	7/2/3/7	Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longues Jambes	
<i>Bolgroth l'Écrabouilleur</i>		270 000	4/6/1/9	Solitaire, Châtaigne, Lancer un Coéquipier, Projection, Régénération	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>7) EQUIPES HALFLINGS (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Halflings	30 000	5/2/3/6	Esquive, Minus, Poids Plume	A/FGP
0-2	Hommes-Arbres	120 000	2/6/1/10	Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Prendre Racine, Stabilité	F/AGP
<i>Puggy Haleinedebacon</i>		140 000	5/3/3/6	Solitaire, Blocage, Esquive, Nerfs d'Acier, Minus, Poids Plume	
<i>Willow Teinrose</i>		150 000	5/4/3/8	Solitaire, Intrépidité, Glissade Contrôlée, Crâne Epais	
<i>Zara la Tueuse</i>		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<i>Bertha GroPoing</i>		290 000	6/5/2/9	Solitaire, Cerveau Lent, Esquive, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Esquive en Force	
<i>Racine Dutronc</i>		300 000	2/7/1/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Stabilité	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>8) EQUIPES HAUTS ELFES (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	70 000	6/3/4/8	–	AG/FP
0-2	Lanceurs	90 000	6/3/4/8	Lancer Précis, Passe	AGP/F
0-4	Receveurs	90 000	8/3/4/7	Réception	AG/FP
0-2	Blitzeurs	100 000	7/3/4/8	Blocage	AG/FP
<i>Dolfar Long'jambes</i>		150 000	7/3/4/7	Solitaire, Plongeon, La Main de Dieu, Anticipation, Blocage de Passe, Frappe Précise	
<i>Soaren Hautetour</i>		180 000	6/3/4/8	Solitaire, Parade, Anticipation, Passe, Lancer Précis, Dextérité, Costaud.	
<i>Eldril Fendlabise</i>		200 000	8/3/4/7	Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	
<i>Prince Moranion</i>		230 000	7/4/4/8	Solitaire, Blocage, Intrépidité, Tacle, Lutte	
<i>Zara la Tueuse</i>		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>9) EQUIPES D'HOMMES-LEZARDS (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Skinks	60 000	8/2/3/7	Esquive, Minus	A/FGP
0-6	Saurus	80 000	6/4/1/9	–	FG/AP
0-1	Kroxigor	140 000	6/5/1/9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Queue Préhensile	F/AGP
<i>Helmut Wulf</i>		110 000	6/3/3/8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité	
<i>Hemlock</i>		170 000	8/2/3/7	Solitaire, Blocage, Bond, Esquive, Glissage Contrôlée, Minus, Poignard	
<i>Boutaïdo</i>		220 000	8/3/3/8	Solitaire, Réception, Tacle Plongeant, Bond, Saut, Blocage de Passe, Poursuite, Très Longues Jambes	
<i>Quetzal le Bondissant</i>		250 000	8/2/4/7	Solitaire, Réception, Plongeon, Parade, Anticipation, Saut, Nerfs d'Acier, Très Longues Jambes	
<i>Silibili</i>		250 000	7/4/1/9	Solitaire, Blocage, Garde, Projection, Stabilité	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>10) EQUIPES HUMAINES (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	50 000	6/3/3/8	–	G/AFP
0-4	Receveurs	70 000	8/2/3/7	Esquive, Réception	AG/FP
0-2	Lanceurs	70 000	6/3/3/8	Dextérité, Passe	GP/AF
0-4	Blitzeurs	90 000	7/3/3/8	Blocage	FG/AP
0-1	Ogre	140 000	5/5/2/9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F/AGP
<i>Helmut Wulf</i>		110 000	6/3/3/8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité	
<i>Puggy Haleinedebacon</i>		140 000	5/3/3/6	Solitaire, Blocage, Esquive, Nerfs d'Acier, Minus, Poids Plume	
<i>Zug la Bête</i>		260 000	4/5/2/9	Solitaire, Blocage, Châtaigne	
<i>Zara la Tueuse</i>		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<i>Griff Oberwald</i>		320 000	7/4/4/8	Solitaire, Blocage, Équilibre, Esquive, Parade, Sprint	
<i>Morg'n'Thorg</i>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	

Nbre	Position	Coût	M/F/AG/VA	Compétences	N/D
<b>11) EQUIPES DE KHEMRI (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Squelettes	40 000	5/3/2/7	Régénération, Crâne Epais	G/AFP
0-2	Thro-Ras	70 000	6/3/2/7	Dextérité, Passe, Régénération	GP/AF
0-2	Blitz-Ras	90 000	6/3/2/8	Blocage, Régénération	FG/AP
0-4	Gardien des Tombes	100 000	4/5/1/9	Décomposition, Régénération	F/AGP
<b>Sinnedbad</b>		80 000	6/3/2/7	Solitaire, Blocage, Bond, Blocage de Passe, Régénération, Arme Secrète, Glissade Contrôlée, Poignard	
<b>Hack l'Étripeur</b>		120 000	6/3/2/7	Solitaire, Tronçonneuse, Régénération, Arme Secrète, Glissade Contrôlée	
<b>Humerus Carpal</b>		130 000	7/2/3/7	Solitaire, Réception, Esquive, Régénération, Nerfs d'Acier	
<b>Ithaca Benoin</b>		220 000	7/3/3/7	Solitaire, Précision, Passe Rapide, Nerfs d'Acier, Passe, Régénération, Dextérité	
<b>Setekh</b>		220 000	6/4/2/8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Régénération	
<b>Ramtut III</b>		380 000	5/6/1/9	Solitaire, Châtaigne, Esquive en Force, Lutte, Régénération	
<b>12) EQUIPES DE MORTS-VIVANTS (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Squelettes	40 000	5/3/2/7	Régénération, Crâne Epais	G/AFP
0-16	Zombies	40 000	4/3/2/8	Régénération	G/AFP
0-4	Goules	70 000	7/3/3/7	Esquive	AG/FP
0-2	Revenants	90 000	6/3/3/8	Blocage, Régénération	FG/AP
0-2	Momies	120 000	3/5/1/9	Châtaigne, Régénération	F/AGP
<b>Sinnedbad</b>		80 000	6/3/2/7	Solitaire, Blocage, Bond, Blocage de Passe, Régénération, Arme Secrète, Glissade Contrôlée, Poignard	
<b>Hack l'Étripeur</b>		120 000	6/3/2/7	Solitaire, Tronçonneuse, Régénération, Arme Secrète, Glissade Contrôlée	
<b>J. Oreillefine</b>		180 000	8/3/3/7	Solitaire, Réception, Plongeon, Esquive, Sprint	
<b>Setekh</b>		220 000	6/4/2/8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Régénération	
<b>Ramtut III</b>		380 000	5/6/1/9	Solitaire, Châtaigne, Esquive en Force, Lutte, Régénération	
<b>Comte Luthor Von Drakenborg</b>		390 000	6/5/4/9	Solitaire, Regard Hypnotique, Blocage, Régénération, Glissade Contrôlée	
<b>13) EQUIPES NAINES (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Bloqueurs	70 000	4/3/2/9	Blocage, Crâne Epais, Tacle	FG/AP
0-2	Coueurs	80 000	6/3/3/8	Dextérité, Crâne Epais	GP/AF
0-2	Blitzeurs	80 000	5/3/3/9	Blocage, Crâne Epais	FG/AP
0-2	Tueurs de Trolls	90 000	5/3/2/8	Blocage, Intrépidité, Frénésie, Crâne Epais	FG/AP
0-1	Roule-Mort	160 000	4/7/1/10	Solitaire, Arme Secrète, Châtaigne, Esquive en Force, Joueur Vieux, Juggernaut, Manchot, Stabilité	F/AGP
<b>Barik Tirloin</b>		60 000	6/3/3/8	Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Epais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe	
<b>Blam' Eziasson</b>		60 000	4/3/2/9	Solitaire, Précision, Blocage, Bombardier, Arme Secrète, Crâne Epais	
<b>Tronçonneuse Flint</b>		130 000	5/3/2/8	Solitaire, Blocage, Tronçonneuse, Arme Secrète, Crâne Epais	
<b>Grim Croc d'Acier</b>		220 000	5/4/3/8	Solitaire, Blocage, Intrépidité, Frénésie, Blocage Multiple, Crâne Epais	
<b>Zara la Tueuse</b>		270 000	6/4/3/8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>14) EQUIPES DE NAINS DU CHAOS (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Hobgobelins	40 000	6/3/3/7	-	G/AFP
0-6	Bloqueurs Nains du Chaos	70 000	4/3/2/9	Blocage, Crâne Epais, Tacle	FG/AMP
0-2	Centaures Taureaux	130 000	6/4/2/9	Crâne Epais, Equilibre, Sprint	FG/AP
0-1	Minotaure	150 000	5/5/2/8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne Epais, Frénésie	F/AGMP
<b>Zharg le Borgne</b>		90 000	4/4/3/9	Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Epais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe, Tacle	
<b>Nobbla la Teigne</b>		130 000	6/2/3/7	Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus	
<b>Rashnak Lamedansledos</b>		200 000	7/3/3/7	Solitaire, Esquive, Glissade Contrôlée, Poignard, Sournois	
<b>Grashnak Noirsabo</b>		310 000	6/6/2/8	Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Frénésie	
<b>Htarkh le Défonceur</b>		330 000	6/5/2/9	Solitaire, Blocage, Crâne Epais, Equilibre, Esquive en Force, Juggernaut, Sprint	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	
<b>15) EQUIPES NECROMANTIQUES (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Zombies	40 000	4/3/2/8	Régénération	G/AFP
0-2	Goules	70 000	7/3/3/7	Esquive	AG/FP
0-2	Revenants	90 000	6/3/3/8	Blocage, Régénération	FG/AP
0-2	Golems de Chair	110 000	4/4/2/9	Crâne Epais, Régénération, Stabilité	FG/AP
0-2	Loup-garous nécromantiques	120 000	8/3/3/8	Frénésie, Griffes, Régénération	AG/FP
<b>Hack l'Étripeur</b>		120 000	6/3/2/7	Solitaire, Tronçonneuse, Régénération, Arme Secrète, Glissade Contrôlée	
<b>J. Oreillefine</b>		180 000	8/3/3/7	Solitaire, Réception, Plongeon, Esquive, Sprint	
<b>Setekh</b>		220 000	6/4/2/8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Régénération	
<b>Wilhelm Chaney</b>		240 000	8/4/3/8	Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération	
<b>Ramtut III</b>		380 000	5/6/1/9	Solitaire, Châtaigne, Esquive en Force, Lutte, Régénération	
<b>Comte Luthor Von Drakenborg</b>		390 000	6/5/4/9	Solitaire, Regard Hypnotique, Blocage, Régénération, Glissade Contrôlée	

Nbre	Position	Coût	M/F/AG/VA	Compétences	N/D
<b>16) EQUIPES NORDIQUES (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	50 000	6/3/3/7	<b>Blocage</b>	G/AFP
0-2	Lanceurs	70 000	6/3/3/7	<b>Blocage, Passe</b>	GP/AF
0-2	Coueurs	90 000	7/3/3/7	<b>Blocage, Intrépidité</b>	AG/FP
0-2	Blitzers	90 000	6/3/3/7	<b>Blocage, Bond, Frénésie</b>	FG/AP
0-2	Loups-Garous Nordiques	110 000	6/4/2/8	<b>Frénésie</b>	FG/AP
0-1	Yéti	140 000	5/5/1/8	<b>Solitaire, Animal Sauvage, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante</b>	F/AGP
	<i>Blam' Eziasson</i>	60 000	4/3/2/9	<i>Solitaire, Précision, Blocage, Bombardier, Arme Secrète, Crâne Épais</i>	
	<i>Helmut Wulf</i>	110 000	6/3/3/8	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité</i>	
	<i>Wilhelm Chaney</i>	240 000	8/4/3/8	<i>Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération</i>	
	<i>Zara la Tueuse</i>	270 000	6/4/3/8	<i>Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard</i>	
	<i>Icepelt Hammerblow</i>	330 000	5/6/1/8	<i>Solitaire, Crâne Épais, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante, Régénération</i>	
	<i>Morg'n'Thorg</i>	430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>17) EQUIPES DE NURGLE (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Pourris	40 000	5/3/3/8	<b>Décomposition, Pourriture de Nurgle</b>	GM/AFP
0-4	Pestigors	80 000	6/3/3/8	<b>Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération</b>	FGM/AP
0-4	Guerrriers de Nurgle	110 000	4/4/2/9	<b>Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion</b>	FGM/AP
0-1	Bête de Nurgle	140 000	4/5/1/9	<b>Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion, Tentacules</b>	F/AGMP
	<i>Max Éclaterate</i>	130 000	5/4/3/8	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme secrète</i>	
	<i>Lewdgrip Fouet'bras</i>	150 000	6/3/3/9	<i>Solitaire, Passe, Costaud, Dextérité, Tentacules</i>	
	<i>Pèt'Brik et Minab'</i>	290 000	5/5/2/9 6/2/4/7	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier</i> <i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume</i> <i>(Note : vous devez avoir deux places sur votre feuille d'équipe pour inclure ce duo, mais il ne compte que comme un seul Champion des Primes de Match)</i>	
	<i>Lord Borak le Destructeur</i>	300 000	5/5/3/9	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur Vicieux</i>	
	<i>Grashnak Noirsabo</i>	310 000	6/6/2/8	<i>Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Frénésie</i>	
	<i>Morg'n'Thorg</i>	430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>18) EQUIPES OGRES (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Snotlings	20 000	5/1/3/5	<b>Esquive, Glissade Contrôlée, Microbe, Minus, Poids Plume</b>	A/FGP
0-6	Ogres	140 000	5/5/2/9	<b>Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier</b>	F/AGP
	<i>Boomer Morvonez</i>	60 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète</i>	
	<i>Nobbla la Teigne</i>	130 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus</i>	
	<i>Scrapa Malocrâne</i>	150 000	7/2/3/7	<i>Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longues Jambes</i>	
	<i>Bertha GroPoing</i>	290 000	6/5/2/9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Esquive, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Esquive en Force</i>	
	<i>Pèt'Brik et Minab'</i>	290 000	5/5/2/9 6/2/4/7	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier</i> <i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume</i> <i>(Note : vous devez avoir deux places sur votre feuille d'équipe pour inclure ce duo, mais il ne compte que comme un seul Champion des Primes de Match)</i>	
	<i>Morg'n'Thorg</i>	430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>19) EQUIPES ORQUES (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	50 000	5/3/3/9	–	G/AFP
0-4	Gobelins	40 000	6/2/3/7	<b>Esquive, Minus, Poids Plume</b>	A/FGP
0-2	Lanceurs	70 000	5/3/3/8	<b>Dextérité, Passe</b>	GP/AF
0-4	Bloqueurs Orques Noirs	80 000	4/4/2/9	–	FG/AP
0-4	Blitzers	80 000	6/3/3/9	<b>Blocage</b>	FG/AP
0-1	Troll	110 000	4/5/1/9	<b>Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé</b>	F/AGP
	<i>Boomer Morvonez</i>	60 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète</i>	
	<i>Ugroth Tranchegrots</i>	100 000	5/3/3/9	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète</i>	
	<i>Scrapa Malocrâne</i>	150 000	7/2/3/7	<i>Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longues Jambes</i>	
	<i>Bolgroth l'Écrabouilleur</i>	270 000	4/6/1/9	<i>Solitaire, Châtaigne, Lancer un Coéquipier, Projection, Régénération</i>	
	<i>Varag Mâchegoule</i>	290 000	6/4/3/9	<i>Solitaire, Blocage, Bond, Châtaigne, Crâne Épais</i>	
	<i>Morg'n'Thorg</i>	430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>20) EQUIPES SKAVENS (0-8 Relances d'Equipe à 60 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	50 000	7/3/3/7	–	G/AFMP
0-2	Lanceurs	70 000	7/3/3/7	<b>Dextérité, Passe</b>	GP/AFM
0-4	Coueurs d'Egout	80 000	9/2/4/7	<b>Esquive</b>	AG/FMP
0-2	Blitzers	90 000	7/3/3/8	<b>Blocage</b>	FG/AMP
0-1	Rat Ogre	150 000	6/5/2/8	<b>Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile</b>	F/AGMP
	<i>Fezglish</i>	100 000	4/7/3/7	<i>Solitaire, Chaîne &amp; Boulet, Présence Perturbante, Répulsion, Manchot, Arme Secrète</i>	
	<i>Skitter Pic-Pic</i>	160 000	9/2/4/7	<i>Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Queue Préhensile</i>	
	<i>Hakflem Pointu</i>	200 000	9/3/4/7	<i>Solitaire, Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile</i>	
	<i>Glart Lavollée Jr.</i>	210 000	7/4/3/8	<i>Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut</i>	
	<i>Cass-Crane</i>	340 000	6/6/3/8	<i>Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile</i>	
	<i>Morg'n'Thorg</i>	430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	

Nbre	Position	Coût	M/F/AG/VA	Compétences	N/D
<b>21) EQUIPES DE VAMPIRES (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Serviteurs	40 000	6/3/3/7	–	G/AFP
0-6	Vampires	110 000	6/4/4/8	<b>Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang</b>	AGF/P
<b>Helmut Wulf</b>		110 000	6/3/3/8	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité</i>	
<b>Igor LeFou</b>		120 000	6/3/3/8	<i>Solitaire, Intrépidité, Régénération, Crâne Épais</i> (Note : Igor LeFou peut être mordu par un Vampire de votre équipe comme s'il était un serviteur)	
<b>J. Oreillefine</b>		180 000	8/3/3/7	<i>Solitaire, Réception, Plongeon, Esquive, Sprint</i>	
<b>Wilhelm Chaney</b>		240 000	8/4/3/8	<i>Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération</i>	
<b>Comte Luthor Von Drakenborg</b>		390 000	6/5/4/9	<i>Solitaire, Regard Hypnotique, Blocage, Régénération, Glissade Contrôlée</i>	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>22) NOUVELLES EQUIPES – EQUIPES DE PACTES DU CHAOS (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-12	Maraudeurs	50 000	6/3/3/8	–	GFPM/A
0-1	Renégat Gobelin	40 000	6/2/3/7	<b>Animosité, Esquive, Minus, Poids-Plume</b>	AM/GFP
0-1	Renégat Skaven	50 000	7/3/3/7	<b>Animosité</b>	GM/AFP
0-1	Renégat Elfe Noir	70 000	6/3/4/8	<b>Animosité</b>	GAM/FP
0-1	Troll du Chaos	110 000	4/5/1/9	<b>Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé</b>	F/GAPM
0-1	Ogre du Chaos	140 000	5/5/2/9	<b>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</b>	F/GAPM
0-1	Minotaure	150 000	5/5/2/8	<b>Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne Épais, Frénésie</b>	F/GAPM
<b>Boomer Morvonez</b>		60 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète</i>	
<b>Zzharg le Borgne</b>		90 000	4/4/3/9	<i>Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Épais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe, Tacle</i>	
<b>Ugroth Tranchegrots</b>		100 000	5/3/3/9	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète</i>	
<b>Igor LeFou</b>		120 000	6/3/3/8	<i>Solitaire, Intrépidité, Régénération, Crâne Épais</i> (Note : Igor LeFou peut être mordu par un Vampire de votre équipe comme s'il était un serviteur)	
<b>Lewdgrip Fouet'bras</b>		150 000	6/3/3/9	<i>Solitaire, Passe, Costaud, Dextérité, Tentacules</i>	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>23) NOUVELLES EQUIPES – EQUIPES DE SLANNS (0-8 Relances d'Equipe à 50 000 PO)</b>					
0-16	Trois-Quarts	60 000	6/3/3/8	<b>Saut, Très Longues Jambes</b>	G/AFP
0-4	Receveurs	80 000	7/2/4/7	<b>Plongeon, Saut, Très Longues Jambes</b>	AG/FP
0-4	Blitzeurs	110 000	7/3/3/8	<b>Bond, Saut, Tacle Plongeant, Très Longues Jambes</b>	GAF/P
0-1	Kroxigor	140 000	6/5/1/6	<b>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Queue Préhensile</b>	F/AGP
<b>Helmut Wulf</b>		110 000	6/3/3/8	<i>Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité</i>	
<b>Hemlock</b>		170 000	8/2/3/7	<i>Solitaire, Blocage, Bond, Esquive, Glissage Contrôlée, Minus, Poignard</i>	
<b>Boutaido</b>		220 000	8/3/3/8	<i>Solitaire, Réception, Tacle Plongeant, Bond, Saut, Blocage de Passe, Poursuite, Très Longues Jambes</i>	
<b>Quetzal le Bondissant</b>		250 000	8/2/4/7	<i>Solitaire, Réception, Plongeon, Parade, Anticipation, Saut, Nerfs d'Acier, Très Longues Jambes</i>	
<b>Silibili</b>		250 000	7/4/1/9	<i>Solitaire, Blocage, Garde, Projection, Stabilité</i>	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>24) NOUVELLES EQUIPES – EQUIPES DES BAS-FONDS (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-12	Gobelin des Bas-Fonds	40 000	6/2/3/7	<b>Esquive, Minus, Poids Plume</b>	AM/GFP
0-2	Trois-Quarts Skaven	50 000	7/3/3/7	<b>Animosité</b>	GM/AFP
0-2	Lanceur Skaven	70 000	7/3/3/7	<b>Animosité, Dextérité, Passe</b>	GMP/AF
0-2	Blitzeur Skaven	90 000	7/3/3/8	<b>Animosité, Blocage</b>	GFM/AP
0-1	Troll de Malepierre	110 000	4/5/1/9	<b>Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé</b>	FM/AGP
<b>Boomer Morvonez</b>		60 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète</i>	
<b>Fezglish</b>		100 000	4/7/3/7	<i>Solitaire, Chaîne &amp; Boulet, Présence Perturbante, Répulsion, Manchet, Arme Secrète</i>	
<b>Nabbla la Teigne</b>		130 000	6/2/3/7	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus</i>	
<b>Skitter Pic-Pic</b>		160 000	9/2/4/7	<i>Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Queue Préhensile</i>	
<b>Glart Lavollée Jr.</b>		210 000	7/4/3/8	<i>Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut</i>	
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>25) NOUVELLES EQUIPES – EQUIPES DE DEMONS DE KHORNE (0-8 Relances d'Equipe à 70 000 PO)</b>					
0-16	Gladiateur	60 000	6/3/3/8	<b>Frénésie</b>	GP/AF
0-4	Sanguinaire de Khorne	80 000	6/3/3/7	<b>Cornes, Juggernaut, Régénération</b>	AGF/P
0-2	Héraut de Khorne	90 000	6/3/3/8	<b>Frénésie, Cornes, Juggernaut</b>	GF/AP
0-1	Buveur de Sang	180 000	6/5/1/9	<b>Solitaire, Animal Sauvage, Griffes, Frénésie, Cornes, Juggernaut, Régénération</b>	F/AGP
<b>Morg'n'Thorg</b>		430 000	6/3/3/10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier</i>	
<b>Grashnak Noirsabo</b>		310 000	6/6/2/8	<i>Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Épais, Frénésie</i>	

#### Création de l'équipe :

- Trésorerie règles de base : 1 000 000 po
- POP peut s'acheter (0 à 9) à la création, mais ne peut plus s'acheter par la suite
- Possibilité d'engager jusqu'à 1 Apothicaire (sauf équipes Khemri, Nurgle, Morts-vivants et Nécromantiques)

Encadrement de l'équipe		Staff
<b>Apothicaire</b>	1 seul maximum par équipe pour 50 000 PO (interdit Khemri, Nurgle, Mort-vivants et Nécromantiques). 1 seule fois par match peut soigner un joueur ayant subi un KO (à la place : devient Sonné, ou va en Réserve s'il était sorti du terrain) ou bien une Sortie (relance du jet de Sortie, conserve l'un des 2 résultats ; si Commotion, le joueur va en Réserve)	
<b>Nécromancien</b>	1 seul gratuit pour Mort-vivants et Nécromantiques. 1 fois par match peut Ressusciter les Morts : un joueur adverse réellement tué de Force 4 ou moins, sans Minus ni Régénération devient immédiatement un nouveau Zombie dans la Réserve. Il peut être définitivement recruté en fin de match (à la manière d'un Journalier, mais pour 0 PO). La valeur en PO du Zombie est la valeur normale d'un Zombie (pour VE).	
Compétences		GENERALE
<b>Anticipation</b>	Limité à 1 seul joueur à la réception. Peut se déplacer jusqu'à 3 cases juste avant le Jet sur le tableau de Coup d'Envoi (ne peut pas aller dans la moitié adverse de terrain).	
<b>Arracher le ballon</b>	Blocage donnant Repoussé ou Défenseur Bousculé : peut forcer l'adversaire à lâcher le ballon sur la case qu'il quitte.	
<b>Blocage</b>	Le joueur n'est pas Plaqué sur un résultat de blocage Les deux à terre.	
<b>Blocage de Passe</b>	Peut se déplacer jusqu'à 3 cases (règles de déplacement normales) s'il peut venir à l'interception sur 1 passe adverse.	
<b>Dextérité</b>	Peut relancer le D6 pour ramasser le ballon. Ne peut pas se faire Arracher le ballon.	
<b>Frappe Précise</b>	Joueur ni dans la zone latérale, ni contre la ligne médiane. D6 déviation Coup d'Envoi modifié (1: 0, 2-3: 1, 4-5: 2, 6: 3).	
<b>Frénésie</b>	Blocage : doit toujours poursuivre si possible. Sur Repoussé ou Défenseur Bousculé, il doit effectuer un 2 <sup>ème</sup> blocage s'ils sont adjacents (peut le forcer à MLP si Blitz). Ne peut pas apprendre Projection.	
<b>Intrépidité</b>	Blocage, D6 : si Force + résultat > Force adverse, alors sa Force devient égale à celle de l'adversaire.	
<b>Joueur vicieux</b>	Agression : le joueur peut choisir un bonus de +1 pour jet d'Armure ou jet de Blessures.	
<b>Lutte</b>	Sur un résultat de blocage Les deux à terre, les deux joueurs sont Mis à terre sans blessure (même si Blocage). Pas de Turnover sauf si perte du ballon.	
<b>Parade</b>	Ne peut pas être poursuivi, même s'il est Plaqué.	
<b>Poursuite</b>	Limité à 1 poursuite par joueur esquivant. Le coach adverse lance 2D6 + Mouvement du fuyant - Mouvement du poursuivant adjacent. Si ≤ à 7, mouvement gratuit pour venir sur la case du fuyant (ne tient pas compte des zones de tacle). Nombre quelconque de poursuites dans le tour.	
<b>Pro</b>	Limité à une relance par tour pour tous les Pros. D6 pour une relance gratuite d'un jet de dé (hors Armure, Blessures, Sortie) : 1-3 aucune relance possible (même avec une relance de compétence ou Relance d'Equipe), 4-6 relance peut être faite (Relance d'Equipe possible en plus).	
<b>Tacle</b>	Les adversaires dans la zone de tacle ne peuvent pas utiliser la compétence Esquive.	
		AGILITE
<b>Bond</b>	Action autre que blocage, peut se relever gratuitement (sans payer 3 de Mouvement). Sur un blocage, D6 de test d'Agilité à +2 : réussite se relève gratuitement, échec action perdue et ne peut pas se relever.	
<b>Equilibre</b>	Peut relancer le D6 sur MLP (1 fois par tour).	
<b>Esquive</b>	Peut relancer le D6 d'une Esquive (1 fois par tour) ; N'est pas Plaqué sur un résultat de blocage Défenseur bousculé.	
<b>Glissade Contrôlée</b>	Choisit la case vers laquelle il est Repoussé : une case libre adjacente (pas seulement les 3 normales).	
<b>Plongeon</b>	+1 pour jet de réception d'une passe parfaite. Peut tenter d'attraper toute passe, Coup d'Envoi ou renvoi de touche sur une case libre de sa Zone de Tacle : échec = rebondit à partir de sa case à lui. Plusieurs Plongeurs : tous annulés.	
<b>Réception</b>	Peut relancer le D6 pour Réception d'une passe, d'une transmission ou Interceptor.	
<b>Saut</b>	1 seul Saut par tour. Saut vers une case vide à 2 de distance (coûte 2 de Mouvement), jet d'Agilité (sans modificateur ou Zones de Tacle) : réussite = saut parfait, échec = Plaqué et Turnover.	
<b>Sournois</b>	Agression : n'est expulsé sur un double sur le jet d'Armure que si le jet est réussi.	
<b>Sprint</b>	Peut MLP jusqu'à 3 cases supplémentaires (au lieu de 2).	
<b>Tacle Plongeant</b>	1 seul Tacle Plongeant par adversaire qui Esquive. L'adversaire qui Esquive a un malus de -2 (peut être sur une relance d'Esquive) ; placer le joueur A Terre (pas de blessure) sur la case que quitte l'adversaire.	
		PASSE
<b>Chef</b>	Limité à 1 seule. Relance de chef (au début de la partie, plus à la mi-temps) = Relance d'Equipe supplémentaire. Peut être transférée dans le temps additionnel.	
<b>La Main de Dieu</b>	Lancer sans règles de portée, D6 : 1 = maladresse, 2-6 = passe ne pouvant être interceptée avec 3xD8 de déviation.	
<b>Lancer Précis</b>	Lancer, Passe interceptée, relance du jet d'Agilité : en cas de réussite, l'Interception est annulée ; Maladresse sur résultat autre que 1 naturel : action perdue, pas de perte de ballon ni Turnover.	
<b>Nerfs d'Acier</b>	Ignore les Zones de Tacle adverses pour passer, recevoir ou Interceptor le ballon.	
<b>Passe</b>	Peut relancer le D6 pour une passe ou sur une maladresse.	
<b>Passe Rapide</b>	Permet de réaliser une Passe Eclair quand est la cible d'un Blocage (mais pas le 2 <sup>ème</sup> blocage d'une Frénésie, ne peut pas être utilisée avec Bombardier ou Lancer un Coéquipier).	
<b>Précision</b>	+1 au jet d'Agilité quand passe le ballon.	
		FORCE
<b>Blocage Multiple</b>	Blocage contre 2 joueurs adverses adjacents (ils ont +2 en Force), ne peut pas poursuivre. Le 2 <sup>ème</sup> blocage nécessite d'être toujours debout à l'issue du 1 <sup>er</sup> . Ne peut pas combiner Frénésie et Blocage Multiple	
<b>Châtaigne</b>	Adversaire Plaqué durant un blocage : peut choisir un bonus de +1 pour jet d'Armure ou de Blessures.	
<b>Costaud</b>	+1 au jet de Passe si Passe Courte, Longue ou une Bombe.	
<b>Crâne Epais</b>	Un résultat de 8 sur un jet de Blessures est un Sonné et non un KO.	
<b>Ecrasement</b>	Adversaire Plaqué : Mis à Terre (sur sa propre case, sans blessure possible) et peut relancer le jet d'Armure ou de Blessures ; Ecrasement ne peut pas être utilisé avec Poignard ou Tronçonneuse.	
<b>Esquive en Force</b>	Limité 1 fois par tour. Peut utiliser sa Force au lieu de l'Agilité pour 1 Esquive.	
<b>Garde</b>	Apporte un soutien offensif ou défensif, même s'il est dans une Zone de Tacle d'un autre joueur.	
<b>Juggernaut</b>	Blitz : Parade, Stabilité ou Lutte adverses impossible ; un résultat de blocage Les Deux à terre devient un Repoussé.	

<b>Projection</b>	Adversaire peut être Repoussé dans n'importe quelle case vide adjacente. Projection et Glissade Contrôlée s'annulent. Un joueur avec Projection ne peut pas apprendre Frénésie et vice-versa.
<b>Stabilité</b>	Peut choisir de ne pas être Repoussé (Plaqué sur place quand même selon ce qui l'a Repoussé). Si un joueur est repoussé sur un joueur ayant Stabilité, aucun ne bouge.
<b>Mutation</b>	
<b>Bras supplémentaires</b>	+1 à tous les jets de Récupération, Réception ou Interception.
<b>Cornes</b>	+1 en Force pour chaque blocage d'une action Blitz.
<b>Deux têtes</b>	+1 à tous les jets d'Esquive.
<b>Main démesurée</b>	Ignore les malus de Zone de Tacle et d'Averse pour ramasser le ballon.
<b>Pince / Griffes</b>	Adversaire Plaqué : tout résultat jet d'Armure de 8+ passe automatiquement l'armure.
<b>Présence Perturbante</b>	-1 par Présence Perturbante dans un rayon de 3 cases pour 1 joueur adverse qui passe, Intercepte ou attrape le ballon.
<b>Queue Préhensile</b>	Les adversaires ont un malus supplémentaire de -1 pour sortir de sa Zone de Tacle.
<b>Répulsion</b>	Blocage sur lui, D6 par l'adversaire : action perdue sur un résultat de 1.
<b>Tentacules</b>	Adversaire quittant sa Zone de Tacle (Esquive ou Saut) : le coach adverse lance 2D6 + Force adverse - Force tentacules, résultat ≤ 5 = joueur perd son action et immobilisé. 1 seul joueur avec Tentacules peut tenter de bloquer un joueur.
<b>Très longues jambes</b>	+1 au jet d'Agilité pour Intercepter, peut Intercepter les Lancer Précis ; +1 au Saut.
<b>Extraordinaire</b>	
<b>Animal Sauvage</b>	Déclaration d'1 action, D6 (+2 si blocage ou blitz) : 1-3 = action perdue.
<b>Animosité</b>	Transmission/Passe à joueur d'1 autre race, D6 : 1 = action perdue si pas d'autre cible possible de même race.
<b>Arme secrète</b>	Usage : joueur expulsé à l'issue de la phase de jeu (qu'il soit encore sur le terrain ou non).
<b>Bombardier</b>	Peut Lancer une Bombe (remplace toute action) : se joue comme 1 ballon (sans rebond). Bombe peut être ramassée, interceptée, relancée immédiatement (Action spéciale). Maladresse du Bombardier : explose sur sa case. Explosion : Plaqué sur case d'arrivée, Plaqué sur 4+ pour cases adjacentes (re-Plaqué si A Terre ou Sonné). Pas de gain de XP.
<b>Cerveau Lent</b>	Déclaration d'1 action, D6 : 1 = action perdue, ne peut pas bouger volontaire, attraper, Intercepter ou ramasser le ballon, et perd sa Zone de Tacle jusqu'à prochaine action (refera un jet de Cerveau Lent) ou phase de jeu.
<b>Chaîne et Boulet</b>	Seule action possible est un Mouvement. Tout déplacement (Mouvement, MLP, Poursuite) se fait avec le gabarit de renvoi (orienté face aux lignes d'En-but ou de touche), sans jet d'Esquive. Si entre dans une case occupée, blocage contre le joueur (pas de Répulsion possible), les joueurs A Terre ou Sonnés sont Repoussés et jet d'armure. Porteur Plaqué : jet de Blessure sans jet d'Armure, et un Sonné est considéré un KO. Peut s'utiliser avec Projection. Le porteur ne peut jamais utiliser Tacle Plongeant, Frénésie, Anticipation, Saut, Blocage de Passe ou Poursuite.
<b>Décomposition</b>	Sortie : effectuer 2 jets de Sortie et appliquer les 2 (ne ratera qu'un seul match pour ses blessures). Un jet de régénération réussi soignera les 2 blessures.
<b>Gros Débile</b>	Déclaration d'1 action, D6 (+2 si coéquipier non Gros Débile adjacent) : 1-3 = action perdue, ne peut pas bouger volontairement, attraper, Intercepter ou ramasser le ballon, perd Zone de Tacle jusqu'à prochaine action (devra réussir un 4+) ou prochaine phase de jeu.
<b>Idole des Foules</b>	+1 FAME pour les résultats de Coup d'Envoi (pas pour les gains).
<b>Lancer un Coéquipier</b>	Debout à côté d'un coéquipier debout et Poids Plume : lancer à -1 (pas de Turnover si maladresse, Longues Passes et Bombes impossibles). Lancer toujours raté et dévié 3xD8. Maladresse : coéquipier atterrit sur la case où il était. Atterrissage sur case occupée : Plaqué et jet d'Armure, puis dévié D8. Puis jet d'atterrissage, voir Poids Plume.
<b>Manchot</b>	Ne peut pas ramasser, Intercepter, attraper ou porter le ballon ; il rebondit automatiquement sur lui.
<b>Microbe</b>	+1 à tous les jets d'Esquive ; ne provoque pas de malus de Zone de Tacle pour l'Esquive des adversaires.
<b>Minus</b>	Ignore les Zones de Tacles sur une Esquive ; -1 au lancer de ballon ; tableau de blessures : 7 = KO (au lieu de Sonné) et 9 = Commotion (au lieu de KO).
<b>Pieux</b>	+1 au jet d'Armure sur 1 attaque Poignard contre joueur d'une équipe Khemri, Mort-Vivants ou Vampire.
<b>Poids Plume</b>	Peut être lancé par Lancer un coéquipier. Test d'Agilité (-1 par Zone de Tacle d'un adversaire au point d'atterrissage) : réussite = ok, raté ou atterrit sur un autre joueur : placé A Terre, jet d'Armure. S'il n'est pas blessé à l'atterrissage, peut effectuer 1 Action plus tard dans le tour. Atterrissage raté ou dans la foule : pas de Turnover, sauf s'il tenait le ballon.
<b>Poignard</b>	A la place d'un blocage, jet d'armure direct sans modificateur : réussite = jet de Blessure sans modificateur (blessures persistantes). Si Blitz, le joueur ne peut plus se déplacer. Pas de gain de XP.
<b>Pourriture de Nurgle</b>	Adversaire tué de Force 4 ou moins, n'ayant pas Décomposition, Régénération ou Minus : devient après le match un joueur Pourri de base pour l'équipe de Nurgle (comme un Journalier recruté gratuitement).
<b>Prendre Racine</b>	Déclaration d'1 action, D6 : 2-6 = action normale ; 1 = Mouvement à 0 jusqu'à Touchdown, mi-temps se termine ou A Terre. Ne peut pas MLP, être repoussé ou utiliser une compétence qui lui ferait quitter sa case ou être Mis à Terre.
<b>Regard Hypnotique</b>	Fin d'1 action Mouvement, joueur adverse adjacent, test d'Agilité (-1 Zone de Tacle autre que la cible) : réussite, joueur adverse n'a plus de Zone de Tacle et ne peut pas attraper, Intercepter, ramasser le ballon, assister un blocage ou une agression, bouger volontairement jusqu'à sa prochaine action ou la prochaine phase de jeu.
<b>Régénération</b>	Après jet de Sortie et Apothicaire, D6 : 1-3 = subit normalement les blessures, 4-6 = joueur placé en Réserve à la place. Gain normal des XP pour Sortie pour le joueur adverse.
<b>Soif de Sang</b>	Déclaration d'1 action, D6 : 1 = doit se sustenter avant la fin de son action (et avant toute Passe, Transmission ou Touchdown), mord un serviteur parmi ceux adjacents (jet de blessure) ou le public ; Turnover si se nourrit dans le public ou d'un porteur de ballon.
<b>Solitaire</b>	Relance d'Equipe, D6 : 1-3 relance est perdue (utilisée).
<b>Toujours Affamé</b>	Lancer un coéquipier, D6 : 1 = essaye d'avaler le joueur lancé → nouveau D6 : 1 = joueur dévoré sans possibilité de le sauver, 2-6 = le casse-croûte s'échappe et l'action est une maladresse (appliquer la maladresse normalement).
<b>Tronçonneuse</b>	1 seule fois par tour. Doit attaquer avec Tronçonneuse plutôt que Blocage ou Blitz. D6 lancé à la place de dé(s) de blocage : 1 = porteur touché, 2-6 = adversaire touché. Peut être utilisée pour une Agression. S'il est Plaqué, le porteur est touché par son arme. +3 aux jets d'Armure, réussite = Plaqué + jet de Blessure. Ne peut pas être utilisée avec Frénésie ou Blocage Multiple, et si Blitz, le joueur ne peut plus se déplacer après l'attaque. Pas de gain de XP.

Blood Bowl		Séquence d'avant-match
<p>1. Jet sur le tableau Météo</p> <p>2. Détermination du porte-monnaie : argent issu de la trésorerie et transféré dans le porte-monnaie ; l'équipe de VE (Valeur d'Equipe) la plus forte constitue son porte-monnaie en premier (il est vide pour le calcul de la VE).</p> <p><b>VE = coût joueurs participant au match + encadrement + relances d'équipe + POP (facteur de POPularité) + porte-monnaie</b></p> <p>3. Prime de match : l'équipe de VE la plus faible reçoit une prime de match égale à la différence de VE entre les 2 équipes) ;</p> <p>4. Dépense de l'argent du porte-monnaie : l'équipe de VE la plus forte dépense son argent en premier</p> <p>➤ <b>Serveuse de Bloodweiser</b> (0-2 ; 50000 PO (Pièces d'Or)) : +1 pour récupérer d'un KO par serveuse</p> <p>➤ <b>Pot de Vin</b> (0-3 ; 100000 PO ou 50000 PO si Gobelin) : annule 1 expulsion par l'arbitre (D6 : 1 ne marche pas)</p> <p>➤ <b>Entraînement complémentaire</b> (0-4 ; 100000 PO) : relance d'équipe supplémentaire pour le match</p> <p>➤ <b>Chef Cuistot Halfling</b> (0-1 ; 300000 PO ou 100000 si Halfling) : 3D6 à chaque mi-temps, par dé à 4+ gagne 1 relance d'équipe et l'équipe adverse en perd 1 (si elle en a).</p> <p>➤ <b>Igor</b> (0-1 ; 100000 PO, si ne peut pas engager d'Apothicaire) : 1 fois par partie, relance d'1 jet de Régénération</p> <p>➤ <b>Mercenaire</b> (Illimités) et <b>Champion</b> (0-2) : prix variable</p> <p>➤ <b>Apothicaire local</b> (0-2 ; 100000 PO, si peut engager un Apothicaire permanent) : Apothicaire normal</p> <p>➤ <b>Sorcier</b> (0-1 ; 150000 PO) : 1x par partie en tout début de tour ou en fin de tour (même après un turnover) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Boule de feu : lance un D6 pour 1 cible plus les joueurs debout des cases adjacentes, 4+ Plaqué avec la compétence Châtaigne (pas de turnover pour le joueur actif s'il engage et ne tient pas le ballon).</li> <li>○ Ou Eclair : lance un D6 pour 1 cible, 2+ Plaqué avec la compétence Châtaigne.</li> </ul> <p>5. Détermination du public de chaque équipe : (2D6+POP (facteur de POPularité))*1000 supporters</p> <p>6. Détermination du FAME (Facteur Additionnel de Modification des Evènements) : 0 si moins ou autant de supporters, +1 si plus de supporters, +2 si plus de 2 fois plus de supporters.</p>		
Tableau météo		2D6 (un D6 par coach), déterminée avant-match
2	<b>Canicule</b> : insolation possible des joueurs sur le terrain à la mi-temps ou après un touchdown, D6 : sur un résultat de 1 s'évanouit et ne peut pas revenir avant le prochain coup d'envoi.	
3	<b>Très ensoleillé</b> : -1 à toutes les tentatives de passe	
4-10	<b>Clément</b> : temps idéal	
11	<b>Averse</b> : -1 pour attraper, ramasser ou intercepter le ballon	
12	<b>Blizzard</b> : Plaqué sur 1 ou 2 lors d'un MLP ; seules les passes éclairs ou courtes peuvent être tentées	
Match		Un joueur déterminé au hasard choisit quel joueur engage
<p>1. Mise en place : le joueur qui engage se place en premier (puis le joueur à la réception) :</p> <p>➤ Placer 11 joueurs ou au maximum pour tendre vers 11 (match concédé si moins de 3 joueurs)</p> <p>➤ Au moins 3 joueurs le long de la ligne médiane dans la zone d'engagement</p> <p>➤ Maximum 2 joueurs dans chaque zone latérale</p> <p>2. Coup d'envoi, alternance tour de l'équipe à la réception et tour de l'équipe qui engage</p> <p>➤ Le joueur qui engage place le ballon, calcul déviation du premier rebond pour savoir où il atterrit (D8 déviation + 1D6 cases)</p> <p>➤ Jet tableau de coup d'envoi, résolution des effets</p> <p>➤ Faire atterrir puis rebondir (1D8 rebond), attraper et/ou remettre en jeu le ballon</p>		
Tableau de coup d'envoi		2D6 (joueur qui engage), 1 Phase de jeu = jusqu'à TouchDown ou fin de mi-temps
2	<b>A mort l'arbitre</b> : chaque équipe reçoit un Pot de Vin supplémentaire pour ce match.	
3	<b>Emeute</b> : si compte-tour de l'équipe qui reçoit est sur le 7 <sup>ème</sup> tour, on recule d'1 tour ; si l'équipe qui reçoit n'a pas encore joué de tour dans cette mi-temps, on avance d'1 tour ; sinon D6 : 1-3 avance d'1 tour, 4-6 recule d'1 tour.	
4	<b>Défense parfaite</b> : le joueur qui engage peut repositionner tous ses joueurs.	
5	<b>Chandelle</b> : un joueur qui reçoit et n'est pas dans 1 zone de tacle vient se placer sur la case vide où atterrit le ballon.	
6	<b>Supporters</b> : chaque coach lance 1D3+FAME+Pom-Pom Girls : celui ou ceux qui font le plus reçoivent une Relance d'Equipe pour cette mi-temps.	
7	<b>Changement de météo</b> : effectuez un nouveau jet Tableau de Météo ; si temps « Clément », alors légère brise : le ballon du coup d'envoi dévie aléatoirement d'une case supplémentaire.	
8	<b>Entraînement</b> : chaque coach lance 1D3+FAME+Assistants : celui ou ceux qui font le plus reçoivent une Relance d'Equipe pour cette mi-temps.	
9	<b>Surprise</b> : mouvement gratuit d'une case pour chaque joueur à la réception (ignore les zones de tacle), peut aller dans la moitié de terrain adverse.	
10	<b>Blitz</b> : l'équipe qui engage reçoit un tour gratuit supplémentaire (pour tous les joueurs non engagés).	
11	<b>Rocher</b> : chaque coach lance 1D6+FAME : celui qui fait le moins a un joueur aléatoire sur le terrain qui est blessé (jet de blessures sans jet d'armure).	
12	<b>Invasion du terrain</b> : chaque coach lance 1D6+FAME pour chaque joueur adverse sur le terrain, Sonné sur 6+ (les joueurs avec Chaîne ou Boulet sont KO).	

<b>Rebond du ballon</b>	<b>1D8</b>								
<b>Renvoi du ballon sortant du terrain</b>	<b>1D6 gabarit de renvoi + renvoi à 2D6 cases + 1D8 rebond</b>								
Le ballon rebondit jusqu'à sortir du terrain, être attrapé, ou rebondir sur une case vide, lorsque :									
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ il atterrit sur une case vide ou occupée par un joueur A Terre ou Sonné</li> <li>➤ il est poussé par un joueur inactif (ex : le joueur est repoussé), ou bien un joueur n'arrive pas à l'attraper.</li> </ul>									
<b>Liste d'actions</b>	<b>Un joueur actif doit toujours annoncer son action + tenter de récupérer le ballon</b>								
<b>Agression</b> : 1 fois par tour : déplacement et agression d'un joueur adverse A Terre ou Sonné. Jet d'armure (soutien sur le jet comme pour 1 blocage), l'arbitre remarque l'agression en cas de double (sur le jet d'armure ou de blessures) : joueur expulsé, envoyé au cachot (manque la fin du match, ne peut pas être remplacé de suite).									
<b>Blitz</b> : 1 fois par tour : blocage possible au cours du mouvement, le blitz coûte 1 case de mouvement.									
<b>Blocage</b> : Blocage sans déplacement possible									
<b>Intercepter le ballon</b> : un seul joueur ayant une Zone de Tacle peut tenter d'Intercepter une passe									
<b>Lancer le ballon</b> : 1 fois par tour : une passe manquée dévie de 3D8									
<b>Mouvement</b> : déplacement									
<b>MLP (Mettre Le Paquet)</b> : déplacement d'1 ou 2 cases supplémentaires, pour chaque case D6 : si 1 plaqué sur la case destination. On peut MLP pour effectuer un Blitz.									
<b>Remplacement de joueurs</b> : après un Touchdown, une mi-temps ou au début du temps additionnel									
<b>Relance d'équipe</b> : maximum 1 relance d'équipe pendant son tour et 1 relance (compétence ou relance d'équipe) par action ; impossible de relancer un jet de coup d'envoi, effet du coup d'envoi ou la réception d'un ballon à l'atterrissage.									
<b>Se relever</b> : 3 cases de mouvement (D6 : 4+ si moins de 3 cases de mouvement)									
<b>Transmission du ballon</b> : 1 fois par tour : passe le ballon à un joueur adjacent.									
<b>Conditions de turnover</b>	<b>Fin du tour prématurée</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Joueur plaqué (MLP, Blocage, etc.) ou expulsé par l'arbitre</li> <li>➤ Maladresses : si 1 sur un lancer de ballon (après modificateurs), ballon rebondit d'une case à partir du lanceur</li> <li>➤ Atterrissage manqué lors d'un lancer de coéquipier</li> <li>➤ Le joueur ne récupère pas un ballon (qu'il lance, qu'il transmet ou qu'il ramasse) avant qu'il ne s'immobilise</li> <li>➤ Touchdown marqué</li> </ul>									
<b>Blocage</b>	<b>Force égale</b>		1 Dé de blocage						
	<b>Un joueur plus fort que l'autre</b>		2 Dés de blocage (le plus fort choisi)						
	<b>Un joueur plus de 2 fois fort que l'autre</b>		3 Dés de blocage (le plus fort choisi)						
<b>1</b>	<b>Attaquant plaqué</b> : l'attaquant est Plaqué								
<b>2</b>	<b>Les deux à terre</b> : chaque joueur est Plaqué à moins qu'il ait la compétence Blocage								
<b>3-4</b>	<b>Repoussé</b> : défenseur repoussé d'une case (vers une case libre si possible), l'attaquant peut le poursuivre. Si repoussé en dehors du terrain, jet de blessures (atterrit en Réserves si Sonné). Si repoussé sur le ballon : il rebondit.								
<b>5</b>	<b>Défenseur bousculé</b> : défenseur Repoussé puis Plaqué. S'il utilise sa compétence Esquive, il n'est que Repoussé.								
<b>6</b>	<b>Défenseur plaqué</b> : défenseur Repoussé (donc l'attaquant peut le poursuivre) puis Plaqué.								
<b>Soutenir un blocage</b> : +1 en Force pour le joueur soutenu, doit être adjacent au joueur adverse A (concerné par le blocage) et ne pas être dans une zone de tacle d'un autre joueur adverse (autre que A).									
<b>Plaqué</b> : jet d'armure, si dépasse l'Armure alors jet de Blessures. Si joueur avec ballon plaqué, dispersion D8 depuis la case où le joueur est à terre.									
<b>Poursuite</b> : mouvement gratuit et ignorant les zones de tacle.									
<b>Table d'agilité</b>		<b>Agilité</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>
		Résultat requis au D6		6+	5+	4+	3+	2+	1+
<b>+1</b>	➤ Jet d'Esquive		<b>+0</b>	➤ Passe Courte					
	➤ Passe Eclair		<b>-1</b>	➤ Par zone de tacle adverse (position d'arrivée)					
	➤ Réception d'une passe parfaite			➤ Passe Longue					
➤ Récupérer le ballon		<b>-2</b>	➤ Bombe						
➤ Réception d'une transmission			➤ Tenter une interception						
Sur le résultat du D6 avant modificateurs : 1 toujours un échec ; 6 toujours une réussite									
<b>Tableau des blessures</b>	<b>2D6</b>								
<b>2-7</b>	<b>Sonné</b> : mis sur le ventre à terre, remis sur le dos le tour suivant (même si turnover)								
<b>8-9</b>	<b>KO</b> : sortie du terrain dans la fosse des KO (prochain coup d'envoi, D6 : revient sur 4+, 1-3 reste KO)								
<b>10-12</b>	<b>Sortie</b> : sortie du terrain dans la fosse des morts et blessés (rate la fin du match, jet tableau des sorties)								
<b>Tableau des sorties</b>	<b>D68 – Un joueur blessé ne baisse pas en valeur</b>								
<b>11-38</b>	Commotion	Aucun effet long terme	<b>51</b>	Dos abimé	Blessure persistante				
<b>41</b>	Côtes cassées	Rate le prochain match	<b>52</b>	Genou déboité	Blessure persistante				
<b>42</b>	Ligaments arrachés	Rate le prochain match	<b>53</b>	Hanche démise	-1 M				
<b>43</b>	Œil crevé	Rate le prochain match	<b>54</b>	Chevilles brisées	-1 M				
<b>44</b>	Mâchoire fracassée	Rate le prochain match	<b>55</b>	Commotion grave	-1 AR				
<b>45</b>	Bras facturé	Rate le prochain match	<b>56</b>	Traumatisme crânien	-1 AR				
<b>46</b>	Jambe cassée	Rate le prochain match	<b>57</b>	Cou brisé	-1 AG				
<b>47</b>	Main écrasée	Rate le prochain match	<b>58</b>	Clavicule défoncée	-1 F				
<b>48</b>	Nerf coincé	Rate le prochain match	<b>61-68</b>	Mort	Mort				

Séquence d'après-match		Mise à jour des points d'expérience à l'issue du match			
<b>REU</b>	<b>Réussite (1 XP)</b> : pour le lanceur qui effectue une passe parfaite réceptionnée directement par le joueur de son équipe ciblé par son lancer (sans rebond)				
<b>INT</b>	<b>Interception (2 XP)</b>				
<b>SOR</b>	<b>Sortie (2 XP)</b> : si 10-12 sur les 2D6 d'un jet de blessures (les sorties de terrain type KO ou exclusion ne comptent pas)				
<b>TD</b>	<b>Touchdown (3 XP)</b>				
<b>JPV</b>	<b>Joueur le Plus Valable (5 XP)</b> : un joueur par équipe est désigné comme tel à la fin d'un match. Il est déterminé au hasard parmi ceux ayant joué le match sur le terrain et sur le terrain, en réserve ou KO à la fin du match.				
Tableau des points d'expérience		Jets d'expérience			
<b>0-5</b>	Débutant	Aucun jet	<b>51-75</b>	Champion	Quatre jets
<b>6-15</b>	Expérimenté	1 jet	<b>76-175</b>	Super champion	Cinq jets
<b>16-30</b>	Vétéran	Deux jets	<b>176+</b>	Légende	Six jets
<b>31-50</b>	Futur champion	Trois jets			
Tableau d'expérience		2D6			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En cas de double sur le jet d'expérience (1,1 ou 2,2 ou etc.), le joueur peut ignorer le résultat du tableau et choisir une nouvelle compétence parmi celles accessibles par son profil comme compétence <i>Normal</i> ou <i>Double</i>.</li> <li>➤ Aucune caractéristique ne peut être augmentée de plus de 2 points à partir de sa valeur de départ ou être supérieure à 10.</li> </ul>					
<b>2-9</b>	Nouvelle Compétence				
<b>10</b>	Augmenter la caractéristique M ou AR de 1, <i>ou</i> une Nouvelle Compétence				
<b>11</b>	Augmenter la caractéristique AG de 1, <i>ou</i> une Nouvelle Compétence				
<b>12</b>	Augmenter la caractéristique F de 1, <i>ou</i> une Nouvelle Compétence				
Valeur des joueurs		Mise à jour de la valeur des joueurs			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retirer les joueurs morts, mettre à jour la valeur des joueurs (vis-à-vis de leur expérience)</li> <li>➤ Les blessures ne font jamais baisser la valeur des joueurs</li> <li>➤ Aucune caractéristique ne peut être augmentée de plus de 2 points de sa valeur initiale, ni dépasser 10</li> </ul>					
<b>+20000</b>	Nouvelle compétence	<b>+30000</b>	+1 en M ou +1 en AR		
<b>+30000</b>	Compétence ne pouvant être sélectionnée que sur un double	<b>+40000</b>	+1 en AG		
		<b>+50000</b>	+1 en F		
Feuille d'équipe		Mise à jour de la feuille d'équipe			
<ol style="list-style-type: none"> <li>Gains du joueur pour ce match = <math>(1D6+FAME)*10\ 000\ PO</math> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ +10 000 PO si match nul ou match gagné, peut relancer le D6 des gains si match gagné (doit conserver le résultat du nouveau lancer)</li> <li>○ OU Petite ligue : option <math>(1D6+2*FAME)*10\ 000\ PO</math> ; option +10 000 si défaite +20 000 si nul ou victoire</li> <li>○ OU KGB : <math>(1D6+FAME)*10000</math>, +10000 pour défaite, +20000 pour nul ou victoire ; rien en cas de forfait</li> </ul> </li> <li>L'argent du porte-monnaie non dépensé retourne en Trésorerie (hors prime de différence de VE), dépenses exponentielles</li> <li>Coach lance 2D6 (match nul ou perdu) ou 3D6 (victoire) : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Si match nul ou gagné, et résultat &gt; POP : alors POP augmente de 1</li> <li>○ Si match nul ou perdu, et résultat &lt; POP : alors POP diminue de 1</li> </ul> </li> <li>Achats (nouveaux joueurs, personnel d'encadrement) ou renvois (pas de remboursement). Les Relances d'Equipe coûtent le double, mais comptent simple pour la VE.</li> <li>Renvoyer ou engager chaque journalier (si moins de 16 joueurs, inclus les blessés) : perd <i>Solitaire</i>, mais conserve ses XP acquis durant le match</li> <li>Si que 10 joueurs ou moins pour le prochain match : recrutement automatique de Journaliers (profil joueur en nombre 0-16 ou 0-12 + <i>Solitaire</i>) jusqu'à pouvoir aligner 11 joueurs (peut dépasser 16 joueurs dans l'équipe, inclus les blessés)</li> <li>Mettre à joueur la VE = total de tout hors joueurs qui ne peuvent pas jouer le prochain match, et hors argent en trésorerie.</li> </ol>					
Table dépenses exponentielles		VE → Dépenses			
< 1 750 000	0	2 200 000 à 2 340 000	40 000		
1 750 000 à 1 890 000	10 000	2 350 000 à 2 490 000	50 000		
1 900 000 à 2 040 000	20 000	2 500 000 à 2 640 000	60 000		
2 050 000 à 2 190 000	30 000	puis par palier de 150 000	+10 000		
Option : définir seuil critique + palier, ex : petite (grosse) ligue seuil 1 000 000 (2 000 000) et palier 100 000 (50 000).					