

CROISADES D'UNNORD 2010

Warhammer

**Bloodbowl : La coupe impériale
d'Aldorf**

AUTEUR

Daakon

Jey

Table des matières

Auteur.....	1
Synopsis.....	2
Scénario.....	3
Introduction :.....	3
Déroulement de la partie :.....	4
Présentation des équipes :.....	13
Equipe Hobbit : Les Lions du Mootland.....	20
Equipe Elfe : Les Ulthuan Avengers.....	26
Equipe Humaine : Les Rangers de Mordheim	32
Présentation des équipes PNJ :	37
TOUT A UN PRIX : Les milles et unes manières de dépenser son argent .	41
Blitzer of Fortune : Liste des PNJ	43
Les arbitres :	43
Les commentateurs : (Archi connus).....	43
Les services de sécurité : (Peu Connu)	44
Les empêcheurs de tourner en rond.....	45
Les inclassables	46
Annexe 1 : Fiches de personnages	50
Annexe 2 : L'anti-sèche des arbitres fainéants.....	80
Annexe 3 : Les abaques et résumés des pouvoirs.....	82
Annexe 4 : Les logos des équipes.....	87
Annexe 5 : ALTDORF et les environs.....	89

Synopsis

Les joueurs incarnent une équipe d'encadrement d'une équipe de Bloodbowl lors du fameux tournoi impérial d'Altdorf. Leur but ? Rempoter la fameuse et si convoitée coupe. 8 Equipes sont en lice, une seule remportera le trophée.

Le scénario est un multitable prévu pour voir s'affronter 4 équipes de PJ : les béliers de Karan Norn (nains), les Lions du mootland (Hobbits), les rangers de Mordheim (Humains) et les Ulthuan Avengers (Hauts elfes).

Le scénario commence lors des quart de finale, chaque équipe devra donc disputer et remporter deux matchs pour atteindre la très convoitée finale.

Scénario

Du Bloodbowl et de Warhammer :

« Où l'on justifie fort habilement les égarements scénaristiques des auteurs. »

Le Bloodbowl est un jeu de ballon très populaire dans le vieux monde et proche du football américain à bien des égards. Violent, brutal, caractérisé par une tolérance relative aux tricheries et aux pots de vins.

Le monde dans lequel prend place ce scénario est à bien des égards différent du vieux monde décrit habituellement dans le jdr Warhammer. L'existence du bloodbowl suppose l'existence d'un certain mélange ethnique et d'une certaine tolérance entre les nations et les races du vieux monde. Le monde de Warhammer jdr est habituellement obscurantiste, pauvre, désolé et fermé sur lui-même. Nous choisissons donc de jouer dans une version « alternative » du vieux monde qui fera preuve d'une certaine ouverture et nous partons du principe que la population est suffisamment prospère pour se permettre de s'intéresser à des choses aussi futiles que des rencontres sportives.

Contrairement au jeu de figurine Bloodbowl, ce sport n'est cependant pas ouvert aux races « ennemies » et seules un certain nombre de races « alliées » s'affrontent sur les terrains. C'est le cas des humains du vieux monde (Estaliens, Impériaux, Bretonniens ...), des Elfes de Ulhuan, des nains et des hobbits. Les ogres, bien que monstrueux sont considérés comme admis dans l'Empire, où leurs talents de mercenaires sont souvent mis à contribution.

Introduction :

La partie est prévue pour se dérouler en plusieurs phases distinctes. Deux phases de jeu se succéderont donc : des phases d'intermatch, où les joueurs devront gérer un certain nombre de problèmes et « œuvrer » pour la victoire de leur équipe (souvent par des moyens détournés, avouons-le). A chaque phase d'intermatch succèdera une phase de match où les joueurs joueront la rencontre entre leur équipe et une équipe concurrente.

Les matchs sont des matchs à élimination directe, une défaite signifiera donc la fin du tournoi pour les malheureux perdants.

Déroulement de la partie :

Phases de Match :

Ces règles s'appliquent lorsque deux équipes s'affrontent lors d'un match.

déroulement des match :

Les matchs, à l'instar des phases de combat dans warhammer sont découpés en tours de jeu. Chaque mi-temps comprend 4 tours de jeu, pour un total de 8 tours de jeu.

Principes de base :

Un tour de jeu se compose de deux phases: La phase gradin et la phase terrain

Chaque match se compose de deux mi-temps de 4 tours, à la première mi-temps, un tirage au sort désigne l'équipe attaquante et l'équipe en défense (nommé attaquant/défenseur), si un touch-down est marqué, le tour prends fin et l'équipe qui a marqué passe en défense pour le prochain tour (nouveau coup d'envoi), quoiqu'il arrive, à la seconde mi-temps, les rôles sont inversés par rapport au début de la mi-temps précédente.

Pour marquer, l'équipe en attaque doit cumuler aux cours de plusieurs tours de jeu consécutifs une marge sur son jet de progression de 30 points supérieure à celle du défenseur. Si au début d'un tour la marge du défenseur est de 30 points supérieure à celle de l'attaquant, il a réussi une contre attaque et marque un TD.

Chaque équipe doit au cours d'un tour de jeu réaliser un jet de progression sous une de ses caractéristiques d'équipe imposé en début de tour. Et ajoute sa marge (MP pour marge de progression) a celle des tours précédents jusqu' a atteindre 30 points de plus que l'autre équipe et donc de marquer un TD.

Déroulement d'un tour :

1) Début de tour

Chaque PJ choisi entre aller dans les gradins (Et participer à la phase gradin) ou aller sur le banc de touche (Et participer à la phase de terrain) il ne pourra changer ce choix qu'a la prochaine remise en jeux. Sauf exceptions spécifiées, un joueur doit être sur le banc de touche pour utiliser son pouvoir de match (qui influera sur le jet de progression).

S'il s'agit d'un coup d'envoi, chaque joueur de la phase gradin choisi dans quelle zone neutre il va agir. Les zones neutres à influencer sont au nombre de 4 (voir schéma décrit dans la phase gradin)

S'il s'agit du premier tour d'un match, une équipe est désignée « attaquante » et une équipe est désignée « défenseure » par un jet de pile ou face. Au début de la prochaine mi-temps, les rôles seront inversés. Si le coup d'envoi a lieu après l'inscription d'un touchdown, l'équipe qui vient de marquer devient défenseur.

L'arbitre effectue ensuite un jet la table des coups d'envois ou des événements pour décider quel est le comportement adopté par les deux équipes. La table des coups d'envoi s'applique lors des tours d'engagement, sinon c'est la table des événements qui s'applique.

Vous noterez qu'en dépit de leurs invectives, menaces, ordres et vociférations, les coachs n'auront aucune mainmise sur la manière dont évoluera le jeu. C'est normal. En effet, le bloodbowl est un jeu très chaotique et hasardeux. Une fois le ballon lancé, les coachs ne peuvent que contempler impuissants l'évolution du jeu et les décisions parfois idiotes que prennent leurs joueurs. Combien d'équipes naines se sont un jour retrouvées acculées au point de tenter une passe désespérée ? Combien de hobbits n'ont un jour pas eu d'autre choix que de devoir essayer de plaquer le puissant ogre de l'équipe adverse ?

Chacun des résultats de ces tables décrit sommairement l'action sur le terrain (libre à vous d'étoffer la description comme bon vous semble) et fourni à chaque équipe la caractéristique associée à son jet de progression pour ce tour.

Une fois le jet de dé effectué, l'arbitre annonce donc comment évoluera le jeu pour le tour à venir et quelles caractéristiques seront utilisées pour effectuer les jets de progression lors de la phase de progression.

Table de coup d'envoi :

D20	Description	Carac d'attaque	Carac de défense
1	Tactique Secrète : des hooligans lancent des fumigènes sur le terrain, Chaque coach doit se fier à son instinct !	Au choix	Au choix
2	Choc de ligne : la ligne de défense ne laisse aucune échappatoire, seul quelques dents cassées régleront ce problème	Force	Force
3	Fer de lance : une stratégie qui a fait ses preuves, un blitzter ouvre une brèche et le reste de l'équipe se positionne dans le camp adverse	Stratégie	Force
4	Infiltration : l'attaque se base sur l'envoi de ses receveurs dans le camp adverse pour mettre à mal la défense, attention au tackle!	Agilité	Force
5	Vieux roublard : une vieille tactique sortie de derrière les fagots rien de tel pour marquer !	Stratégie +10	Force
6	Insaisissable : la défense s'est déployée en profondeur et tente d'encercler les attaquants	Force	Stratégie
7	Le chat et la souris : les deux coachs utilisent des feintes et des positionnements surprise pour piéger ou contrer l'ennemi	Stratégie	Stratégie
8	Passe en avant : un lanceur combiné avec un receveur habile est un danger à ne pas négliger	Agilité	Stratégie
9	BOMBE ! Le ballon arrive en chandelle sur un lanceur qui fait une passe longue à un de ses coéquipiers	Agilité +10	Stratégie
10	SPLURCH : un joueur en attaque envoi KO un des pivots de la ligne de défense des le coup d'envoi, la défense doit se repositionner rapidement	Force	Agilité
11	Feinte : l'attaque lance deux offensives distinctes par les couloirs latéraux et la défense doit se mettre en place pour un défense latérale	Stratégie	Agilité
12	Coup de pied gagnant : botteur envoi le ballon dans un des coin du camp attaquant et la réception risque d'être plongeante !	Agilité	Agilité
13	Rouleau compresseur : la défense est surprise par le coup de sifflet a peine tournent t'ils la tête qu'ils se retrouvent a brouter le gazon	Force +10	Agilité
14	Renfort en défense : quelques hooligans viennent se mêler a l'équipe en défense, l'attaque doit calmer ces individus le temps que l'arbitre les expulse	Force	Popularité
15	Huéré du public : les gradins entament un chant dédié a l'incompétence de l'équipe en attaque, seul une stratégie époustouflantes les fera cesser	Stratégie	Popularité
16	Jet de pierre : des supporters frustrés lancent des pavés sur la ligne d'attaque, mieux vaut les éviter	Agilité	Popularité
17	Hooligans : des supporters des deux équipes forcent la sécurité et agressent les joueurs a tout va. Que le plus populaire gagne !	Popularité	Popularité
18	Ballon à pointe : un supporter a payé un arbitre pour remplacer le ballon officiel par celui d'une équipe d'ogres venue la saison dernière...	Au choix	force
19	Euh on est a quel tour déjà?? : l'arbitre s'emmêle dans le compte des tours cette mi-temps fera un tour de moins	Au choix	Stratégie
20	Ballon magique : la balle a été ensorcelée, par un mage supporter de l'équipe en attaque des qu'un défenseur s'en approche le ballon s'enfui !	Au choix	Agilité

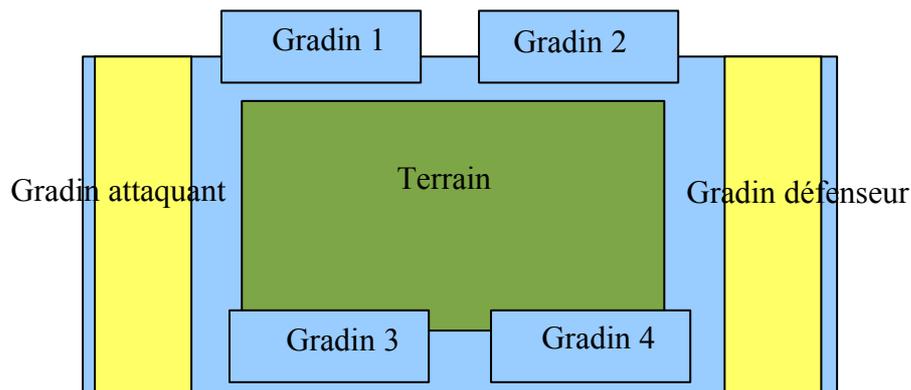
Table d'événement :

D20	Description	Carac d'attaque	Carac de défense
1	Le grand jeu : le match bat son plein et chaque équipe donne le meilleur d'elle même	Au choix	Au choix
2	Mêlée générale : l'attaquant a acculé le défenseur et une gigantesque empoignade est à prévoir	Force	Force -10
3	Jeu ouvert : les attaquants couvrent toute la zone de terrain adverse et il devient difficile de les arrêter	Stratégie	Force -10
4	Sprinter : l'attaquant porteur du ballon cours vers la zone d'embut et se heurte aux derniers défenseurs	Agilité	Force
5	STAR PLAYER en lice ! Les vivats de la foule donnent du courage a l'une des vedettes de l'attaque, son équipe suit le mouvement	Popularité	Force
6	Tortue : l'équipe en attaque réussi a former une tortue qui écrase tout sur son passage, la défense doit trouver comment la percer	Force	Stratégie
7	Le chat et la souris : les deux coach utilisent des feintes et des positionnement surprise pour piéger ou contrer l'ennemi	Stratégie	Stratégie
8	Jeu de passe : l'attaquant lance une série de passe pour remonter le terrain	Agilité	Stratégie
9	Double ballon : un supporter arrive a introduire un ballon jumeau du ballon officiel sur le terrain ca devient dur pour la défense !	Popularité	Stratégie -10
10	Blitz : un blitzer fonce pour ouvrir la voie au porteur de balle	Force	Agilité
11	Le mur : trois bloqueurs de l'attaque forment un mur qui protège le porteur de balle , il va falloir ruser !	Stratégie	Agilité
12	Interception : l'attaquant tente une passe longue et un défenseur essaye une interception spectaculaire	Agilité	Agilité -10
13	Étoile filante ! : Un star player en attaque lance une offensive solitaire	Popularité	Agilité
14	STAR PLAYER en lice ! Les vivats de la foule donnent du courage a l'une des vedettes de la défense	Force	Popularité
15	Lui on l'évite... : l'équipe en attaque contourne la zone de terrain occupé par le star player adverse	Stratégie	Popularité
16	Lancer de tonneau: des hooligans nains lancent un tonneau de bière vide sur le terrain l'attaque va devoir enjamber !	Agilité	Popularité
17	Le choc de titans : deux starplayers opposés s'affronte le foule est en délire chaque équipe gagne un dé de gradin pour le prochain tour	Popularité	Popularité
18	Tactique frontale : l'attaquant se met en position de force sur un jeu qui lui convient le défenseur doit briser son élan	Au choix	force
19	Tactique subtile : l'attaquant se met en position de force sur un jeu qui lui convient le défenseur doit trouver la parade rapidement	Au choix	Stratégie
20	Fast ball spécial : un joueur est lancé par un de ses coéquipier façon Olive et Tom (TM) la défense est prise au dépourvu	Au choix	Agilité

2) phase de gradin :

Les gradins sont au nombre de 6. Par habitude, les supporters « officiels » et inconditionnels des deux équipes sont mis d'un bout à l'autre du terrain. (Pour des raisons évidentes de sécurité). Les spectateurs non affiliés à un quelconque fan club ou une quelconque race disposent de quatre gradins latéraux.

Contrairement aux gradins de supporters « officiels » dont la fidélité ne peut être modifiée, Ces gradins neutres peuvent être influencés au cours du match et il existe bien des méthodes pour pousser ces gradins « neutres » à supporter votre équipe.



S'il ne s'agit pas d'un coup d'envoi, les joueurs en gradin peuvent agir dans le gradin où ils se trouvent, ou en changer. Les actions des joueurs en zone de gradin se gèrent par roleplay : en fonction des actions de vos joueurs vous pouvez leur octroyer les bonus suivant :

- **Gradin conquis** : les supporter neutre de ce gradin on été séduit par les PJ et comptent maintenant comme un gradin de l'équipe en question (Et donc octroient un dé de gradin : voir après)
- **Gradin évacué** : le service de sécurité fait vider le gradin, ou passe le reste du match à bastonner les spectateurs pour calmer une possible émeute: le gradin est inactif jusqu'à la prochaine mi-temps
- **Gradin neutralisé** : la dissension fait rage au sein des supporters de ce gradin même si il appartient a une équipe il ne fourni pas de dé de gradin ce tour ci
- **Acte malveillant** : plusieurs hooligans sont convaincus d'aller faire un coup bas pour le compte du joueur : il peut en résulter la perte de 10% sur l'une des caractéristiques de l'équipe adverse, selon décision de l'arbitre/MJ et l'efficacité des services de sécurité.
- **Agression de coach adverse** : deux coach d'équipes opposées qui se retrouvent dans le même gradin peuvent en venir aux mains, un coach peut aussi aller attaquer un coach adverse sur le banc de touche, mais les ogres de la sécurité veillent et si les bagarres sont permises, blesser qq'un sera passible de prison (Et donc fin du match pour se joueur), un coach assommé ne peut plus agir jusqu'à la prochaine mi-temps
- **Remotiver un gradin** : une fois qu'un gradin est conquis, celui-ci fournit un dé a l'équipe une fois ce dé dépensé il est perdu, avec un roleplay adéquat, il est possible de remotiver les supporter ce qui a pour but de faire générer un nouveau dé par ce gradin.

Une fois un dé utilisé il est perdu tant que le gradin n'est pas remotivé, tous les gradins quels que soient leur affiliation sont remotivés en début de seconde mi-temps.

Exemple :

Au coup de sifflet les équipes se déploient sur le terrain, pendant ce temps Grim Poing de Pierre et Alak marche-enclume se dirigent vers les gradins. Au tour suivant, Grim repère deux hooligans portant les couleurs de son équipe (jet de perception réussi) et décide de leur parler, il leur indique notamment que sous les tentures devant eux il a disposé deux-trois pavés avant le début du match (jet de commérage réussi) alors qu'il s'éloigne pour distraire les membres du service de sécurité, il entend un bruit sourd correspondant à un pavé écrasant un hobbit sur le terrain (le MJ lui accorde le bénéfice coup bas et réduit la carac de force de l'équipe hobbit de 10 pour ce tour)

Pendant ce temps, alak se dirige vers un gradin aux couleurs de l'équipe hobbit, l'un des manager hobbit a habilement fait venir des pompom girl a la tenue très courte pour s'assurer du soutien de ce gradin, voyant cela alak débouche une bouteille de musc de centaure acheté plus tôt dans l'après midi et la déverse sur le premier rang du public (jet de discrétion réussi), dégoutées par l'odeur infecte les pompom désertent ... (le MJ lui accorde le bénéfice gradin démoralisé)

3) phase de terrain :

Lors de cette phase qui a lieu après la phase de gradin, chaque équipe doit effectuer un jet de progression sous la caractéristique déterminée en début de coup d'envoi.

a-Avant le jet de progression : Utilisation des pouvoirs

Avant d'effectuer le jet de progression, chaque équipe peut effectuer les options suivantes :

- Dépenser un pouvoir de starplayer (Le starplayer doit être sur le terrain !)
- Utiliser un pouvoir d'équipe ou de coach (le coach doit être sur le banc de touche)

Le joueur attaquant déclare en premier s'il utilise un pouvoir de starplayer ou de coach

Le joueur défenseur déclare ensuite s'il utilise un pouvoir de starplayer ou de coach

Le joueur attaquant déclare s'il utilise le deuxième pouvoir de starplayer ou de coach

Le joueur défenseur déclare s'il utilise le deuxième pouvoir de starplayer ou de coach

Les pouvoirs de contre sont traités de manière particulière.

Les pouvoirs qui s'utilisent dans les gradins ne sont pas comptés dans le nombre d'utilisation de pouvoirs « par tour ».

Les pouvoirs de contre :

Comme expliqué, tous les coaches et tous les starplayers possèdent un pouvoir qu'il est possible de faire intervenir lors des matchs. Certains personnages sont capables de contrecarrer les pouvoirs de coach ou de starplayers adverses, on appelle ces pouvoirs des pouvoirs de « contre ». Les pouvoirs de contre fonctionnent d'une manière particulière par rapport aux autres pouvoirs. Leur utilisation se déclare avant l'étape de déclaration des pouvoirs lors des phases de terrain. Le joueur utilisant ce pouvoir note sur un morceau de papier quel coach ou quel starplayer il « surveille ». Si ce joueur utilise un pouvoir, celui-ci sera contré, les effets de son pouvoir ne pourront se déclencher et si le nombre d'utilisation du pouvoir est limité, le pouvoir est considéré comme étant utilisé.

b-Jet de progression

Une fois le jet de coup d'envoi ou d'évènement tiré et les pouvoirs utilisés décidés, le MJ/Commentateur sportif fait une description narrative du tour de jeu, décrivant les tactiques employées par l'équipe attaquante et annonce la caractéristique à utiliser pour chaque équipe pour leur jet de progression. Il demande à chaque équipe si elle souhaite utiliser un pouvoir, après description du changement apporté à la situation par le pouvoir utilisé (tant au niveau règle que du match) chaque équipe réalise son jet de progression. L'un des joueurs de l'équipe lance 1D100, si le résultat du dé est inférieur à la caractéristique le jet est réussi et on calcule la marge, si le jet est raté la marge est de 0. Les dés de gradins viennent augmenter la marge de chaque équipe.

On cumule les marges du tour de chaque équipe avec celles des tours précédents et on compare les marges cumulées de chaque équipe.

Le soutien du public : dépenser des dés de gradin

Les joueurs de bloodbowl sont avant tout des hommes puants d'arrogance et de vanité. Les vivats et encouragements du public gonflent le moral des joueurs de bloodbowl et les poussent à se dépasser, de même que leurs sifflets et leurs huées entameront le moral de l'équipe adverse.

Les coachs peuvent pousser les gradins qui soutiennent leur équipe à hurler, applaudir et dépenser toute leur énergie à encourager leur équipe pendant une brève période. On appellera cette action « Dépenser un Dé de gradin ».

Après tirage des jets de progression, il est possible de dépenser autant de dé de gradin que vous possédez de gradins qui vous sont favorables. Chaque dé dépensé permet d'ajouter 1d10 à votre marge finale de progression. (Ou retirer 1d10 à la marge de progression adverse, ce qui vous l'avouerez revient au même !)

Cependant, un gradin venant d'être sollicité s'épuisera, on dira qu'il est « Démotivé ». Voir les règles sur la phase de gradin pour les détails sur la conquête et les remotivations de gradins.

d-Résultat du tour :

Si marge totale de l'attaque > marge total défense +30 l'attaque marque

Si marge totale de la défense > marge total d'attaque +30 l'attaque a été contrée et la défense a réussi à marquer

Sinon, un nouveau tour recommence, l'arbitre utilisera la table d'évènement pour déterminer l'évolution du match.

Exemple :

Pour un jet de 4 sur la table des coups d'envoi, on lit :

4	<i>Infiltration : l'attaque se base sur l'envoi de ses receveurs dans le camp adverse pour mettre à mal la défense, attention au tackle!</i>	<i>Agilité</i>	<i>Force</i>
---	--	----------------	--------------

Le master décrit la défense débordée par l'entrée en lice des receveurs elfes qui par d'habiles feintes arrivent à percer la ligne adverse (d'ou un jet d'agilité pour l'équipe) en réaction les bloqueurs de l'équipe naine se déploient et tentent de plaquer ces maudits receveurs (d'ou un jet de force)

Voyant cela les coachs elfes sont confiants, et n'utilisent pas de pouvoir spécifique, les nains eux veulent en découdre et l'un des coachs ordonne au numéro 11 d'utiliser le gourdin qu'il lui a remis en début de match (utilisation d'un pouvoir de coach donnant un bonus de 15% en force pour ce tour)

Les équipes font leur jet de progression: les elfes obtiennent une marge de 25 et les nains de 36 voyant la situation leur échapper un peu, l'un des coachs elfes harangue le public derrière lui et utilise deux dés de gradin ! Il obtient 14 sur les 2d10. Pour une marge totale de 39 contre 36

Au final la phase de jeu s'est déroulée comme suis :

Au coup de sifflet, la défense est débordée par l'entrée en lice des receveurs elfes qui par d'habiles feintes arrivent à percer la ligne adverse, aussitôt les bloqueurs nains se déploient et tentent de plaquer ces maudits receveurs. Plusieurs blocages violents ont lieu surtout que certains nains utilisent des matraques quand l'arbitre regarde ailleurs ! Un seul receveur elfe reste debout, mais les hurra du public le soutiennent et il arrive à sauver la situation et à conserver le ballon de justesse le temps que son équipe se reprenne pour les prochaines minutes de jeu (et le prochain tour)

Au tour suivant, après l'utilisation des pouvoirs et de de gradin les elfes ont une marge de 29 et les nains de 0 (suite a l'utilisation d'un pouvoir par les elfes par exemple)

Avec une marge de progression totale de 68 contre 36 les elfes marquent !

e- Fatigue, blessures et soins.

Les ressources de l'équipe vont être mises à rude épreuve lors des matchs. Plus le match avancera, plus les bosses, contusions et foulures se multiplieront.

A chaque fois qu'une équipe effectue un jet sous une caractéristique au cours d'un match, celle-ci diminuera provisoirement de 5 points.

De même, certains pouvoirs de joueurs impliquent une diminution de la caractéristique d'un personnage (souvent suite un passage à tabac en règle d'un des joueur d'ailleurs). Ces malus sont cumulatifs.

Seuil de nullité :

A ce niveau de la compétition, les caractéristiques ne peuvent en aucun cas descendre en dessous de 25.

C'est pourquoi toutes les équipes disposent d'une équipe de soigneurs professionnels qui s'occupent des joueurs une fois ceux-ci tabassés. A chaque engagement, les joueurs qui ont le plus souffert sortent et sont remplacés par les joueurs « frais », permettant aux soigneurs de faire leur travail et de tenter de remonter les capacités de l'équipe.

A chaque engagement, Les soigneurs de l'équipe peuvent effectuer un jet de soin.

Un succès permet de redonner 1d8 points de caractéristique, répartis comme souhaité entre les différentes caractéristiques.

Un échec permet de redonner 1d4 points de caractéristique.

Chaque mi-temps permet aux soigneurs d'effectuer 3 fois ces jets de soin pour retaper l'équipe au mieux.

Présentation des équipes :

Les PJ incarneront chacun un membre de l'équipe d'encadrement d'une des 8 équipes en lice dans le tournoi. 4 équipes sont des équipes PNJ, destinées à être affrontées en quart de finale et 4 équipes sont des équipes PJ destinées à être incarnées par les joueurs.

EQUIPE NAINE : Les Béliers de Karak Norn

Résumé :

Les Béliers de Karak Norn sont sans conteste l'équipe naine la plus performante qui soit aujourd'hui, en dépit de sa création relativement récente et donc de son inexpérience relative (Il est évident pour tout nain qu'une équipe créée depuis 80 ans n'en est qu'à ses débuts et que c'est sur la longueur qu'on pourra juger de ses performances).

C'est une équipe brutale, solide aux joueurs aguerris. Ses tactiques de jeu sont reprises du très connu « Recueil Des Tactiques »* sont fiables et efficaces, lues et appliquées dans leur plus stricte rigueur, comme il convient à toute bonne équipe naine.

Le succès de l'équipe a permis à l'équipe d'amasser beaucoup d'argent, jalousement conservées par un trésorier compétent et prévoyant (Que certains qualifieraient donc d'avare), limitant les investissements au strict nécessaire et évitant ainsi de dilapider en vaines dépenses le pécule de l'équipe.

L'équipe d'encadrement est composée de nains solides, efficaces et compétents dans leurs efforts. Hélas les efforts de l'équipe d'encadrement sont parfois sapés par les nombreuses et inévitables rancunes qui couvent entre les membres du staff et menacent de perturber l'esprit d'équipe.

*Ouvrage écrit il y a trois générations par le premier coach nain, le Maître Worgantz « tête d'enclume », enseignement qu'aucun coach nain n'imaginerait remettre en question.

L'équipe d'encadrement : les PJ

Gardien des rancunes, Le coach.

Harvet Hoesterill. L'élément fédérateur de l'équipe, braillard, fort en gueule mais toujours juste avec ses gars.

Il en fait baver à tout le monde, pousse une gueulante pour un oui ou pour un non, pousse toute l'équipe jusqu'à son maximum.

Mais avant toute chose, Harvet Hoesterill est un savant, un véritable érudit parmi son peuple. C'est un gardien des rancunes, celui qui se rappelle de tout, connaît toute l'histoire, sait tout.

Il sait comment ses ancêtres entraînaient des gars, il connaît les méthodes éprouvées par des générations de prédécesseurs, qui feront de ses joueurs les meilleurs. Il connaît par cœur les écrits gravés sur les plaques de marbre composant le très précieux « Recueil Des Tactiques » du Maître Worgantz « tête d'enclume », et sait les réciter à l'envers s'il le faut !

Il connaît l'histoire de chacun, le passé de l'équipe, les victoires éclatantes ou les défaites amères.

Il a une compréhension fine de la psychologie naine et saura toujours rappeler le souvenir d'une défaite cuisante pour encourager la hargne de ses troupes.

Rancune :

Il n'apprécie pas les fantaisies de Gherull Mange-Roc qu'il a été contraint d'embaucher, il n'est malheureusement pas en droit légitime de lui tenir rancune des circonstances de son embauche puisque Harvet avait donné sa parole inconsidérée de prendre l'ingénieur dans l'équipe le jour où il prouverait l'efficacité de ses inventions en mettant un de ses joueur au tapis.

Harvet tient en revanche rancune à Gunbar Bras d'ogre pour un jour avoir laissé passer un fan jusqu'à lui. Harvet a dû le sortir lui-même des vestiaires à coup de bottes ferrées dans fondement et a ainsi abimé une de ses paires de soulier favorite, considérées comme neuves après leurs douze années de bons et loyaux services. Harvet Hoesterill réclame en compensation de cette erreur, qu'un jour, Gunbar prouve enfin son efficacité en arrêtant, lui ou son service de sécurité, 10 supporters en infractions et que ceux-ci soient pendus par les pieds au dessus du vestiaire de l'équipe pour le reste du match. Jusqu'à aujourd'hui, seuls 8 supporters ont pu ainsi être appréhendés. Bizarrement, voir des camarades ainsi suspendus dissuade généralement les autres supporters de continuer à essayer de passer, au grand damn de Gunbar.

Pouvoir de joueur : La liste des rancunes à votre disposition est longue et les nains peuvent parfois patienter des années avant de faire payer une insulte, mais vous savez que sur un terrain de bloodbowl les choses doivent se régler rapidement !

Utilisez ce pouvoir, depuis le banc de touche, après que votre équipe ait subi un TD, ce pouvoir motive vos joueurs à ne pas abandonner quelque soit les blessures et les coups. Pour ce tour, aucun joueur ne quittera le terrain à moins d'être mort, annulez donc tout pouvoir ou effet diminuant vos caractéristiques d'équipe, ou sortant un joueur.

Martelier / responsable de la sécurité.

Gunbar Bras d'ogre. Un nain solidement bâti, à la barbe longue et grisonnante, laissant pourtant entrevoir un nez tordu et d'affreuses cicatrices, preuve d'un passé militaire honorable.

C'est un nain à la mine dure, aux manières rudes et à l'autorité incontestable. Un poing de Granit dans un Gant d'acier.

Il mène les "troupes" à la baguette et malheur à qui tenterait de lui marcher sur les pieds.

Il a avec lui une troupe de vieux loups de montagnes braillards hirsutes et mortellement efficaces qui forment l'ossature de la sécurité de l'équipe.

Rancune :

Harvet tient rancune à Gunbar pour un jour avoir laissé passer un fan jusqu'à lui. Harvet a du le sortir lui-même des vestiaires à coup de bottes ferrées dans fondement et a ainsi abimé une de ses paires de soulier favorite, considérées comme neuves après leurs douze années de bons et loyaux services. Harvet Hoesterill réclame en compensation de cette erreur, qu'un jour, Gunbar prouve enfin son efficacité en arrêtant, lui ou son service de sécurité, 10 supporteurs en infractions et que ceux-ci soient pendus par les pieds au dessus du vestiaire de l'équipe pour le reste du match. Jusqu'à aujourd'hui, seuls 8 supporteurs ont pu ainsi être appréhendés. Bizarrement, voir des camarades ainsi suspendus dissuade généralement les autres supporteurs de continuer à essayer de passer, au grand damn de Gunbar.

Pouvoir de joueur : Un bon entrainement est essentiel à la réussite d'un match, mais vous avez appris aux joueurs à avoir mieux : Une bonne matraque ! Vous ordonnez à vos joueurs de sortir les matraques dissimulées sous leurs barbes, pour ce tour, votre équipe gagne +15% en force. Ce pouvoir est utilisable une seule fois par mi-temps l'arbitre ayant tendance à les faire confisquer. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

L'Ingénieur / intendant de l'équipe, gère et entretient l'équipement

Maître ingénieur Gherull Mange-roc. Un nain au visage rond, à la barbe effilochée et brûlée par endroit. C'est un électron libre. Jugé par le reste de l'équipe comme un dangereux réformateur, c'est un nain qui "invente" et qui donc essaye d'interpréter voire de modifier les enseignements du « Recueil des tactiques » de Maître Worgantz.

Il utilise des méthodes "nouvelles" et donc peu fiables et peu estimées par ses confrères. Il faut pourtant bien reconnaître les incontestable succès de son terrifiant Roulemort ou des fabuleuses balistes à ballon portatives, capables d'un seul tir de faire traverser le terrain entier à un ballon.

Harvet Hoesterill l'a engagé suite à un pari engageant son honneur dont les termes précis étaient « Ce nain là, je l'engagerai le jour où ses « nouveautés » mettront au tapis un de mes gars, autant dire que c'est pas demain haha ! ». Le soir même, Gherull entrait sur le terrain pour tester lui-même sa prodigieuse invention : le fabuleux gantelet frappeur d'acier à piston rotatif. L'invention, fumante et tournoyante, s'emballa et mis au tapis 14 joueurs, toutes équipes confondues, avant de pouvoir être maîtrisée. L'invention fut jugée trop dangereuse pour être adoptée et fut balancée dans un précipice, contre l'avis de son créateur. Néanmoins l'engagement d'Harvet devait être respecté et il dut se contraindre à prendre Gherull dans son équipe.

Pouvoir de joueur : La victoire est avant tout une question de volonté et quand on veut vraiment être sûr de gagner, mais alors sûr sûr, on triche... Ainsi votre baliste à ballon est capable de propulser de véritables boulets sur le terrain, gare à l'imprudent qui ne laisse pas rebondir le ballon et tente la réception directe... il faut dire qu'attribuer un numéro de joueur à votre baliste pour qu'elle soit comptée comme joueur de l'équipe et puisse faire les

engagements est une de vos trouvailles les plus ingénieuses. Si vous êtes dans le gradin de votre équipe, vous pouvez activer la baliste à ballon lors d'un coup d'envoi où votre équipe est en défense. L'équipe en attaque peut soit tenter un jet de force pour récupérer le ballon directement (Si raté la marge de progression de l'équipe en attaque est de 0 pour ce tour), soit laisser rebondir le ballon et diviser sa marge de progression du tour par 2.

Maître Brasseur / responsable des relations publiques.

Hermerh CroqueSabot.

Le brasseur de l'équipe, il possède le secret de la seule bière officielle des "Béliers de Karak Norn", le produit dérivé de l'équipe le plus vendu, source de la moitié des revenus de l'équipe.

C'est lui qui gère l'image de sa cuvée et organise la distribution de la bière, tant aux joueurs qu'aux spectateurs. C'est un pilier indispensable de l'équipe, une bière frelatée ou éventée mettrait les joueurs dans un état proche de l'hystérie (et tout nain est capable de comprendre ça).

Il a été vu dans le passé, des équipes complètes de nains s'asseoir résolument par terre et refuser de bouger suite à une restriction sur les rations de bière distribuées.

Rancune :

Il tient rancune à Thorbin, le trésorier, qui lui a un jour suggéré de revoir les dépenses liées à l'entreposage des bières et des grains de l'équipe, demande évidemment grotesque voire insultante qui mérite toujours une réparation officielle. Fort heureusement c'est une rancune récente, datant de 6 ans seulement, il y a donc toujours espoir qu'un accord soit trouvé et que la rancune soit dissipée par un accord à l'amiable.

Pouvoir de joueur : Les distributions de votre bière sont bien connues du public qui les réclame à cors et à cris, vous passez la plupart des matches à en distribuer de pleins tonneaux dans les gradins pour gagner les faveurs du public. Activez ce pouvoir jusqu'à 3 fois par match pour gagner un gradin à votre cause ou remotiver un gradin automatiquement. Les futs ouverts pour le match s'éventeront évidemment d'un match sur l'autre, ce serait de votre point de vue criminel de distribuer ça ! Les distributions non effectuées sont donc perdues.

Trésorier / Marchand, responsable de la distribution des primes et de la gestion de la caisse de l'équipe.

Thorbin Gharcken est un vieux nain issu d'une lignée de comptables royaux de Karak Norn. Il prend sa tâche très au sérieux et connaît à la pièce près les budgets de chacun des postes de son équipe et autant dire qu'on peut se lever tôt pour lui soutirer un seul sou de plus !

Il est d'une fidélité et d'une loyauté exemplaire, rien ne lui fait plus plaisir qu'un livre de compte honnête, propre et bien tenu.

Il est en désaccord complet avec Hermeh Croquesabot, le brasseur, quant à l'argent et les moyens logistiques devant être déployés pour la conservation de la bière. Il est évident que la bière est une chose sérieuse et lucrative, mais de là à déployer 3 mercenaires à temps plein pour surveiller les futs ou affréter des navires spéciaux pour acheminer des grains de l'autre bout du vieux monde, il y a de l'abus !

Rancune :

Il tient rancune à Hermerh CroqueSabot pour lui avoir un jour dit « Allons, 100 ou 200 couronnes ce n'est pas grand-chose, si je les prends ça se verra pas, c'est pour l'invention du siècle ! ».

Le terme exact de la rancune est : « Ce jour, Thorbin Gharken, fils de [.. l'évocation de la lignée s'étend sur une demi-plaque de marbre encore ...] déclare rancune à Hermerh CroqueSabot pour la tentative de détournement de biens communautaires, l'insinuation honteuse de l'incompétence d'un membre estimé et ancien de la confrérie des comptables royaux de Karak Norn et la tentative de duperie d'un membre estimé et ancien de la confrérie des comptables royaux de Karak Norn. ».

Une compensation a depuis été dument payée par Hermerh à Thorbin et à la confrérie des comptables, ce qui devrait en toute théorie avoir lavé la rancune. Mais l'incident reste cruellement en mémoire de Thorbin.

Pouvoir de joueur : « Caisse noire »

Au fils des ans et des saisons vous avez accumulé une caisse noire contenant pas mal de couronnes. Vous disposez de 4 000 couronnes à dépenser pour l'équipe, vous êtes le seul maître de l'argent dépensé depuis cette caisse noire.

Prêtre de Grugni / Soigneur.

Krombar Roulefut : Un jeune prêtre de Grugni, joufflu, barbe courte et joues roses. C'est un gars jovial, plein de bon sens et donc très écouté par les autres joueurs.

Krombar est « une courte-barbe », c'est donc un nain assez jeune qui ne bénéficie pas encore de l'expérience (et donc du respect) de ses aînés. Il occupe cependant une place irremplaçable dans l'équipe puisque le jeu « physique » et leur obstination légendaire font que les nains ont tendance à remplir les rangs de leur infirmerie.

C'est cependant un nain que l'on qualifie de « raisonnable » et son statut de prêtre lui permet de gagner la confiance de nombre de nains. En outre, c'est probablement l'un des seuls nain capable d'adresser des reproches à un autre nain de l'équipe sans que celui-ci puisse en prendre officiellement rancune, puisqu'il parlera au nom de la morale et de la religion de Grugni. Il ne s'agit après tout que de son devoir, aussi désagréables que puissent être les mots entendus.

Il a donc tendance à jouer le rôle de médiateur pour arbitrer les conflits entre les différents membres de l'équipe (staff inclus.)

Pouvoir de joueur : « Allons, c'est solide tout ça » .Soigner fait partie de votre métier et de votre vocation la plus profonde. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un

jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due à des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

Star Players :

Conducteur du Roulemort : L'assistant ingénieur Hurkal LourdMarteau

Hurkal est un jeune nain, membre de la guilde des ingénieurs. Il passe la quasi-totalité de sa vie à participer à l'entretien du roulemort.

Le roulemort est une sorte de gigantesque charrette à vapeur, possédant un cylindre métallique à l'avant écrasant littéralement tout ce qui se trouve sur son terrain. Leur utilisation sur le terrain est une des nombreuses hypocrisies du règlement du Bloobowl. En effet son utilisation est strictement interdite et entraîne l'exclusion du joueur qui l'utilise. Cependant, l'exclusion ne prend effet qu'à l'arrêt de jeu suivant, permettant à un joueur de faire usage de ce chariot endiablé pendant des minutes entières, avant qu'un Touchdown ne soit finalement marqué.

Ceci explique pourquoi Hurkal LourdMarteau est officiellement le joueur ayant accumulé le plus de cartons rouges au cours de sa carrière.

Fils du roi de Karak Norn, le prince Wuroth Norn.

Wuroth est un cogneur formidable et adoré du public nain, discipliné et capable à lui tout seul de piétiner à mort un homme à terre tout en tenant en respect deux autres joueurs. C'est cependant le fils du roi, et malheur aux responsables de l'équipe s'il se faisait blesser ou pire : déshonorer !

Wuroth a un jour subit un carton rouge pour conduite non « fairplay ». (Il a brisé la mâchoire d'un elfe à terre à coup de talons et de crampon.). Le roi de Karak Norn en personne a convoqué L'équipe d'encadrement de l'équipe et leur a demandé des explications. Dans un jeu où le paiement des arbitres est légal, l'équipe d'encadrement doit être tenue comme entièrement responsable de ce genre de décision d'arbitrage ! La prochaine erreur sera la dernière.

Ragalast MainRouge, est un tueur de troll, champion de bloodbowl déshonoré ayant juré de laver son honneur sur un terrain de Bloodbowl en marquant, en affrontant les adversaires les plus puissants du vieux monde et en trouvant finalement une mort honorable sur un terrain de Bloodbowl. Ragalast est donc de loin le meilleur atout des Beliers de Karak Norn mais c'est un élément difficilement contrôlable, quasi suicidaire et ne supportant pas les insultes du public. Il lui est arrivé par le passé de sauter dans les gradins et de tabasser à mort plusieurs supporters aux propos particulièrement virulents.

Caractéristique de l'équipe :

Equipe naine : Les Beliers de Karak Norn

FORCE : 65 %

AGILITE : 30 %

STRATEGIE: 55%
POPULARITE: 45 %

Pouvoir d'équipe :

Tortue naine : Quand il s'agit de tactique, les nains s'y entendent, et une bonne tortue a toujours fait de l'effet ! L'équipe peut obtenir (sans lancer le dé de progression) 10 au résultat d'un jet de progression dans une phase où elle est l'équipe attaquante (avant de lancer les dés).

Star players :

Conducteur du Roulemort : « Rien ne me résiste ! » Le roule mort fonce sur le terrain écrasant et mutilant sur son passage, une fois par match l'équipe naine effectue un jet sous sa force, pour chaque point de marge obtenue l'une des caractéristiques de l'équipe adverse diminue d'un point pour le reste du match, la moitié des points sont au choix de l'équipe naine, l'autre moitié au choix de l'équipe adverse.
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en force à son équipe.

Tueur de troll, Ragalast MainRouge: « Ce terrain sera ton tombeau ! » 3 fois par match réalisez un test de force pour l'équipe naine, si le jet est réussi l'un des star player de l'équipe adverse est KO jusqu'à la prochaine mi-temps.
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en agilité à son équipe.

Prince Wuroth Norn de Karak Norn : « Cogneur » : Réduisez la marge d'un jet de progression adverse basé sur la force de 10.
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en stratégie à son équipe.

*EQUIPE HOBBIT : LES LIONS DU MOOTLAND***Résumé :**

L'équipe Hobbit est un phénomène dans le monde du bloodbowl. Créée par un riche entrepreneur du mootland, l'équipe des lions du Mootland est une équipe « jeune » ayant deux saisons à son actif. Il faut avouer que ses résultats jusqu'à aujourd'hui sont catastrophiques mais elle est pourtant adulée par le public (La distribution gratuite de nourriture et de T-Shirt à chaque match y est pour beaucoup), adorée des sponsors et son budget est colossal grâce au riche mécénat de la famille du coach.

Ses joueurs sont extrêmement faibles mais pourtant ses moyens illimités et l'adoration qui lui porte le public lui permettent d'espérer un retournement de situation en leur faveur.

L'équipe doit sa qualification au mystérieux abandon de la part des IronGate Ravens, l'équipe humaine de Nuln qui a déclaré ne pouvoir participer au match pour des raisons "logistiques".

Coïncidence étrange : l'équipe des IronGates Ravens a déclaré trois jours plus tard recruter trois starplayers pour la saison prochaine, grâce à un mystérieux mécénat anonyme.

L'équipe d'encadrement : Les PJ

Président du club : Widget LionHand. Widget est le fils du très connu « Wyatt LionHand », le hobbit d'affaire le plus prospère du vieux monde, qui a su investir dans des entreprises d'alimentation hobbit. La famille LionHand possède des Auberges de cuisine traditionnelles hobbit partout dans l'empire, ainsi qu'une légion de colporteurs itinérants distribuant le très fameux « Moot Burger ». Widget LionHand, unique fils de Wyatt LionHand est un fils à papa pédant, actionnaire richissime de l'entreprise de son père. C'est lui et l'argent de son père qui ont entièrement financé l'équipe. Il dépense l'argent de son père sans compter.

C'est un jeune hobbit stylé, portant des costumes extravagants, d'étranges accessoires de modes (Des lunettes en verre fumé ?! Quelle idée saugrenue !) et des tas de bijoux clinquants.

Malgré cela, il se montre avenant avec tous, souriant, aimable. Il considère la participation à la coupe de bloodbowl comme un « jeu » et prend avec une distance relative tous les événements « contrariants » qui peuvent toucher le club. Il s'amuse follement de leur participation à la coupe et rien ne compte plus à ses yeux que de s'attirer les faveurs du public et amuser la galerie. Il aimerait évidemment remporter la coupe, qui d'après lui, ferait un magnifique vase sur la cheminée familiale.

Pouvoir de joueur : Votre richesse est votre force, et personne ne peut vous dire non. Vous disposez d'une réserve personnelle d'or de 5 000 couronnes pour acheter les arbitres, recruter des joueurs en renfort, et payer des pots de vin

Cuistot : "Mama VertBaudet" Indispensable à l'équipe.

Une matriarche hobbitte aux formes généreuses et à l'autorité incontestable, dans sa cuisine comme ailleurs, tout le monde marche à la baguette et malheur à qui contredirait la mère VertBaudet ! Elle serait capable de tirer le jeune Widget par les oreilles s'il le fallait, et personne n'irait la contredire, pas même le fortuné père LionHand.

L'équipe est à ses yeux une bande de mômes capricieux et braillards, elle entend inculquer à ces jeunes gens un peu de discipline et de respect, et c'est elle qui chasse systématiquement l'équipe de sa cuisine à grands coups de pieds aux fesses pour les forcer à s'entraîner et tout le monde, y compris Robby l'Ogre, doit se laver les mains en passant à table.

Son rôle est donc de veiller au moral des joueurs en supervisant les cuisines ce qui n'est pas une mince affaire. Entre donner des ordres à la batterie d'aides cuistots, organiser les 7 distributions de nourriture quotidiennes, gérer les stocks et prévoir les distributions gratuites de nourriture au public, elle a fort à faire.

Pouvoir de joueur : « *Y'a du rab' !* » Votre cuisine est réputée dans tout l'empire et certain sont prêts à beaucoup pour l'un de vos plat. A chaque match vous disposez d'une marmite de ragout pour environ 3 gradins. Une distribution vous permet de rallier un gradin à votre cause ou de remotiver un gradin. Vous pouvez donc utiliser ce pouvoir 3 fois par match. Les portions non utilisées peuvent être servies le lendemain seulement. (Mais devront toutefois être protégée des gourmands hobbits qui viendront probablement se servir pendant la nuit.)

Responsable relation publiques / Pom pom girls Djébel PetitPré

Djébel est un hobbit grassouillet aux rouflaquettes volumineuses, bras droit de Wyatt LionHand et envoyé ici pour aider Widget à superviser l'équipe (Et accessoirement surveiller le jeune fils de Wyatt). C'est la copie conforme de Widget en plus âgé et en plus gras : Bien habillé, beau parleur, il porte les mêmes accessoires que lui et calque son comportement sur lui pour s'en attirer les faveurs.

C'est un tchatcheur invétéré, un baratineur sûr de lui et charismatique et qui sait se faire des amis partout. Il lèche littéralement les pompes de Widget et n'use de l'autorité léguée par Wyatt qu'avec prudence et parcimonie, le plus souvent pour empêcher Widget de se mettre en danger ou pire, de mettre en danger l'image de l'entreprise familiale.

C'est un "self made hobbit" fier de sa réussite et de son poste. Il se fiche fondamentalement des résultats sportifs de l'équipe mais ne considère que les retombées en terme d'image et l'avancée dans sa « carrière » de seconder LionHand.

Bien qu'il jalouse Widget et regrette qu'un fils parvenu et incapable jouisse de plus de considération de lui, Djébel est foncièrement lâche et ne prendra jamais le risque de montrer ce ressenti ou de se salir les mains pour faire disparaître le fils LionHand par « accident ».

Pouvoir de joueur : « *La tchatche* » Vos talents de baratineur sont sans limites et les ogres et autres mercenaires du service de sécurité boivent littéralement vos paroles. Si vous êtes dans les gradins, vous pouvez les inciter à faire vider un gradin adverse, pour la mi temps en cours,

pour raison de sécurité. Vous pouvez aussi annuler la remotivation d'un gradin (et d'un seul) en incitant à un long et très dérangeant contrôle de sécurité, lors de la mi-temps. Votre pouvoir peut également (et à la place de l'effet précédent) avec accord de l'arbitre, servir à réussir automatiquement un jet de baratin ou de commérage utilisé lors des phases de gradin.

Jardinier : Responsable de l'homme arbre. Eugène PoutreChêne :

Eugène est un Vieux Hobbit acariâtre et donneur de leçons, jardinier d'hommes arbres depuis trois générations. C'est un hobbit âgé, portant d'imposantes rouflaquettes grises. Il marche vouté, sa tête chauve est recouverte d'un chapeau mou à large bord datant d'une époque ancestrale. Ses nombreuses cicatrices, son nez tordu et les raideurs de sa jambe prouvent les dangers de son métier. Il jouit d'une grande considération dans l'équipe et tout le monde sait que personne ne serait capable de prendre sa place.

Sa relation avec Lourdbouleau, l'homme arbre est un mélange d'amitié sincère et de rancune vacharde. Eugène passe son temps à râler sur ce gros tas de bois incapable de la moindre initiative et qui perd ses feuilles partout mais serait pourtant incapable de s'en séparer. Ils se connaissent depuis que Eugène a pu soulever sa première bêche, et avant lui son père et son grand père s'occupaient de LourdBouleau.

Sous des airs de hobbit campagnard et paisible, Eugène est doué d'une certaine finesse d'esprit et il se fait volontiers roublard quand les circonstances l'exigent. Mine de rien, après tant d'années passées à regarder les jeunes s'exciter, il connaît deux ou trois ficelles de derrière les fagots auxquelles les équipes en face ne s'attendraient certainement pas.

Pouvoir de joueur : « *Sève de dryade* » La plupart du temps, les pompom dryades servent à faire pot de fleur et à masquer à l'arbitre certaines inversions de joueurs et autres magouilles sur le banc de touche. Mais avec beaucoup de patience et de persévérance vous avez réussi à extraire de la sève de dryade, un poison très lent qui ralentit les réflexes de la cible. Utilisez ce pouvoir lors d'un coup d'envoi, vous enduisez le ballon de sève de dryade, les joueurs de l'équipe adverse perdent 5% en stratégie et en agilité pour le reste du match, ce bonus est cumulatif à chaque utilisation, mais un soigneur habile peut parvenir à le contrer.

"Analyste concurrentielle" :

Gaston PiedPalmé est le responsable officieux « pot de vin, coup de pute et sabotage ». C'est un hobbit, qui a longtemps accompagné une troupe de mercenaires spécialisé dans les fouilles de donjons et de vieux temples. Sa discrétion, son agilité et ses « talents » ont fait de lui quelqu'un d'indispensable dans la troupe. Suite à la mort de ses infortunés compagnons (Et son « repli stratégique » pendant ledit combat), Gaston s'est retrouvé un moment sans emploi à écumer les bars jusqu'à se faire embaucher comme videur dans une des Auberges de la famille LionHand. De fil en aiguille, il s'est fait remarquer et s'est un jour fait proposer le poste dans l'équipe par Wyatt LionHand en personne.

Gaston Piedpalmé est un roublard couturé de cicatrices, maître des entourloupes les plus sales et des stratagèmes les plus vicelards. Widget ne veut officiellement rien savoir de ce qu'il fait pour l'équipe tant que les résultats sont là.

Il a longtemps côtoyé les humains et l'empire, et a perdu le côté « bon enfant » qu'ont beaucoup de hobbits, n'hésitant pas à planter un couteau dans les hanches ou payer pour que

du sale boulot soit accompli. Il apprécie particulièrement le pragmatisme froid de Eugène Poutrechêne le jardinier, avec qui il a par le passé élaboré quelques coups fumants.

Pouvoir de joueur : Lors d'un match, vous analysez et décortiquez les stratégies et les magouilles adverses. Utilisez votre pouvoir pour annuler un pouvoir d'équipe, de starplayer ou de coach utilisé par votre adversaire. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

Masseuse : "Béthilda Tournedos"

La gastronomie et le raffinement de la cuisine hobbit ne connaît pas de limites. Il est courant que les plus fortunés d'entre eux commencent la préparation des aliments avant même l'abattage des animaux. Il est une caste très reconnue et très sérieuse dans le Moot dont le rôle est de masser les animaux destinés à l'abattage dans le but d'attendrir la viande, homogénéiser la répartition des graisses dans la viande afin d'obtenir la viande la plus tendre et la plus gouteuse qu'il soit.

Béthilda est l'une de ces « spécialiste » reconnue et a toujours mis son talent au service de la famille Lionhand et leurs très réputées auberges. Il y a peu de temps, Béthilda s'est vu proposer un rôle dans l'équipe de bloodbowl que possède la famille LionHand. Son talent de masseuse, tant apprécié pour la préparation de la viande s'est également avéré fort utile pour soigner les muscles endoloris des joueurs et apaiser leurs nombreuses contusions.

Béthilda est une jeune hobbit joviale, dont l'esprit et les bavardages sont appréciés de tous.

Pouvoir de joueur : « *C'est mou tout ça !* » Soigner fait partie aujourd'hui partie de votre métier et vous permet d'avoir des patients plus « causants » qu'à l'accoutumée. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due à des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

A noter que vous possédez une grande connaissance de l'anatomie humaine et des points sensibles, il est facile pour vous d'assommer quelqu'un (même d'un beau gabarit) ou de faire se tordre de douleur même le plus endurci des costaud.

Star Players :

Lourd Bouleau l'Homme arbre. La participation d'un homme arbre à un match de Bloodbowl a longuement été dissertée par la fédération. Au bout de longues délibérations (et probablement le lobbying forcené d'entrepreneurs hobbits), il a été décidé que cela était légal, un point c'est tout.

LourdBouleau vit au Moot depuis qu'il était tout petit gland. Il a vu les hobbits venir s'installer et depuis quelques centaines d'années, ceux-ci prennent soin de lui, aussi considère t'il ces petits hommes empressés et bedonnants avec tendresse.

Il compense à lui seul toutes les faiblesses de l'équipe Hobbite, l'équipe entière est aux petits soins pour lui. C'est un papa gâteau envers les autres hobbits, qu'il laisse grimper dans ses ramures et dormir aux pieds de ses racines. Sur le terrain, c'est la terreur absolue de l'équipe adverse, une force irrésistible, rendue furieuse par la vue de ses petits protégés maltraités par les équipes adverses. Il pulvérise les lignes de défense adverses, piétine les malheureux qui n'auraient pas eu la vivacité de s'écarter de son chemin.

Robby, l'Ogre "naturalisé" du Moot. Grâce à l'influence politique du père du coach, l'ogre a été "naturalisé" et adopté par une famille de hobbit, c'est donc officiellement un hobbit et est donc officiellement admis sur le terrain en tant que "joueur de ligne". Il possède une tenue de bloodbowl parfaitement adaptée à sa taille et prouve son intégration culturelle en adoptant les coutumes de son pays d'adoption : Il joue donc pied nu et se fait un devoir de bâfrer des quantités astronomiques de plats en sauce 7 fois par jour.

Gédéon "Wingfoot", le coureur le plus rapide et le plus agile de la ligue, dont l'arrogance est à la mesure de son salaire : démesurée. C'est le hobbit le plus petit de toute l'équipe, taille qu'il compense en dehors des matchs par le port de talonnettes vertigineuses.

Les dryades (Equipe d'encadrement / Sécurité / Pom pom girls.)

Une particularité de l'équipe Hobbit est son équipe d'encadrement, en partie composée de dryades et de feu follets. Les dryades ont intégré l'équipe suite à un accord mystérieux entre les LionHand et le peuple des forêts du Mootland, concernant notamment le reboisement de certaines zones forestières et un certain nombre d'accords scellés entre les hobbits et les Dryades du Moot. Même si l'intérêt des feu follets reste encore à démontrer (Voleter partout dans les vestiaires en piaillant et faire son nid dans les branches d'un homme arbre ne peut décemment être considéré comme une activité « utile »), il est incontestable que les dryades font des agents de sécurité redoutables et peuvent prendre l'apparence de pom pom girls tout à fait au goût du public.

Caractéristique de l'équipe :

Equipe Hobbit : Les Lions du Mootland

FORCE : 35 %
 AGILITE : 50 %
 STRATEGIE: 45 %
 POPULARITE: 65 %

Pouvoir d'équipe :

« Standing Ovation » : Avoir un bon public est un avantage qu'aucun coach ne saurait oublier : En dépensant un dé de gradin, l'équipe peut substituer sa popularité a une autre caractéristique pour son jet de progression du tour.

Star players :

Lourd Bouleau l'Homme arbre : « *Allez au boulot !* » : L'homme arbre lance un de ses coéquipier, en attaque, en plus du jet de progression normal un second jet est réalisé il s'effectue sous l'agilité pour les hobbit et sous la tactique pour l'équipe adverse.

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en force à son équipe.

Robby, l'Ogre "naturalisé" du Moot : « *Cogneur* » : Se faire mettre KO des joueurs clef de votre stratégie n'aide vraiment pas à gagner, robbie l'a bien compris et prends plaisir à écraser ce genre de joueur: réduisez la marge d'un jet de progression adverse basé sur la stratégie de 10.

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en force à son équipe.

Gédéon "Wingfoot" : « *Tu m'auras pas euh !* » : Ce joueur ne peut être sorti du terrain qu'a la suite d'un pouvoir de coach, tant qu'il est sur le terrain l'équipe hobbit gagne +10 en agilité en attaque.

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en agilité à son équipe.

*EQUIPE ELFE : LES ULTHUAN AVENGERS***Résumé :**

Il est regrettable pour le peuple elfe de devoir partager le terrain avec des équipes aussi peu civilisées que les peuples humains et nains. Là où les elfes pratiquent un sport noble et artistique, les "mortels" se contentent de mener de gigantesques empoignades publiques, faisant fi de toute tactique et de toute beauté de jeu. C'est pourquoi peu d'équipes elfes acceptent de participer aux coupes de l'empire, tant leur mépris pour les jeux brutaux est violent.

Les Ulthuan Avengers sont une exception notable à cette règle. Il s'agit de l'équipe royale officielle de Ulthuan, envoyés sur ordre de leur roi pour participer à cette coupe humaine et la remporter haut la main. Leur unique motivation : prouver la supériorité écrasante de leur style de jeu et ridiculiser les brutes sans tête qu'ils affrontent.

Les Ulthuan Avengers possèdent les tactiques de jeu les plus avancées, les joueurs les plus aériens et le jeu de passe le plus beau qui soit.

C'est en revanche une équipe totalement inconnue des ligues de l'empire, leurs fans sont peu nombreux et ils sont jugés dans l'Empire comme des arrivistes prétentieux. Mais les principaux problèmes que rencontre l'équipe sont les dissensions internes. En effet, sous des façades d'union et de camaraderie, beaucoup de joueurs et de membres du staff sont directement influencés par leur maison.

Actuellement le sujet principal des discussions entre les différentes maisons nobles est la campagne militaire contre les pirates des îles mouvantes. En effet, le Roi Phénix, envisage une campagne militaire d'envergure. Campagne que le Trône éternel refuse catégoriquement... Les points de vue sur cette campagne diverge au sein même des maisons d'Ulthuan.

La maison d'Eataine composée de trois familles nobles est fidèle au Roi Phénix.

La famille d'Ethele

- Pense que la politique militaire du Roi Phénix n'est pas assez agressive
- Appuie largement l'engagement de troupes dans les îles mouvantes
- L'appui de la campagne a permis de faire connaître le Prince Aeltanis et de gagner les faveurs du Roi

La famille Vapnullène

- Pense que la politique militaire du Roi Phénix est trop agressive
- La réticence envers la campagne militaire a déstabilisé l'influence de la maison
- Est en négociation avec la famille Jovnor pour faire capoter la campagne militaire

La famille Malnadile

- Neutre vis à vis de la politique militaire du Roi Phénix en matière militaire
- Est la moins influente des trois familles de la maison Eataine
- La nomination d'un coach de cette famille est une carte qu'elle souhaite jouer pour gagner en influence.

La maison d'Yvresse composée de deux familles nobles est fidèle à la Reine Eternelle

La famille Allienna

- Est la plus influente des deux familles de la maison d'Yvresse
- Est d'une manière générale opposée aux actions militaires
- Voit la nomination du Prince Aeltanis à la tête de l'équipe comme une menace directe pour la paix en Ulthuan

La famille Nlataleis

- 4) A moins d'influence que la famille Allienna mais sait peser dans les décisions importantes
- 5) Relativement neutre vis à vis de la campagne militaire
- 6) Entretient de bonne relation avec la famille Malnadile

La maison d'Avelorn est composée de deux grandes familles, officiellement loyales au Roi Phénix, elle supporte fréquemment les positions du Trône Eternel.

La famille Vlonor

- Est la famille qui possède le moins d'influence sur Ulthuan
- Est neutre vis à vis de la campagne militaire
- Se considère comme la famille la plus importante d'Ulthuan

La famille Jovnor

- strictement opposée à la campagne militaire
- En relation étroite avec la famille Vapnullènne
- Ne possède que peu d'influence dans les décisions politiques

Connaissant le paysage politique d'Ulthuan, il est très clair que cela crée des conflits d'intérêts. Les rumeurs et les intrigues vont bon train dans l'équipe et conserver la cohésion d'équipe n'est pas une mince affaire. C'est également la seule équipe de la ligue dont les membres du staff ne sont pas des membres "permanents", la composition des membres du staff varie au gré des nominations décidées par le Roi Phénix.

L'équipe d'encadrement : Les PJ

Le coach : Prince Aeltanis Ethele, Vassal du roi Phénix. Aeltanis est un jeune, très jeune elfe arrogant et sûr de lui. Il a été nommé à la tête de l'équipe grâce à l'appui de sa famille, une lignée noble et influente d'Elfes de Saphery. A peine sorti de l'adolescence, c'est un parvenu hautain et fier de sa position. Il considère sa nomination comme un moyen de prouver ses talents et d'obtenir une place plus prestigieuse encore lorsqu'il ramènera la coupe aux pieds du roi Phénix. C'est un escrimeur de talent et un meneur d'homme honorable qui se destinait à devenir officier dans l'armée d'Ulthuan. Ses connaissances en bloodbowl sont fragmentaires mais après tout, ne dit on pas que « diriger, c'est savoir s'entourer d'hommes compétents » ?

Pouvoir de joueur : « Envoyé du roi Phénix » Les stupides nobles de cet empire décadent formé par les humains pensent tous qu'obtenir vos faveurs leur ouvrira un pont d'or au sein de leur peuple. C'est pourquoi beaucoup vous écoutent et sont prêts à vous rendre service. Vous pouvez faire pression sur les organisateurs du tournoi pour faire exclure un coach du banc de touche adverse celui-ci étant envoyé dans les gradins (Lui permettant de revenir à la mi-temps suivante), il doit toutefois rester toujours un coach adverse sur le banc de touche. Vous pouvez aussi utiliser votre pouvoir pour émettre une contestation officielle sur un touch down marqué par une équipe adverse. Si le match se termine par un ex-quo votre équipe gagne tout de même.

Conseillère personnelle du Coach : La soeur Ismalia NuitEtoile, envoyée par la Reine Eternelle.

Envoyée par le trône Eternel pour officiellement "second" le prince Ethele dans sa mission. Sa nomination est un geste politique pour bien marquer qu'en toute chose, Ulthuan est soumise à deux autorités et que rien ne peut être fait sans l'accord du trône Eternel. La soeur Ismalia est une prêtresse du culte de Isha et est une des innombrables courtisanes qui côtoie et entoure le palais Eternel.

Elle n'a clairement aucune compétence pour le bloodbowl, elle ne connaît ni les règles, ni le déroulement précis d'un match. C'est en revanche une elfe reconnue pour sa sagesse et son savoir et son statut de prêtresse font d'elle une personne écoutée et proche des joueurs.

Pouvoir de joueur : « Grâce de Isha » En tant que prêtresse vous possédez des capacités de soins magiques héritées de votre divinité. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due à des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

Le vétéran : Meleanel Aerdemel : Meleanel est le membre le plus ancien de l'équipe d'encadrement. C'est un elfe calme et fier. C'est un tacticien intelligent qui a maintes fois prouvé ses compétences. Il est profondément attaché à l'équipe et au beau jeu et voue sa vie à honorer le roi Phénix en lui assurant des victoires honorables et éclatantes.

Il s'occupe de l'entraînement sur le terrain des joueurs et de l'élaboration des tactiques d'équipe depuis des décennies. Le fait qu'il n'appartienne pas à une famille noble est la seule explication à son statut officiel, mais il est clairement aujourd'hui le "vrai" chef de cette équipe que les joueurs et le staff écoutent. Il ne se préoccupe pas des affaires politiques, seule la victoire de l'équipe sur les races inférieures lui importe.

Pouvoir de joueur : « On ne me la fait plus ». Vous avez vu et dirigé plus de match que tout le reste de l'équipe d'encadrement réunie. Vous connaissez tactiques et ruses adverses... Utilisez votre pouvoir en défense pour annuler la marge de progression adverse basée sur la stratégie.

La garde fantôme : Joraelle LameArgent : Joraelle est une descendante des Nagarythe, un peuple suspecté il y a longtemps d'avoir trahi le trône. Les elfes ne se font pas d'illusion quant à l'honneur et

le respect des règles des autres équipes de la ligue, tous savent que les mortels tenteront de compenser par la fourberie la faiblesse de leurs équipes. C'est pourquoi, sur conseil de certains de ses partisans, le reine Eternelle à fait pression pour que Joraelle soit nommée à la tête de la "sécurité" de l'équipe.

C'est une elfe rusée, perspicace, discrète et loyale au trône Eternel. Sa mission est de contrecarrer les fourberies et les triches nombreuses qui seront tendues à leur équipe. Elle possède aujourd'hui la confiance de la reine éternelle, mais sait que cette confiance peut-être remise en cause à tout moment si elle ne se montre pas digne de la tâche confiée.

Pouvoir de joueur : «Contre espionnage » Lors d'un match, vous analysez et décortiquez les stratégies et les magouilles adverses. Utilisez votre pouvoir pour annuler un pouvoir d'équipe, de starplayer ou de coach utilisé par votre adversaire. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

Courtisane / Responsable Logistique : Earwen Nolwelle : C'est une elfe vive, pleine d'esprit et partisane de l'union. Loin des querelles politique, elle œuvre pour la réussite de l'équipe avant toute chose et manifeste le plus souvent son soutien inconditionnel aux deux trônes. Elle est officiellement "responsable logistique de l'équipe" et traite avec les autorités humaines et les membres du comité d'organisation du tournoi. C'est une elfe tolérante et ouverte, presque affable d'un point de vue humain.

Son rôle est de tout organiser et d'arrondir les angles pour satisfaire les joueurs les plus exigeants, et dans cet empire humain aussi crasseux que désorganisé, ce n'est pas une mince affaire, tant les joueurs sont habitués à recevoir le confort d'Ulthuan !

C'est une elfe intelligente, consciente des enjeux politiques entourant la participation des Ulthuan Avengers à la compétition. Elle essaiera donc toujours d'être à la fois proche du Prince Ethele de la soeur NuitEtoile afin de les pousser à concilier leurs intérêts pour la réussite commune de l'équipe.

Pouvoir de joueur : Vous excellez dans votre rôle de médiateur et de modérateur, vous savez parler aux gens et attirer leur sympathie. Utilisez votre pouvoir pour annuler la neutralisation d'un gradin ou sa désorganisation. Un gradin dans lequel vous vous trouvez ne peut être conquis par l'ennemi.

Expert Occulte : Siguwe Altariel : Un mage appartenant à la cour du roi Phénix. C'est un elfe décadent et arrogant qui a clairement été nommé à ce poste dans le but de l'éloigner du trône et de faire perdre un soutien précieux à un groupe politique actuellement en divergence avec les projets immédiats du roi Phénix. Il est évident que ses actions vont être surveillées et que le roi profitera de chaque opportunité pour le discréditer. Mieux, le roi Phénix attend qu'il commette la bêtise de trahir ouvertement l'équipe et d'aller contre ses ordres.

Siguwe est un elfe patient, froid et calculateur, il ne prendra pas le risque de trahir ouvertement sa position tant qu'il se sait aussi étroitement épié. Il garde pour l'instant profil bas et attend son heure pour manipuler les événements en faveur des opposants au trône Phénix.

Pouvoir de joueur : « Bourrasque ». Votre arsenal de sort se prête assez peu à un match de bloodbowl, vous pourriez facilement lever du brouillard mais à quoi bon vu que les joueurs elfes sont les meilleurs passeurs au monde, vous ne feriez que gêner votre équipe. Du coup vous avez modifié un sort de lévitation pour l'appliquer sur le ballon. Evidemment son utilisation est interdite depuis l'extérieur du terrain, mais vous êtes assez habile pour que ces idiots de mages mortels ne ressentent pas les vents de magie que vous utiliserez ...
Utilisez ce pouvoir depuis le banc de touche pour donner un malus de -15 au jet de progression adverse.

S

Starplayers :Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, capitaine de l'équipe:

Fils d'une favorite du roi Phénix, le prince Ediwick est un joueur talentueux, pilier du reste de la formation. C'est un elfe "robuste" pour quelqu'un de son peuple, volontaire et étonnamment humble en dépit de sa position. Il a malheureusement le tort d'être très sensible aux charmes féminins et doit être surveillé de près pour ne pas céder aux tentations faciles qui l'épuiserait avant les matchs.

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, est un Lion de Chrace, vétéran de nombreux combats. Un joueur fort, habile, couturé de cicatrices et sans peur. Il est considéré comme un inconscient, une tête brûlée fonçant tête baissée pour forcer seul les lignes adverses, que ce soit par la ruse, l'esquive, un placement astucieux ou par la force brute. Son travail d'infiltration à travers les lignes achevé, il reçoit la balle et marque. Il se considère comme le plus « valeureux » de ce tournoi et n'admettrait pas que son « sacrifice » envers ses coéquipiers soit remis en question.

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, est une elfe légère et gracieuse, la meilleure passeuse de tous le royaume. Elle est hélas d'une arrogance et d'une exigence rare, même pour une elfe. Rien ne lui convient, elle exige le meilleur, qu'il s'agisse de liqueurs fines, d'appartements personnalisés et insonorisés, de bains chauffés et d'huiles parfumées. Elle affirme que la moindre contrariété "Altère" son jeu. Sa réputation n'étant plus à faire, elle serait bien capable de saboter un match pour bien faire comprendre au Coach qu'elle aurait dû être traitée avec plus de respect.

Caractéristique de l'équipe :

Equipe Elfe : Les Ulthuan Avengers

FORCE : 45 %
AGILITE : 65 %
STRATEGIE: 55 %
POPULARITE: 30 %

Pouvoir d'équipe : « *Supériorité aérienne* » : l'orgueil des elfes ne souffre aucune défaite : si elle est menée au score, l'équipe fait tous ses jets en progression en attaque en utilisant son agilité.

Star players :

Le Prince Ediwick Féléanor : Annulez l'utilisation du pouvoir de star player adverse pour ce tour
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en stratégie à son équipe.

Rethaes "Crête de lion" : Si le jet de progression de l'équipe elfe s'effectue sous la force pour ce tour, et que la marge de ce jet est positive, l'équipe adverse perd 1d10 point de force pour le reste du match.
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en force à son équipe.

Alphaelle "Main de Saphir" : Vous pouvez relancer un jet de progression basé sur l'agilité.
Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en agilité à son équipe.

*EQUIPE HUMAINE : LES RANGERS DE MORDHEIM***Résumé :**

Les Rangers de Mordheim sont l'équipe championne impériale et adulée du public humain. C'est une équipe endurcie composée de vétérans ayant usé leurs crampons sur toutes les pelouses du vieux monde. Sans se démarquer par aucune force particulière, l'équipe ne possède aucune faiblesse et est aimée du public. Mais son ascension à la tête de toutes les équipes humaines ne s'explique pas uniquement grâce à la qualité de ses joueurs. Certains des joueurs de l'équipe possèdent des mutations engendrées par un contact trop poussé avec le chaos. Posséder de telles mutations est évidemment un crime reconnu par l'empire et l'équipe fait tout pour les dissimuler aux répurgateurs ! C'est ce secret partagé qui fait de l'équipe une Équipe soudée. Leur grande connaissance d'Altdorf est sans conteste leur plus grand atout, car tout le monde sait que ce n'est pas sur le terrain que se gagne ou se perd un match de Bloodbowl.

L'équipe d'encadrement : Les PJLe coach : Heideger Ramdall

Un homme approchant la cinquantaine, ancien joueur star de bloodbowl qui a survécu à ses nombreux matches. C'est un vétéran, connu dans le milieu pour son implacabilité et passe pour être un "dur à cuire". Il mène ses gars en vrai patriarche, il leur mène la vie dure mais c'est pour leur bien ! Il mène les entraînements avec les hommes, sur le terrain, ce qui lui attire la sympathie et le respect de ses hommes. Il a perdu un oeil lors d'une rixe hors match avec un Nain, et tient une rancune personnelle envers cette race.(et toutes les petites personnes par extension)

Pouvoir de joueur : Heideger Ramdall vous savez motiver vos gars et plus le match est important plus ils vous suivent. Ajoutez le 5+nombre de TD déjà marqué dans le match (par les deux équipes) à votre marge du tour.

Le responsable de la sécurité : "Capitaine" Gerhart Strüdel

Ancien capitaine de la garde d'Altdorf, Gerhart a été démis de ses fonctions par une manoeuvre politique visant à mettre à sa place un fils à papa incompetent. C'est un homme massif, sérieux, autoritaire et imperturbable. Il arbore une paire de favoris fournis ainsi qu'une moustache soigneusement entretenue et cirée. Il connaît beaucoup de monde à Altdorf, particulièrement parmi les gardes et les milices de la ville.

Pouvoir de joueur : Vos années dans la milice vous ont appris quelques techniques de ratonnage plutôt efficace...Utilisez ce pouvoir depuis le banc de touche, vous ordonnez à vos joueurs de frapper un adversaire à terre pendant que l'arbitre regarde ailleurs. Vous infligez un malus de 5 points à l'une des caractéristiques de l'équipe adverse pour le reste du match ou l'intervention d'un soigneur.

La responsable "Tactique et analyse concurrentielle" Katarina "Frimousse" Frötshrein.

Une jeune femme d'une vingtaine d'année, Katarina est débrouillarde, vive d'esprit et particulièrement roublarde. Katarina est une fille de la rue venue de Mordheim. Elle a un jour ramassé une pierre étrange. A son contact, une brûlure intense l'a saisie. Plusieurs jours plus tard, des paupières épaisses dissimulant des yeux sont apparus sur les paumes de ses mains,

qu'elle a du dissimuler. Ces yeux lui permettent de "voir" à travers ses mains, talent qu'elle n'utilise qu'en des cas exceptionnels. Une fois les "paupières" fermées, la mutation est quasiment invisible. Son rôle dans l'équipe est clair : s'occuper de tous les "à côté" des matchs, tels que l'espionnage des tactiques adverses et la gestion des éventuels "accidents malheureux" qui pourraient arriver à l'équipe adverse.

Pouvoir de joueur : Au début du match l'arbitre vous énonce le pouvoir d'équipe adverse. Si vous utilisez votre tour de phase de gradin à espionner l'adversaire,, un coach adverse doit vous lire son pouvoir personnel.

Responsable relation publique Hedmond "Grasdouble"

Grasdouble est un ancien marchand ventripotent de Mordheim, qui a eu la "chance" de naître avec le pouvoir de lire les sentiments des gens. Peu scrupuleux, il s'est servi de ses talents pour berner son entourage, manipuler ses conquêtes féminines, arnaquer les honnêtes gens et s'enrichir. Avec de telles qualités morales, il était évident qu'il finirait sa carrière dans le bloodbowl. Il excelle à son poste de relation publique. C'est lui qui est chargé de la distribution des "pots de vin" aux arbitres et des relations avec la presse. Son don est connu et accepté par le reste de l'équipe.

Pouvoir de joueur : Vous savez capter les émotions des gens et quoi de plus émotif qu'un pompom girl, en parlant avec les pompom adverse vous pouvez les entraîner dans un grave état de doute ou de dépression. Utilisez ce pouvoir pour diminuer de 10% le score de popularité adverse pour les 2 prochains tours. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

Soigneur de l'équipe : Hankh "Nacudent"

Hankh est un chirurgien barbier, un boucher de rue édenté et loqueteux dont la formation est minimaliste. Il arrache les dents, rase les barbes, opère à vif, accouche les animaux de ferme, le tout souvent dans la même journée avec les mêmes instruments. Sa vie a basculé le jour où une créature velue et dégoutante (un rat sûrement) l'a un jour mordu dans une ruelle sombre. Il s'est rendu compte que son sang avait pris une couleur verdâtre et que l'ingestion de ce sang par un patient ou son application sur une blessure refermait toutes les plaies. Repéré un jour par Grasdouble, ce "don" a valu à Hankh de se faire embaucher dans l'équipe, en tant que soigneur. Officiellement, Hankh "Nacudent" est donc un alchimiste de talent qui concocte des potions de guérison miraculeuse grâce à sa science des herbes, expliquant le remarquable taux de récupération des joueurs de l'équipe. Officieusement, Hankh fabrique ces potions avec son propre sang, mélangé à un tas d'herbes aromatiques odorantes. Autant dire qu'il vaut mieux que ce secret ne soit jamais révélé !

Pouvoir de joueur : Vous préparez des potions avec votre sang avant chaque match, votre production maximale est de 3 par jour (en y consacrant le temps voulu et en « prélevant » une quantité de sang qui vous laissera affaibli), ces potions rendent automatiquement 1d6+4 point de blessures perdus ou soignent un starplayer blessé. Vous devez être sur le banc de touche pour soigner un starplayer lors d'un match (sinon attendre la mi-temps).

Assistant : Fernand "Le beau"

Fernand est un jeune homme propre sur lui, aux allures aristocrates et bien élevées. Il s'agit en fait d'un prêtre de Ranald, le dieu de la fortune. Comme beaucoup de fidèles de Ranald, c'est un homme opportuniste, intéressé par le gain et espiègle, aimant les bonnes paroles, les plans bien pensés. Il croit en la supériorité de l'esprit sur le corps et se joint habituellement à Grasdoublé ou à Frimousse pour élaborer des plans fameux. L'intitulé de son poste veut tout dire et rien dire, le laissant libre d'aller où bon lui semble autour des terrains. Il est l'homme à tout faire, feignant d'entretenir le matériel, affectant de superviser le nettoyage des vestiaires ...
Le coach : Heideger Ramdall vous savez motiver vos gars et plus le match est important plus ils vous suivent. ajoutez le nombre de TD déjà marqué dans le match (par les deux équipes) a votre marge du tour, avec un minimum de 5.

Pouvoir de joueur : Votre facilité à rouler les gens et à les embobiner est légendaire, et les arbitres ne se démarquent pas du lot. En utilisant votre pouvoir depuis le banc de touche vous pouvez faire siffler une faute contre l'équipe adverse. Si une faute est sifflée la marge de réussite de l'équipe adverse est divisée par deux pour ce tour. Lancer 1d4 si le résultat est inférieur ou égal au nombre de fautes dénoncées par votre pouvoir, l'arbitre se méfie de vous et votre pouvoir devient inutilisable pour le reste du match

StarPlayers :

Otto "l'écrabouilleur". Otto est un gars du Nordland, mi homme, mi bête, trouvé par l'équipe au fond d'une grange abandonnée où il vivait de détritrus et de petits gibiers chassés. Otto est un crétin congénital mais c'est une force de la nature, impressionnante, brutale et sans pitié. Il possède sur l'ensemble de son corps une fourrure brune épaisse, ainsi que deux petites cornes sur le front. L'équipe de management veille à le raser totalement avant chaque match et à limer ses cornes, de manière à pouvoir en dissimuler la base sous son casque. Il s'exprime par gesticulation et grognements et semble satisfait de sa condition dans l'équipe, où il est accepté et apprécié.

Le fabuleux Friedrich Van RumpelStadt.

Friedrich est un athlète taillé pour la course. Habile, rapide, sa carrière aurait pu s'effondrer le jour où de minuscules ventouses poussèrent sur le bout de ses doigts. Par bonheur, il croisa le chemin de Heideger Ramdall qui fit de lui son receveur fétiche. Il est virtuellement impossible de lui faire lâcher le ballon une fois que celui-ci est à la main dessus et ce n'est pas peu dire !

Lukas Grossberg, capitaine de l'équipe

Lukas est un blitzer talentueux charismatique et efficace. Solide, rapide, volontaire et surtout beau comme un dieu. L'équipe se sert de lui comme image "marketing".

Correctement briefé par Grasdoble, ses interviews attirent la sympathie de tous les fans. Il a l'image d'être un capitaine intègre, respectant le beau jeu, fidèle envers Sigmar et envers l'empire et jure devant les grands dieux qu'il dénoncerait toute triche qu'il verrait. Il vénère en secret Ranald et sa droiture n'est qu'une feinte savamment mise en scène.

Caractéristique de l'équipe :

Equipe Humaine : Les Rangers de Mordheim :

FORCE : 55 %
 AGILITE : 45 %
 STRATEGIE: 50 %
 POPULARITE: 45 %

Pouvoir d'équipe : *Cohésion Malsaine* : avoir un secret commun permet de se serrer les coudes quand l'adversité se fait trop ressentir : une fois par match, l'équipe peut diviser la marge de progression adverse par 2

Star players :

Otto "l'écrabouilleur" : « *Ce terrain sera ton tombeau !* » réalisez un test de force pour l'équipe humaine, si le jet est réussi l'un des star player de l'équipe adverse est KO jusqu'à la prochaine mi-temps. (Utilisable 3 fois par Match)

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en force à son équipe.

Le fabuleux Friedrich Van RumpelStadt : « *Je la lâcherai pas !* » : En attaque, la marge de l'équipe en défense ne peut être supérieure à celle de l'équipe en attaque. (Utilisable 3 fois par Match).

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en agilité à son équipe.

Lukas Grossberg : « *Blessure feinte* » Lukas Grossberg est un joueur honnête et franc, il n'est pas du genre à se jeter à terre sans raison, et ça tout le monde le sait. Lorsqu'il roule au sol, il effectue un roulé boulé dans les jambes de ses adversaires de manière si crédible et convaincante que [même l'arbitre doté de la pire mauvaise foi du monde](#) ne peut qu'arrêter le match et sanctionner l'équipe adverse d'une faute pour agression d'un joueur à terre. Une fois par match, réduisez la marge de l'équipe adverse à 0.

Quand il est présent sur le terrain, le starplayer accorde un bonus de +5 en popularité à son équipe.

Présentation des équipes PNJ :

Un total de 8 équipes s'affrontent lors du tournoi. 4 équipes sont des équipes « PNJ » que les PJ affronteront lors des quarts de finale.

EQUIPE NORDLAND: LES KISLEV KOSSARDS

L'équipe des nordlands kossards vient des terres de l'extrême nord de l'empire. Le public ne connaît absolument pas cette équipe, mais lors des entraînements, elle a fait de parfaites démonstrations de force brute, au détriment de la tactique. Les coachs de cette équipe ne font montre d'aucune sympathie et n'accordent que des grognements en guise de réponse à quiconque les aborde.

FORCE : 55%
 AGILITE : 40%
 STRATEGIE : 30%
 POPULARITE : 30%

Pouvoir d'équipe : la morsure du loup : après chaque jet de progression ou elle est en attaque, l'équipe force son adversaire à effectuer un jet sous sa force, si le jet est raté, l'équipe adverse perd 5% dans une de ses caractéristiques déterminée au hasard.

Pouvoir de starplayer:

Urbach crocs-noir: transformation : à chaque touchdown encaissé par les kislev kossars lancez 1D10 sur un résultat de 9 ou 10 l'équipe gagne 15% en force tant que urbach est sur le terrain.

Nicolei tolayef : les grigri maléfiques ne font pas partis des équipements prohibés par les règles du bloodbowl, tout du moins dans l'empire ou ils sont inconnus... jusqu'à 3 fois par match l'équipe adverse doit relancer son jet de progression.

Boloroï : lancez 1D20 sur un résultat pair retranchez le résultat du jet de progression des kossars, sur un résultat impair ajoutez le.

EQUIPE DE BRETONNIE : LES WHITE PALADIN

Venus tout droit de Bretonnie, les white paladins arborent fièrement les couleurs de la dame du lac. Leur jeu est basé sur une maîtrise poussée de la tactique et un respect strict des règles du bloodbowl dans la lettre comme dans l'esprit. Les coachs de cette équipe se montre polis et courtois mais laissent transparaître leur dégoût pour des adversaires aussi peu honorables que vous.

FORCE : 45%
AGILITE : 40%
STRATEGIE : 60%
POPULARITE : 30%

Pouvoir d'équipe : Attention messire, si un star player est victime d'un pouvoir le blessant ou le forçant à quitter le terrain, un homme de main se jette pour le sauver, annulez le pouvoir adverse et les paladins perdent uniquement 5 point de marge sur leur jet de progression.

Pouvoir de starplayer:

Baron de Traille : Duel : bloquez l'utilisation d'un pouvoir de starplayer adverse

Chevalier Arthur de Penbourg : l'équipe acquière automatiquement le soutien d'un gradin non aligné a chaque touch-down marqué

Frère Barrique : En fin de première mi temps, l'équipe régénère automatiquement les dés utilisés sur tous ces gradins

EQUIPE D'ARABIE : LES SIROCCO DE MALWEJ'

C'est la deuxième fois qu'une équipe d'Arabie participe a un tournoi de bloodbowl, la première il avaient perdus lamentablement, très perturbés par le fait qu'il n'y avait pas de sable pour amortir les chutes...

Il semblerait qu'il aient pris leur défaite comme une insulte et souhaitent se venger cette saison. Les coachs de cette équipe, choisis par le Sultan Arhkan'Def' Ibn Zheleran en personne, ne reculeront devant rien pour gagner, tricher voler et empoisonner fait partie de leur méthodes.

FORCE : 40%

AGILITE : 40%

STRATEGIE : 45%

POPULARITE : 30%

Pouvoir d'équipe : coup de sirroco

L'équipe reçoit un bonus de 10 a chaque remise en jeu après avoir encaissé un TD

Pouvoir de starplayer:

Aslif derviche passeur : Fort d'une technique de passe très spéciale consistant a tourner rapidement sur lui même avant de faire une passe, ce star player accorde un bonus de +15% en agilité lors de l'utilisation de son pouvoir

Hashin l'assassin : En frappant l'arbitre dans le dos sans qu'il ne voie d'où vient le coup, hashin peut l'empêcher de siffler un TD, si ce pouvoir est utilisé, aucun TD ne peut être comptabilisé ce tour, pour marquer l'équipe adverse devra conserver une marge positive au tour prochain.

Malwej' l'hypnotiseur : En utilisant ses techniques de charmeur de serpent sur les joueurs de l'équipe en face , malwej' peut paralyser la stratégie adverse, ce pouvoir impose un malus de 10 au jet de stratégie adverse.

EQUIPE D'ESTALIE : LA BRIGADE D'ARGENT

L'amour du jeu motive nombre de joueurs de bloodbowl, la gloire motive généralement les autres, mais certains ne voient que l'argent. Ainsi s'est formée la brigade, au début simple équipe d'Estalie destinée à occuper les mercenaires entre deux engagements, ils décidèrent de se lancer dans la coupe et d'en récupérer la récompense. Au final ce ramassis épars d'humain, de nain, et même d'elfe venus de Tylée et d'Estalie arrive à un niveau de jeu plus qu'honorable. Les coachs de cette équipe sont monnayable au possible payez les assez et ils trahiront jusqu'à leur mère...

FORCE : 45%
 AGILITE : 45%
 STRATEGIE : 45%
 POPULARITE : 40%

Pouvoir d'équipe : money or nothing : si l'équipe mène au score, tous ses jets de progression se font à +10%

Pouvoir de starplayer

Sir Iaric de Lyonesse : Ancien chevalier bretonnien, il a été chassé de ses terres pour cruauté, son armure noire lui donne l'allure d'un des terribles guerriers du chaos, tant qu'il est sur le terrain la peur qu'il inspire fait perdre l'usage de ses dé de gradin à l'équipe adverse

Mosh, l'ogre mercenaire : Les coups de cet ogre font trembler les armures et les pelouse de tout le continent, Mosh ajoute 10% en force à l'équipe si il participe au jeu

El magnifico Alustriel : Issu d'une célèbre école de duelliste, el Magnifico a su en transposer toute la grâce sur un terrain. Ajoute 10% en agilité à l'équipe si il participe au jeu.

TOUT A UN PRIX : Les milles et unes manières de dépenser son argent

Chaque équipe commence la partie avec 6 000 couronnes d'or dans leurs caisses. C'est une fortune colossale qui est propre à attirer bien des convoitises.

Nous partons du principe en début de partie que l'ensemble des dépenses nécessaires au fonctionnement de l'équipe (salaire des joueurs, personnel soignant, matériel et son entretien etc etc) ont déjà été réglées, le pécule de départ ne servira donc qu'à assumer les dépenses « imprévues » et les divers achats que pourraient être amenée à faire l'équipe.

Hélas les joueurs se rendront très vite compte qu'à ce stade de la compétition les « imprévus » sont nombreux, et qu'il va bien souvent devoir aller mettre la main à la poche. N'hésitez pas à harceler vos joueurs avec des imprévus, leur faire payer au prix fort le remplacement du matériel saboté par des équipes adverses, le rachat de victuilles périmées (de première qualité évidemment) ou faire réclamer par les joueurs de soudaines augmentations de salaires.

De plus nous vous fournissons à toute fin utile, une liste des prix couramment pratiqués dans le vieux monde. Sait-on jamais, quels plans saugrenus pourraient fomenter vos joueurs ?

-Prestation de pompom : chaque équipe possède un groupe de pompom attirées, lors des matchs elles ont pour fonction d'encourager les joueurs et de soutenir les élans du public. toutefois de nombreuses troupes de pompom cherchant du travail déambulent autour des stades. pour chaque tranche de 200Po dépensées dans une représentation, il y a 10% de faire gagner à l'équipe 1d6 point de popularité ou de rallier un gradin a votre équipe lors de la phase de gradin

ex: pour 2000 Po dépensée l'équipe lance 10d10 et obtiens 3x1, elle gagne donc 3d6 en popularité !

-Ratonnage : mercenaires, gros bras à louer, supporter sans le sous, de nombreuses personnes peu regardantes peuvent être trouvées autour d'une manifestation de Bloodbowl. pour 100 Po une petite rencontre inamicale peut être organisée, selon la cible de ce ratonnage, (joueurs (bon courage), staff, pompom, lanceur, supporters....) vous faites perdre 1d6 dans une caractéristique adverse. attention toutefois, ce genre d'intervention envoie bien souvent les hommes que vous embauchez en geôle et ils tenteront rarement de vous couvrir, des ennuis avec la milice sont donc à prévoir.

-intervention des PNJ monnayables : a négocier avec le PNJ en question, 200 Po doit être considéré comme le prix de base. 500 Po pour l'intervention d'un magicien ou si les risques de poursuite sont grands.

-pot de vin standard: payer un arbitre pour qu'il oublie une faute, l'exclusion d'un joueur ou autre doit se faire avant le match. Tant ce type de manœuvre est courante, les arbitres ayant souvent pour coutume de recevoir un par un les coach avant les matchs. la première faveur s'achète au plus offrant par tranche de 50Po, chaque intervention suivante coutera le double puis le triple...

-joueurs mercenaires remplaçant: blessures, coups bas, abandon, parfois une équipe manque de joueurs et il faut recruter, peu de joueurs ont le niveau a ce stade de la compétition et ils se font payé très cher. ce genre de remplacement permet de palier une perte de force ou d'agilité. comptez 250po par point de malus annulé par match.

-joueurs mercenaires en renfort : Ce type de joueurs très expérimenté se trouve difficilement et on ne sait jamais trop le réel niveau avant de le mettre sur un terrain. au recrutement, lancez 1d6*300 c'est la prime demandé par le mercenaire, lancez 1d6+1 c'est le nombre de points bonus à répartir entre force et agilité de l'équipe.

-poisons et drogues: ces substances sont nombreuses et souvent fort chères. leur effet varie beaucoup, reprenez l'un des effets précédent pour le cout indiqué +50%, l'avantage d'un tel procédé et que les test anti dopage sont quasi inexistantes et que le risque de se faire prendre est très faible.

-fournitures de luxe: comptez entre 50 et 500 po pour réaliser le caprice d'un joueur.

-sandwich big moot: 5 Po humm délicieux ! 500po pour un gradin

-troll burger: 10 PO pour les grosses faim. 550 po pour un gradin

Blitzer of Fortune : Liste des PNJ

« *La population bigarrée, chamailleuse et souvent monnayable d'Altdorf la magnifique.* »

Cette présente liste recense les PNJ qui seront présents à Altdorf au moment des faits et qui pourront avoir une influence sur le déroulement des matchs. N'importe quelle équipe un tant soit peu renseignée peut avoir connaissance de leur existence et faire éventuellement appel à eux. A certains PNJ sont associés des prix en couronne d'or, qui indiquent la somme approximative qui serait susceptible de commencer à les intéresser. Il est à noter que beaucoup de PNJ sont des filous qui évidemment ne se contenteront pas de demander cette somme s'ils sentent pouvoir en obtenir davantage.

LES ARBITRES :

Les arbitres ont un rôle majeur lors des matchs. Le nom de l'arbitre est tiré aléatoirement une journée avant chaque match, pour laisser les équipes « négocier » avec le corps d'arbitrage.

Arbitre 1 : Rumpel Strüdel. (Connu)

Un vieil hobbit racorni. Sa lâcheté est légendaire et il est du genre à écouter le plus menaçant. Il se recroqueville dans une neutralité maladroite quand il subit des pressions de la part des deux équipes et se fera oublier le plus possible lors d'un match.

Prix : Des baffes. Bien que Rumpel ne crachera pas dans un peu de beurre dans les épinards, c'est la menace physique qui sera la plus susceptible de le faire céder et entre deux équipes, c'est celle qui risque de cogner le plus fort qui emportera sa décision.

Arbitre 2 : Sigmürd Corne-Burne (Connu)

Un puissant Kislévite, roux, aux bras puissants, à la barbe longue et tressée. C'est un ancien joueur de bloodbowl et l'un des arbitres les plus respectés de la ligue. Il accepte naturellement les pots de vin pour fermer les yeux sur les actes les plus anodins. Il veille en revanche à ce que les « tricheries » ignorées aillent dans le sens du jeu et du spectacle. C'est un arbitre autoritaire qui n'hésitera pas à faire respecter ses décisions à coups de marteau s'il le faut.

Prix : Début des « enchères » à 50 Co.

Arbitre 3 : Germond Fredmek (Moyennement Connu)

Germond est un prisonnier repent, ex bagnard dont la condition de libération était d'endosser le rôle d'arbitre de bloodbowl le temps d'un match (Voire plus, selon le temps de survie). De tous les arbitres, c'est le plus combinard, le plus volontiers magouilleur. La qualité du jeu ne lui importe pas, seul le pot de vin en sortie de match et les « a côtés » l'intéressent.

Prix : Début des « enchères » à 50 Co

Arbitre 4 : Sire Pervancal de Gauve. (Connu)

Cet homme est la terreur de tous les coachs ! Personne ne voudrait se faire arbitrer par cet impérial d'origine Bretonienne. Il est le seul arbitre respectueux des règles, tatillons sur le règlement et qui refuse systématiquement tout pot de vin ! (C'est officiellement son droit de refuser les pots de vin.)

Prix : Non achetable

LES COMMENTATEURS : (ARCHI CONNUS)

Les commentaires sportifs ont un rôle prépondérant sur les humeurs et les réactions du public face à un événement de jeu. Bien qu'à ce niveau de la compétition, il soit difficile de rivaliser avec les salaires de ces légendes du bloodbowl, il n'est jamais inutile d'user de flatterie et de cadeaux pour attirer les bonnes grâces des commentateurs.

Prix : Cadeaux, Flatteries et avantages en nature de toute sorte.

*LES SERVICES DE SÉCURITÉ : (PEU CONNU)*La tribu des « Fend le crâne » (Peu Connu mais très vite repéré)
Service de sécurité du stade

Pour la coupe, les organisateurs du tournoi ont choisit un service de sécurité très efficace. La troupe des « Fend le crâne » est une ancienne tribu de mercenaires ogres qui ont fait le choix de se « civiliser » et de proposer des services de sécurité. Ce sont des ogres peu bavards, sérieux et suffisamment forts et intimidants pour imposer le respect. Leur chef, **Ograrg Thor** est un ancien chef de guerre couturé de cicatrices, aux bras aussi larges qu'un torse d'homme. C'est un ogre « honorable » qui forcera sa tribu à honorer ses engagements et à réfréner leurs instincts « sauvages ». Il sait que la réputation de sa tribu est en jeu et que tout écart de conduite risque de discréditer les services de ses ogres. Il croit dur comme pierre qu'accepter des pots de vin et autres gains «A court terme » serait aller contre cette réputation et il punira sévèrement tous les membres de sa tribu qu'il pincera à accepter des pots de vin.

Évidemment, on ne peut empêcher toutes les brebis galleuses, et plus d'un ogre acceptera sans doutes un «petit coup de main discret » tant que ce qu'il pourra gagner en vaudra le risque.

Le rôle du service de sécurité du stade est de :

- Diriger et contenir les spectateurs et calmer l'enthousiasme des troubles fêtes pour que les matchs puissent se dérouler en toute quiétude et sans interruption.
- Contrôler qu'aucune arme n'est apportée sur le terrain, via des fouilles régulières de tout spectateur à l'entrée du stade et fouilles aléatoires des membres des équipes (staff et joueurs inclus) et des vestiaires.
- Veiller à la sécurité des arbitres et éventuellement aider les joueurs récalcitrants à se plier aux décisions des arbitres.

Prix : Selon les ogres : nourriture / 100 Co par Ogre pour quelque chose de moyennement risqué (ils en demanderont plus, évidemment). Peut monter beaucoup plus loin en cas de vraie mise en danger de leur carrière.

La Milice (Soldats peu connus individuellement, Connue pour ses actions)
Service de contrôle de l'ordre civil

Le rôle des milices et gardes de la ville est de veiller à la sécurité de la ville à l'extérieur du stade, via des patrouilles. Leur rôle lors du tournoi est évidemment d'empêcher toute action violente dans les rues de la ville, tout pillage de commerce, tout pillage ou vol de commerçants de la ville et également veiller à ce que tous les spectateurs logent dans des hébergements « officiels » (souvent juste un bout de cour où s'entassent des tas de paillasses miteuses) où des taxes seront dûment collectées. Les vagabonds sont jetés hors des murs de la ville sans ménagement.

Le sergent Blötter est l'un des sergents affectés à ces patrouilles. Gras, ventripotent, grosse moustache mal taillée, c'est un homme mou qui a trouvé dans la milice une planque idéale. Le tournoi est une mauvaise nouvelle pour lui et l'oblige à rompre son quotidien et faire des efforts. M'en foutiste et flemmard, il fait « juste ce qu'il faut » pour ne pas avoir de problèmes avec ses supérieurs et n'interviendra dans un conflit que si l'affaire risque de s'ébruiter. Il ne veut pas de problèmes et préfère son confort et sa sécurité à une somme d'argent qui risquerait de lui apporter des ennuis.

Prix : 100 Co, n'accepte que des « missions » peu risquées qui ne lui attireront pas de problèmes.

Le sergent Van Drieffel est un autre sergent affecté aux patrouilles. Il aurait pu être un homme solide et bien portant mais son alcoolisme et son amour pour le jeu en ont fait un homme ruiné, malade et anxieux. C'est un homme cynique qui fait son travail pour rembourser ses dettes colossales, sans passion ni intérêt. Contrairement à beaucoup de ses collègues, tabasser un vagabond ou coller une amende ne lui causera aucun émoi particulier, ni plaisir, ni déplaisir. Il fait juste ce qu'il a à faire, point. Évidemment, il serait prêt à beaucoup de choses pour quiconque lui proposerait une somme d'argent suffisante.

Prix : 400 Co, prêt à littéralement vendre sa famille si le jeu en vaut la chandelle. (L'intégralité de ses dettes se porte à 800 Co, une somme colossale pour laquelle il n'hésitera pas à trancher quelques gorges.)

Le capitaine Schöffel est le capitaine de la garnison du quartier du stade. C'est un rond de cuir tatillon et procédurier, qui commande le nez dans les papiers et les ordres de mission. Il fait face à beaucoup de problèmes et il est certain que sa milice à de gros problèmes budgétaires, et un peu d'argent frais ne pourra faire que du bien à la milice. Il reste néanmoins un homme intègre et acceptera d'aider tout généreux bienfaiteur soucieux de la sécurité du territoire dans la limite de la légalité. Ses aides peuvent prendre la forme de modification dans l'affectation de ses hommes, diffusion des horaires et lieux de patrouille (Après tout, chaque citoyen a le droit de savoir qu'il est en sécurité, non ?) ou ordre éventuels d'arrestation d'un « suspect » pour interrogatoire (Ce qui au final ne mènera qu'à l'arrestation, la fouille et la relaxe du dit suspect, une belle perte de temps pour le malheureux suspect.)

Prix : 40 Co pour des actes bénins, il ne se mouillera pas pour moins de 100 Co

LES EMPÊCHEURS DE TOURNER EN ROND

Rares mais pourtant bien présents, il existe des personnalités dans le bloodbowl qui viennent contrarier une brave et honnête activité sportive.

Pieter « Par Cœur », Journaliste d'investigation (Très Connu)

Pieter « Par Cœur » est une figure bien connue du seul journal officiel du bloodbowl : l'épique. C'est un journaliste sportif doté d'une mémoire absolument hallucinante, capable de citer les résultats de tous les matchs depuis les débuts du bloodbowl. (Ce qui lui a valu son surnom). C'est surtout le seul journaliste intègre du journal, qui prend à cœur de relever et dénoncer toute corruption ou toute triche qu'il observera. Ses « amis » hauts placés dans la fédération et dans les institutions impériales le rendent intouchable et ses plaintes déposées à la fédération trouvent parfois échos favorables, entraînant des sanctions sévères pour les équipes fautives. C'est donc un fouille-merde dont toutes les équipes se méfient et évitent le contact. Il possède hélas l'arme ultime lui autorisant tous les accès et tous les droits : La terrifiante carte de presse, face à laquelle aucun coach ne peut résister. Il est facile à trouver, tant il rode fréquemment autour des vestiaires et sur le bord des terrains. Une simple dénonciation ou de minces soupçons liés à des comportements de jeu suspects pourraient le pousser à regarder d'un peu plus près une des équipes participant au tournoi.

Magnus Hammerfall, le répurateur Halfelin (Inconnu)

Magnus Hammerfall est le seul hobbit au monde à jamais avoir été répurateur. En tant que répurateur, il est à la tête d'un groupe d'acolytes en manteaux gris qui patrouillent avec lui et furètent partout en ville et possède un mandat impérial lui autorisant absolument tout sur le territoire impérial. Il ne rend autorité qu'au grand Théogoniste en personne.

Contrairement à ses compatriotes, Magnus délaisse les plaisirs de la table et prend très à cœur sa traque du mal. Comme on peut s'y attendre avec un répurateur, il n'est absolument pas monnayable et se lancera sur la trace de toute piste « suspecte » qu'il croisera. Par bonheur, ses connaissances en matière de démonologie et de mutation sont rudimentaires, si ce n'est nulles. Seules les preuves les plus évidentes de mutation ou d'utilisation de magie noire le feront agir. Le revers de la médaille est qu'à l'inverse, il pourrait considérer comme suspect (voire hérétique) quelque chose de parfaitement naturel, pour peu que cela dépasse son entendement. Ses occupations actuelles n'ont rien à voir avec les équipes des joueurs : Il est actuellement sur la piste de revendeurs de viande fumée du Nordland. Il soupçonne ce réseau d'empoisonner leur nourriture avec un poison causant des mutations. (Une fausse piste, évidemment).

Bien qu'il soit inconnu en tant que personne, il sera aisé de repérer ce hobbit sinistre habillé d'un long manteau et d'un chapeau à large bord parmi les foules et d'en déduire qu'il s'agit d'un répurateur.

Magnus ne mettra pas longtemps à régler le problème des revendeurs (supposés empoisonneurs) : il aura fait pendre tous les meneurs dans le doute, et bastonné les suspects.

Il va ensuite fureter à droite et à gauche pendant le tournoi jusqu'à ce que « quelque chose » l'intrigue. (Ou qu'une malheureuse dénonciation éveille ses soupçons, sait-on jamais). Il enquête de manière méthodique et passive, se contentant d'observer longtemps ses « suspects ». Une fois sa conviction faite, il multipliera les interrogatoires et les fouilles jusqu'à trouver la preuve qui lui permettra de condamner au bucher le suspect.

LES INCLASSABLES

Dans cette catégorie se trouvent tous les « mercenaires », « commerçants » et « contacts » que les équipes d'encadrement pourraient être amenés à croiser en ville. Beaucoup ont des services à proposer, libre aux joueurs de recourir à leurs services. Avoir vent de leur existence n'est pas toujours une mince affaire, et réussir à s'attirer leurs faveurs peut relever de l'exploit.

Madame Géraldine et ses dames de compagnie. (Connues)

Madame Géraldine, une matrone d'une quarantaine d'année, outrageusement maquillée et affublée de manières exagérées est la « protectrice » et « l'instructrices » de filles des rues à qui elle a donné un logement, qu'elle a nourries et qu'elle a instruites pour « plaire » aux hommes distingués et riches de la ville. Avec le tournoi et l'arrivée de tant de visiteurs, le travail ne manque pas pour ses filles. Pourtant en regardant bien et si les services sont bien payés, peut être que Madame Géraldine pourrait mettre à disposition certaines de ses filles, allez savoir ... Elles feraient des soigneuses particulières de choix pour des joueurs en manque de « conversation ».

Prix : 100 Co par fille et par nuit.

Don Ernestino Vigo Monvega (Peu connu)

Un homme âgé, grandiloquent aux cheveux gris et doté d'une vigueur surprenante pour son âge. C'est un ancien « conquistador » Estalien qui a exploré la lustrie et y a fait fortune. Il dépense aujourd'hui son argent sans compter et est venu en ville pour mener la grande vie. Le tournoi est l'occasion rêvée de dépenser son argent, impressionner ses « amis » d'un soir dans les tavernes en les régaland de ses truculentes aventures. Il possède dans son manoir de mystérieuses et très rares amulettes Slaan, sensées porter le mauvais œil sur quelqu'un pour peu qu'on sache correctement les utiliser. Évidemment il ne s'en séparera qu'à prix d'or et ne révélera leur fonctionnement qu'à celui qui les lui achètera. Il possède en outre une collection impressionnante d'araignées tropicales qu'il garde pour son plaisir dans son manoir. Un

de ses nombreux souvenirs. Leur poison est mortel et en cédera facilement à qui le convaincra. C'est un homme riche, assez peu intéressé par l'argent. En revanche il est avide de conquêtes féminine et possède un ego démesuré, tout flatteur s'intéressant de près à ces aventures rocambolesques (et parfois fausses) risque de parvenir à le convaincre.

Prix : Des flatteries, beaucoup de flatteries ! Les sommes qu'il demandera sans cela seront proprement ahurissantes.

Kip l'égoutier (Peu connu)

Kip est l'éboueur des sous sols du quartier. Petit, bossu, malodorant, bête comme ses pieds, malodorant et sale. Il connaît comme sa poche les tunnels et passages souterrains et est certainement la seule personne de la ville capable de se diriger dans ce dédale sombre et nauséabond. Ces passages permettent virtuellement de se rendre n'importe où dans le quartier, et pour peu que l'on soit peu regardant sur l'hygiène, permet de faire rentrer n'importe quoi dans le stade. Une trappe débouche dans chaque latrine de chaque vestiaire, sous les gradins, dans les catacombes situées directement sous le terrain et dans le très mystérieux et convoité vestiaire des pom pom girls. Kip a des goûts simples et ne se rend pas compte de l'importance que pourraient avoir ses connaissances. Il est naïf et ne cherche qu'à se faire des « amis ».

Prix : 10 Co (une fortune pour lui) ou une vraie et sincère (hem) amitié.

Le terrifiant « Torro », (Légendaire)

Le terrible vengeur masqué Norscan. Masque noir en feutre, longue pèlerine grise masquant une silhouette solide et athlétique et un monstrueux casque à corne, lui valant son surnom. C'est une légende dans la ville, il combat la corruption, châtie le mal, vole occasionnellement (mais très rarement et juste quand c'est nécessaire) les vieilles dames et ne refuse aucun défi. On le dit imbattable à l'épée, capable de s'échapper à toutes les embuscades montées contre lui. Sa réputation lui est finalement montée à la tête et il est devenu arrogant à l'extrême. Il est aujourd'hui doté d'un ego tatillon, parle de lui à la troisième personne, châtie toute insulte qui lui sera faite et sera prêt à relever tout défi pour peu qu'on suggère qu'il en serait incapable. Il ne tue aucun adversaire vaincu et se contente de les marquer d'une double entaille formant un « T » distinctif.

Quelqu'un de suffisamment manipulateur sera capable de lui faire faire à peu près n'importe quoi, mais gare à celui qui joue avec Torro, car si le héros se rend compte de la manipulation, le coupable risque fort de se retrouver pendu à un clocher par les pieds, un « T » douloureusement gravé au dessus du nombril.

Trouver Torro requiert en revanche un peu de doigté. La meilleure méthode sera encore de poser des questions indiscretes à son sujet dans divers endroits pour qu'il finisse par tomber dans une ruelle sombre sur celui qui le recherche. (Mieux vaudra alors avoir préparé une excuse valable).

Un master en manque de rebondissement pourra également faire apparaître Torro au détour d'une ruelle, tombant sur des joueurs en ballade. Celui-ci saura que les joueurs sont des représentants d'une « riche équipe sportive » et « sollicitera » leur aide bienveillante et surtout « spontanée » pour participer à « l'impôt de guerre » qui aidera les pauvres et les victimes d'injustice à se révolter contre le pouvoir. (L'épée dégainée, ce sera évidemment juste pour donner plus de poids à ses arguments, Torro est avant tout un gentleman). Il est évident que refuser de participer à cet impôt serait la preuve irréfutable que les joueurs sont des oppresseurs et qu'ils méritent une sévère et inéluctable correction.

La capture de Torro est évidemment récompensée, ses affiches couvrent les murs des postes de garnison. Personne n'ose vraiment les arracher, car il paraît qu'un jour, un homme qui lui avait dessiné des moustaches aurait été retrouvé attaché au pilori nu comme un ver, un T douloureusement gravé sur le fondement.

Sa tête est aujourd'hui mise à prix à 3 000 Co

VonVon « La merguez », espion Skaven (Connu)

VonVon la merguez est un Skaven solitaire, rejeté de son clan et vivant dans les souterrains et les coins les plus sombres de la ville. Il fait 1m20 de haut, est habillé de guenilles et possède un pelage gris à moitié mité. Il s'exprime d'une voix couinante et sifflante, gesticulant lorsqu'il parle. Il se définit comme un spécialiste de l'espionnage, du contre-espionnage, du contre-contre espionnage et tout ce qui s'ensuit. Il sait se faufiler partout, grimper aux murs, passer dans des ouvertures minuscules, sauter de toit en toit et se faire tout petit pour écouter les moindres conversations. S'il lui arrive d'être repéré, sa tactique favorite : la fuite ! Un art dans lequel VonVon excelle. Il enduit d'ailleurs son pelage et son armure d'huile, l'empêchant d'être attrapé mais laissant hélas des traces très visibles de son passage après chaque espionnage.

Bien que sournois, incroyablement vicieux et rusé, VonVon reste d'une bêtise rare et bien que ses infiltrations soient souvent un succès, sa compréhension des événements et le rapport qu'il fait des événements peu paraître confus. Il ne sait distinguer les choses importantes des affaires banales et s'attardera sur des détails inutiles tels que la couleur et le mode de confection des chaussures du coach qu'il devait espionner. En revanche, son flair et son instinct le font repérer toute menace potentielle, tout piège qui lui serait tendu et toute oreille indiscreète qu'il croiserait.

VonVon est considéré comme un nuisible, sa tête est mise à prix pour une somme dérisoire, il est néanmoins « connu » puisque des affiches de lui sont placardées en ville. Un tavernier d'un établissement particulièrement peu recommandable sera capable de mettre en relation un joueur avec VonVon et d'organiser un rendez-vous. VonVon est attiré par tout ce qui brille, l'or ne faisant pas exception à la règle. Malgré tous ses défauts, il peut être considéré comme un bon espion.

Note de l'auteur : VonVon est une « guest star » des croisades (Voir scénario D&D 2009 : « Bienvenue à Pandémonium »), quiconque tabassera VonVon et viendra s'en vanter bruyamment aux organisateurs se fera chaleureusement féliciter et pourra même repartir avec une boisson gracieusement offerte.

Sa tête est mise à prix à Altdorf pour 300 Co

Prix : VonVon se vend pour 100 Co de départ, il vend ensuite ses informations 50 Co l'information, 100 Co supplémentaire pour obtenir « l'exclusivité » de son information et qu'il n'aille donc pas la diffuser à d'autres équipes.

Klara WiederHalt et le Fan-Club Sportif D'Altdorf. (Connu)

Toute popularité amène son lot de groupies et de fans, le bloodbowl ne fait pas exception. Le fan club officiel de Bloodbowl d'Altdorf est mené par la jeune Klara WiederHalt. Klara est la fille unique d'un bourgeois très fortuné lui laissant passer tous ses caprices. Plutôt que de sombrer dans l'oisiveté, elle a choisit de créer le Fan-Club Sportif d'Altdorf, un groupe de jeunes gens idolâtrant littéralement les joueurs de bloodbowl. Composée pour l'essentiel de jeunes gens issus de famille fortunés, oisifs et sans cervelle, leur seule occupation pendant le tournoi semble être d'assiéger les

terrains d'entraînement, camper devant la porte de sortie de leurs hôtels dans l'espoir souvent futile d'apercevoir leurs idoles voire même de décrocher le saint graal : un Autographe ! Le Fan-Club de Klara WiederHalt est une véritable meute d'adolescents boutonneux, bruyants, désespérément idiots et prêts à faire n'importe quoi pour approcher de leurs idoles.

De tous les joueurs, Le Prince Ediwick Féléanor, capitaine de l'équipe elfe, Lukas Grossberg, capitaine de l'équipe impériale et Sir Iaric de Lyonesse, beau chevalier ténébreux de l'équipe d'Estalie sont certainement les préférés de ces demoiselles.

Prix : Une visite des vestiaires, des autographes voire une sortie avec une des star des équipes.

L'association sportive des dockers du Reikh (Connus)

A contrario des adolescents boutonneux du fan club sportif d'Altdorf, les supporters de l'association sportive des dockers du Reikh sont des hommes, des durs, des vrais. Ce qu'ils viennent voir dans le bloodbowl, c'est du sang, peu importent les règles et autres considérations de cochottes. L'association était au départ un groupuscule de supporters cantonnés aux quartiers bordant le fleuve Reikh, mais avec le temps, l'association a pris de l'importance et maintenant ses membres viennent de tous horizons et tous pays. Ce sont des supporters bruyants et bagarreurs. Rarement fidèles à une équipe, leurs encouragements vont à ceux qui leur offrent le plus de sang, quoique qu'ils soient volontiers sensibles aux distributions de bières et d'autres alcools. Ils sont surveillés de très près par les services de sécurité, ce qui n'empêche pas des débordements très réguliers. Il est très facile de provoquer leur colère, mais ils deviennent alors rapidement incontrôlables ! Leurs émeutes pourraient faire de parfaites (mais dangereuses) diversions.

Les hommes de l'association sportive des dockers adulent Boloroi, le berserker sanguinaire de l'équipe du Nordland, Ragalast MainRouge, le tueur de trolls nain et Robby l'Ogre, l'immense, l'innarérable cogneur de l'équipe hobbit.

Prix : De la bière, des femmes, une promesse de bagarre. Évidemment personne ne crachera jamais sur quelques piécettes supplémentaires.

Parieur sportif : Gerhart Kierviel (Connu)

Fils de bourgeois désœuvré d'Altdorf, Gerhart Kierviel est un jeune loup hypocrite jouant avec l'argent de sa famille. Il mise gros dans des affaires risquées.

Hélas son manque de flair est légendaire et il est reconnu pour faire perdre des sommes colossales aux benêts qui auraient le malheur de lui confier son argent.

Le tournoi est l'occasion rêvée pour lui de parier de grosses sommes d'argent.

En fait, le problème de Gerhart n'est pas tant qu'il manque de jugement, mais il est en fait poursuivi par une malchance injuste et indécrottable. Durant le tournoi, toute équipe sur laquelle il pariera se verra affublée d'une poisse incroyable. Du matériel pourtant en bon état se brisera, ses joueurs se blesseront de manière fortuite et idiote, de brusques coups de vents feront dévier la balle au moment d'une réception cruciale etc etc.

Prix : S'il fallait lui donner un prix, Gerhart vaudrait 5 Milliard de Co. Mais fort heureusement personne ne songerait à l'acheter. Il est en revanche utile de le convaincre de parier sur les équipes adverses.

Annexe 1 : Fiches de personnages

A destination des joueurs.

Le coach : Heideger Ramdall

Un homme approchant la cinquantaine, ancien joueur star de bloodbowl qui a survécu à ses nombreux matches. C'est un vétéran, connu dans le milieu pour son implacabilité et passe pour être un "dur à cuire". Il mène ses gars en vrai patriarche, il leur mène la vie dure mais c'est pour leur bien ! Il mène les entrainements avec les hommes, sur le terrain, ce qui lui attire la sympathie et le respect de ses hommes. Il a perdu un œil lors d'une rixe hors match avec un Nain, et tient une rancune personnelle envers cette race.(et toutes les petites personnes par extension)

Pouvoir de joueur : Heideger Ramdall vous savez motiver vos gars et plus le match est important plus ils vous suivent. Ajoutez le nombre de 5+TD déjà marqué dans le match (par les deux équipes) à votre marge du tour.

Le responsable de la sécurité : "Capitaine" Gerhart Strüdel

Ancien capitaine de la garde d'Altdorf, Gerhart a été démis de ses fonctions par une manoeuvre politique visant à mettre à sa place un fils à papa incompetent. C'est un homme massif, sérieux, autoritaire et imperturbable. Il arbore une paire de favoris fournis ainsi qu'une moustache soigneusement entretenue et cirée. Il connaît beaucoup de monde à Altdorf, particulièrement parmi les gardes et les milices de la ville.

Pouvoir de joueur : Vos années dans la milice vous ont appris quelques techniques de ratonnage plutôt efficace...Utilisez ce pouvoir depuis le banc de touche, vous ordonnez à vos joueurs de frapper un adversaire à terre pendant que l'arbitre regarde ailleurs. Vous infligez un malus de 5 points à l'une des caractéristiques de l'équipe adverse pour le reste du match ou l'intervention d'un soigneur.

La responsable "Tactique et analyse concurrentielle" Katarina "Frimousse" Frötshrein.

Une jeune femme d'une vingtaine d'année, Katarina est débrouillarde, vive d'esprit et particulièrement roublarde. Katarina est une fille de la rue venue de Mordheim. Elle a un jour ramassé une pierre étrange. A son contact, une brûlure intense l'a saisie. Plusieurs jours plus tard, des paupières épaisses dissimulant des yeux sont apparus sur les paumes de ses mains, qu'elle a du dissimuler. Ces yeux lui permettent de "voir" à travers ses mains, talent qu'elle n'utilise qu'en des cas exceptionnels. Une fois les "paupières" fermées, la mutation est quasiment invisible. Son rôle dans l'équipe est clair : s'occuper de tous les "à côté" des matchs, tels que l'espionnage des tactiques adverses et la gestion des éventuels "accidents malheureux" qui pourraient arriver à l'équipe adverse.

Pouvoir de joueur : Au début du match l'arbitre vous énonce le pouvoir d'équipe adverse. Si vous utilisez votre pouvoir comme action lors de votre phase de gradin en espionnant l'adversaire, un coach adverse doit vous lire son pouvoir personnel.

Responsable relation publique Hedmond "Grasdouble"

Grasdouble est un ancien marchand ventripotent de Mordheim, qui a eu la "chance" de naître avec le pouvoir de lire les sentiments des gens. Peu scrupuleux, il s'est servi de ses talents pour berner son entourage, manipuler ses conquêtes féminines, arnaquer les honnêtes gens et s'enrichir. Avec de telles qualités morales, il était évident qu'il finirait sa carrière dans le bloodbowl. Il excelle à son poste de relation publique. C'est lui qui est chargé de la distribution des "pots de vin" aux arbitres et des relations avec la presse. Son don est connu et accepté par le reste de l'équipe.

Pouvoir de joueur : Vous savez capter les émotions des gens et quoi de plus émotif qu'un pompom girl, en parlant avec les pompom adverse vous pouvez les entraîner dans un grave état de doute ou de dépression. Utilisez ce pouvoir pour diminuer de 10% le score de popularité adverse pour les 2 prochains tours. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

Soigneur de l'équipe : Hankh "Nacudent",

Hankh est un chirurgien barbier, un boucher de rue édenté et loqueteux dont la formation est minimaliste. Il arrache les dents, rase les barbes, opère à vif, accouche les animaux de ferme, le tout souvent dans la même journée avec les mêmes instruments. Sa vie a basculé le jour où une créature velue et dégoutante (un rat surement) l'a un jour mordu dans une ruelle sombre. Il s'est rendu compte que son sang avait pris une couleur verdâtre et que l'ingestion de ce sang par un patient ou son application sur une blessure refermait toutes les plaies. Repéré un jour par Grasdoble, ce "don" a valu à Hankh de se faire embaucher dans l'équipe, en tant que soigneur. Officiellement, Hankh "Nacudent" est donc un alchimiste de talent qui concocte des potions de guérison miraculeuse grâce à sa science des herbes, expliquant le remarquable taux de récupération des joueurs de l'équipe. Officieusement, Hankh fabrique ces potions avec son propre sang, mélangé à un tas d'herbes aromatiques odorantes. Autant dire qu'il vaut mieux que ce secret ne soit jamais révélé !

Pouvoir de joueur : Vous préparez des potions avec votre sang avant chaque match, votre production maximale est de 3 par jour (en y consacrant le temps voulu et en « prélevant » une quantité de sang qui vous laissera affaibli), ces potions rendent automatiquement 1d6+4 point de blessures perdus ou soignent un starplayer blessé. Vous devez être sur le banc de touche pour soigner un starplayer lors d'un match (sinon attendre la mi-temps).

Assistant : Fernand "Le beau"

Fernand est un jeune homme propre sur lui, aux allures aristocrates et bien élevées. Il s'agit en fait d'un prêtre de Ranald, le dieu de la fortune. Comme beaucoup de fidèles de Ranald, c'est un homme opportuniste, intéressé par le gain et espiègle, aimant les bonnes paroles, les plans bien pensés. Il croit en la supériorité de l'esprit sur le corps et se joint habituellement à Grasdoble ou à Frimousse pour élaborer des plans fameux. L'intitulé de son poste veut tout dire et rien dire, le laissant libre d'aller où bon lui semble autour des terrains. Il est l'homme à tout faire, feignant d'entretenir le matériel, affectant de superviser le nettoyage des vestiaires ...
Le coach : Heideger Ramdall vous savez motiver vos gars et plus le match est important plus ils vous suivent. ajoutez le nombre de TD déjà marqué dans le match (par les deux équipes) a votre marge du tour, avec un minimum de 5.

Pouvoir de joueur : Votre facilité à rouler les gens et à les embobiner est légendaire, et les arbitres ne se démarquent pas du lot. En utilisant votre pouvoir depuis le banc de touche vous pouvez faire siffler une faute contre l'équipe adverse. Si une faute est sifflée la marge de réussite de l'équipe adverse est divisée par deux pour ce tour. Lancer 1d4 si le résultat est inférieur ou égal au nombre de fautes dénoncées par votre pouvoir, l'arbitre se méfie de vous et votre pouvoir devient inutilisable pour le reste du match. Le pouvoir est à activer après lancer du dé de progression par l'équipe adverse.

Prince Aeltanis Ethele de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine

Fidèle au roi Phénix et Favorable à la guerre

« **Moi**, Prince Aeltanis Ethele, Fils héritier de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine, ait prêté serment devant le Roi Phénix en personne. Tout naturellement, il m'a prié d'honorer ces pauvres humains et autres races inférieures en remportant cette ridicule coupe... »

Vous êtes un elfe jeune, très jeune et arrogant. Vous avez été nommé à la tête de l'équipe grâce à l'appui de votre famille, une lignée noble et influente de Saphery. Vous avez conscience de l'étendue de votre talent. Bien que vous sortiez à peine de l'adolescence, vous avez fait plier les plus vils courtisans et mettez tant d'ardeur à servir le roi Phénix que tous ont fini par reconnaître vos mérites. Vous avez été nommé à la tête de cette équipe de joueurs de balle de manière très provisoire, le temps de remporter la coupe et de la déposer aux pieds du roi Phénix, ce qui vous permettra de briguer un poste de général dans l'armée qui envahira les îles pirates.

En tant que noble, vous êtes naturellement un escrimeur de talent et vous vous flattez d'être un meneur d'homme. Vous ferez un parfait officier. Vos connaissances dans ce jeu de « Bloodbowl » sont fragmentaires mais après tout : ne dit-on pas que « diriger, c'est savoir s'entourer d'elfes compétents » ?

Mission Diplomatique

En plus d'honorer la maison royale en remportant la victoire, le Roi vous a personnellement demandé de « courtiser » le fils du roi de Karak Norn, qui par un heureux hasard se trouve participer à la compétition de bloodbowl... Bien sûr c'est un nain, mais son père ne doit pas être une menace lorsque vous attaquerez les îles mouvantes, surtout que la tension sur les routes commerciales communes sont grandes... Vous avez pour cela de l'argent en grande quantité et des monceaux d'objets précieux et raffinés... Faites ce que vous avez à faire et ne créez surtout pas d'incident diplomatique avec les officiels de Karak Norn.

Pouvoir de joueur : « Envoyé du roi Phénix ». Les stupides nobles de cet empire décadent formé par les humains pensent tous qu'obtenir vos faveurs leur ouvrira un pont d'or au sein de leur peuple. C'est pourquoi beaucoup vous écoutent et sont prêts à vous rendre service. Vous pouvez faire pression sur les organisateurs du tournoi pour faire exclure un coach du banc de touche adverse celui-ci étant envoyé dans les gradins (Lui permettant de revenir à la mi-temps suivante), il doit toutefois rester toujours un coach adverse sur le banc de touche. Vous pouvez aussi utiliser votre pouvoir pour émettre une contestation officielle sur un touch-down marqué par une équipe adverse. Si le match se termine par un ex-aequo votre équipe gagne tout de même. Votre pouvoir n'est pas contrainable.

« La soeur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse est envoyée pour me seconder, comme si j'en avais besoin... C'est une prêtresse du temple d'Isha et une courtisane du palais éternel... Elle parle avec aisance et sait motiver les joueurs... elle sera peut être utile, même si elle et moi n'avons pas le même point de vue sur la campagne militaire qui s'annonce... »

« Meleanel Aerdelmel de La famille Malnadile de la maison d'Eataine est le plus expérimenté sur ce jeu... Il connaît les tactiques et n'a qu'un seul but, illuminer les humains par des victoires éclatantes... Il donnerait sa vie pour le Roi... Il me sera sûrement utile! Même s'il s'intéressait aux affaires politiques, ce dont je doute, sa famille n'a pas pris position ni pour ni contre la campagne des îles mouvantes... »

« Joraelle Lame d'argent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse est une jeune femme assurément discrète... Elle s'occupe de la sûreté des joueurs... Je suis certain qu'elle manigance quelques fourberies, après tout, à quoi d'autres pourrions nous attendre de la part d'une Nagarythe,

peuple félon et cent fois maudits pour leur trahison passée... Il faut que je la garde à l'œil et que j'utilise au mieux ses compétences... La famille qu'elle sert est plutôt neutre vis à vis de la campagne militaire mais elle reste fidèle à la Reine... »

« Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn est particulièrement séduisante... Et facilement manipulable... Elle se charge des besoins logistiques de l'équipe et est la figure publique de l'équipe... Sa famille n'a que très peu d'influence et se revendique partisane des deux trônes... Des conversations que j'ai partagé avec elle, Earwen Nolwelle est aussi belle que conciliante »

« Siguwe Altariel de la famille Vapnullenne de la maison d'Eataine est un vieil elfe dont la famille réticente à la campagne a perdu son influence à la cour du Roi... Il est un puissant ennemi de notre famille et sûrement mon plus dangereux rival... Il est certain qu'il trahira l'équipe, et lorsqu'il le fera, je serai là pour révéler aux yeux de mes pairs sa trahison et celle de sa famille... J'aime provoquer ce vieillard sénile, contempler son impuissance face à mon esprit et à ma position. Il faut qu'il comprenne qui dirige à présent.»

Starplayers :

*Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Capitaine de l'équipe. Un elfe du même rang que moi, noble, hautain et fier. Nous aurions presque pu nous entendre en d'autres circonstances. Les joueurs l'écoutent lui, le respectent plus que ma personne et sa présence sape mon autorité. Malheureusement, je ne peux m'en débarrasser et il faudra que je joue finement pour imposer **mon** autorité dans cette équipe, s'opposer à lui de front est inutile.*

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Meilleur receveur de l'équipe. Du peu que je comprends à ce jeu, Rethaes semble être un atout de taille dans cette équipe. Je doute qu'il pense à la politique et je n'aurai donc pas grand-chose à en tirer, hormis sa contribution à notre victoire.

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, Meilleure passeuse de l'équipe. Une elfe dont l'arrogance est à la mesure de son talent. Elle se plaint sans arrêt de la manière dont nous sommes traités dans ce pays et je partage très sincèrement son point de vue. C'est à nos serviteurs de la satisfaire, après tout c'est leur travail.

La sœur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse*Fidèle de la reine, opposée à la guerre**« Bénies soit Isha et la Reine éternelle !**Priez les et vous verrez**Que d'une lumière nouvelle**Votre chemin sera guidé !»*

Vous êtes une fidèle servante de la Reine Eternelle, envoyée par le trône Eternel pour officiellement "secondier" le prince Ethele dans sa mission. Vous savez que votre nomination est un geste politique pour bien marquer qu'en toute chose, Ulthuan est soumise à deux autorités et que rien ne peut être fait sans l'accord du trône Eternel. Vous êtes une prêtresse du culte de Isha, déesse elfe de la vie, de la fertilité et de la nature.

Vous ignorez précisément ce qu'est le « Bloodbowl », une sorte de compétition et de jeu de balle semble-t-il. Il semblerait que votre rôle au sein de l'équipe soit d'utiliser vos talents pour « soigner » les joueurs blessés.

Le jeu vous semble rustre et barbare et vous vous étonnez que le roi Phénix ait choisit d'envoyer l'équipe d'Ulthuan dans le vieux monde pour s'acoquiner ainsi avec les mortels.

On dit de vous que vous avez l'âme « sensible » et que vous êtes très à l'écoute de votre entourage. Le fait que vous soyiez en plus de cela une prêtresse de Isha fait de vous une elfe écoutée et respectée dans l'équipe, tant par les joueurs que par l'équipe d'encadrement.

Pouvoir de joueur : « Grâce de Isha » En tant que prêtresse vous possédez des capacités de soins magiques héritées de votre divinité. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due a des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

« Le Prince Aeltanis Ethele, ce trop jeune parvenu de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine, certes il dirige l'équipe... Mais son arrogance et sa fidélité au Roi sont des qualités que je ne lui envie pas... C'est par sa faute si la campagne militaire des îles mouvantes risque d'être menée... Comme ma reine me l'a demandé je le 'seconderaï' »

« Meleanel Aerdemel de La famille Malnadile de la maison d'Eataine est un tacticien apparemment... il est bien âgé mais je crois qu'il sait comment gagner les matchs... Certes son allégeance est pour le Roi, mais il semble plus occupé par son rôle dans l'équipe que par les choses vraiment importantes qui agitent notre nation... Sa famille n'a pas de position officielle concernant la campagne militaire... Il pourra être utile c'est certain... »

« Joraelle Lame d'argent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse est une jeune femme assurément discrète... Elle est là pour la sécurité des joueurs, même si je suis certaine qu'elle serait la première à leur planter une dague dans le dos... Sa famille est fidèle à la reine et ne s'intéresse pas aux choses de la guerre... Mais elle reste une Nagarythe, on ne peut jamais tout à fait avoir confiance en ces gens là ! »

« Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn est certes bien jolie demoiselle... Elle se charge des besoins logistiques de l'équipe et est la figure publique de l'équipe... Sa famille n'a que très peu d'influence et se revendique partisane des deux trônes... Des conversations que j'ai partagé avec elle, Earwen Nolwelle est une petite sottie par Isha bien trop conciliante »

« *Siguwe Altariel de la famille Vapnullène de la maison d'Eataine est un vieil ennemi de la famille Allienna. Fidèle du Roi, il a perdu de l'influence à cause de sa position contre le conflit militaire... Il peut être un allié puissant pour discréditer le prince Aeltanis Ethele... Il ne me reste plus qu'à savoir ce qu'il cherche et comment l'utiliser... »*

Starplayers :

Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Capitaine de l'équipe. A l'instar d'Aeltanis, le prince Ediwick est un haut-prince de la maison Eataine, d'une famille différente d'Aeltanis. Les deux princes rivalisent d'arrogance et leur fierté les pousse inévitablement à pavaner en vaines démonstrations de pouvoir. Soutenir ce joueur peut être une carte intéressante à jouer.

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Meilleur receveur de l'équipe, Lion blanc de Chrace. Une brute épaisse à ce que j'en vois. Qu'attendre d'autre d'un elfe venu des contrées de Chrace ?

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn. Meilleure passeuse de l'équipe. A voir ses grands airs, on croirait voir une princesse en promenade. Je ne l'ai jamais vue dépenser la moindre goutte de sueur en dehors d'un terrain.

Meleanel Aerdemel de la famille Malnadile de la maison d'Eataine

Fidèle au peuple haut elfe, indifférent à la politique, indifférent à la guerre

« Il y a la sculpture et l'écriture... Il y a le dessin et la musique... Mais dans le monde des hommes, Rien d'aussi léger et gracieux ne surpasse ce jeu... Aérien et raffiné, ce jeu demande tactique et agilité... Honorablement et élégamment, nous ramèneront la coupe, Pour la Gloire et la grandeur du Roi »

Avec 210 ans de carrière, d'abord en tant que joueur puis en tant « qu'expert » dans l'encadrement, vous êtes le membre le plus ancien de l'équipe d'encadrement et tous ici le savent. Vous êtes d'un naturel calme et pragmatique.

Votre expérience dans le jeu est telle que vous avez développé un sens tactique rare, ce qui pique d'une certaine fierté. Vous avez maintes fois prouvé vos compétences et êtes profondément attaché à l'équipe et au beau jeu et vous vouez votre vie à honorer le roi Phénix en lui assurant des victoires honorables et éclatantes.

Vous vous occupez de l'entraînement sur le terrain des joueurs et de l'élaboration des tactiques d'équipe depuis des décennies. Le fait que vous n'apparteniez pas à la plus grande noblesse de votre maison noble est la seule explication à votre statut officiel et explique que vous ne soyez pas coach.

Vous êtes clairement aujourd'hui le "vrai" chef de cette équipe que les joueurs et le staff écoutent. Les affaires politiques vous sont indifférentes, seule la victoire de l'équipe sur les races inférieures vous importe, perdre face à une équipe mortelle vous rendrait malade de honte.

Pouvoir de joueur : « On ne me la fait plus ». Vous avez vu et dirigé plus de match que tout le reste de l'équipe d'encadrement réunie. Vous connaissez tactiques et ruses adverses... Utilisez votre pouvoir en défense pour annuler la marge de progression adverse basée sur la stratégie.

« Le Prince Aeltanis Ethele est un jeune arrogant de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine, il n'y connaît strictement rien en Bloodbowl... Il cherche juste à se faire bien voir du Roi... Pourtant je suis un bien meilleur tacticien et il aurait beaucoup à apprendre... si seulement les jeunes comme lui écoutaient leurs pairs, la grandeur du Roi rayonnerait sur tous les continents... Tant qu'il me laisse les coudées franches pour diriger l'équipe comme je l'entends, sa présence m'est indifférente. Qu'il tire les honneurs de notre victoire si ça lui chante.»

« La soeur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse est une prêtresse du temple d'Isha et une courtisane du palais de la reine éternelle... Elle sait motiver les joueurs et stimule leur moral... Elle est également une bonne soigneuse... Elle reste une des nombreuses courtisane incompétente pour leur poste, qui ne sont pas fichues de comprendre l'essence du bloodbowl. Son rôle est de soigner, elle saura s'en acquitter très convenablement.»

« Joraelle Lame d'argent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse... Sa nomination est une des rares décisions sensées de nos politiciens. C'est un nagarythe, descendante d'une branche fourbe de notre peuple qui nous a trahit et qui essaye soit disant de se racheter aujourd'hui. Leurs méthodes sont indignes mais qu'importe ? Le bloodbowl n'est pas une promenade de santé et les mortels respectent si peu le beau jeu qu'il faille sans cesse manœuvrer, saboter et soudoyer. Nous allons affronter les meilleures équipes mortelles, que tous sous estiment. Moi je sais qu'en dépit de leur médiocrité, ils pourraient nous surprendre. »

« Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn est une très jolie fille... Un peu distraite sans aucun doute... Elle consent à traiter directement avec les humains et s'arrange avec les autorités locales pour tous les aspects logistiques... Elle est gentille, un peu trop peu être, ce qui pourrait la mettre en danger... Mais peut-on lui reprocher sa gentillesse ? Je ferais attention qu'il ne lui arrive rien. »

« *Siguwe Altariel de la famille Vapnullène de la maison d'Eataine est un vieil elfe... Encore un pion politique placé là par la cour. C'est un magicien, je ne sais pas trop pourquoi il est là... Mais je sais qu'il rend tendu le prince... Tant qu'il ne perturbe pas l'équipe, il ne me dérange pas... »*

Starplayers :

Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Capitaine de l'équipe. Un joueur exceptionnel, doté d'une grande noblesse, une force de caractère irréprochable et une analyse du jeu parfaite. J'ai confiance en lui pour mener l'équipe. C'est un prince, aussi est il parfois nécessaire de prendre des pincettes pour le conseiller ou lui faire des reproches, mais il accepte de bon gré de m'écouter tant que j'y mets les formes.

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Lion de Chrace. Meilleur receveur de l'équipe. C'est une force de la nature, une tête brulée que rien ni personne n'arrive à contrôler. Il se mêle peu aux tactiques de jeu de l'équipe et saisit toutes les opportunités de jeu qui s'offrent à lui. A force d'habitude, les tactiques d'équipe se sont construites sans lui, ce qui le laisse libre d'accomplir ses actes insensés et souvent très efficaces. Un compromis intelligent établi entre nous depuis fort longtemps ...

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, Meilleure passeuse de l'équipe. C'est à la fois la pire malédiction et la plus grande bénédiction de l'équipe. Son arrogance et son narcissisme la rendent puante et insupportable. Ses exploits sur le terrain sont incomparés. J'ai appris que la vexer est synonyme de défaite pour l'équipe.

Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn

Issue d'une famille « neutre » politiquement . Indifférente à la guerre.

« Les tissus de votre chambre ne sont pas à votre goût ?? Je peux les faire changer si vous le souhaitez... Le repas de ce soir ne vous convient pas ?? Que voulez vous pour le dîner ?? »

Vous êtes une elfe vive, pleine d'esprit et partisane de l'union. Issue de la petite noblesse , vous avez toujours baigné dans les milieux de la cour sans jamais être directement impliquée dans les complots et intrigues qui agitent l'archipel. Loin des querelles politiques, vous œuvrez pour la réussite de l'équipe avant toute chose et manifestez le plus souvent votre soutien inconditionnel aux deux trônes, tout en vous gardant d'offenser qui que ce soit. Vous êtes officiellement "responsable logistique de l'équipe" et traitez avec les autorités humaines et les membres du comité d'organisation du tournoi. On vous considère comme une elfe tolérante et ouverte, presque affable d'un point de vue humain.

Votre rôle est de tout organiser et d'arrondir les angles pour satisfaire les joueurs les plus exigeants, et dans cet empire humain aussi crasseux que désorganisé, ce n'est pas une mince affaire, tant les joueurs sont habitués à recevoir le confort d'Ulthuan !

Vous êtes intelligente, consciente des enjeux politiques entourant la participation des Ulthuan Avengers à la compétition. Vous essaieriez donc toujours d'être à la fois proche du Prince Ethele de la soeur NuitEtoile afin de les pousser à concilier leurs intérêts pour la réussite commune de l'équipe.

Pouvoir de joueur : Vous excellez dans votre rôle de médiateur et de modérateur, vous savez parler aux gens et attirer leur sympathie. Utilisez votre pouvoir pour annuler la neutralisation d'un gradin ou sa désorganisation. Un gradin dans lequel vous vous trouvez ne peut être conquis par l'ennemi.

« Le Prince Aeltanis de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine est un jeune assez fier de lui. Certes c'est sa famille qui l'a mis à la tête de l'équipe, mais il est capable de la diriger et de la mener à la victoire... C'est un partisan du Roi phénix et de la guerre des îles mouvantes... Je me demande s'il n'a pas été envoyé dans un but différent que celui qu'il avoue.»

« La soeur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse est une prêtresse du temple d'Isha. Courtisane de la Reine éternelle, elle est clairement contre la guerre des îles mouvantes... La Reine l'a sûrement envoyé pour mettre des freins aux intentions du Prince Aeltanis... Néanmoins, elle sait motiver les joueurs et stimule leur moral... »

« Joraelle Lame d'argent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse... Elle est une Nagarythe, Elle est discrète et assure la sécurité de nos joueurs... Sa famille est partisane de la Reine éternelle mais ne se positionne pas au sujet de la guerre des îles mouvantes... Je sais que sa famille à autrefois trahit le peuple d'Ulthuan, mais je pense qu'il ne faut juger une personne sur les actes de ses ancêtres.»

« Meleanel Aerdemel de La famille Malnadile de la maison d'Eataine est un tacticien d'un grand talent, le plus ancien membre de l'équipe ... C'est mon meilleur allié dans cette compétition, il souhaite gagner la coupe plus qu'aucun autre dirigeant de l'équipe... Son allégeance au Roi ne fait aucun doute mais semble presque complètement apolitique... »

« Siguwe Altariel de la famille Vapnullènne de la maison d'Eataine est le plus ancien d'entre nous... Il est un mage puissant et manipule les vents de magie comme personne... Il est regrettable qu'il ait ainsi été disgracié par le Roi. Il existe des tensions palpables entre le Prince Aeltanis, et lui. Par bonheur Siguwe semble avoir plus de jugeote que le jeune loup et ignore ses sarcasmes et ses provocations... Lui et sa famille sont clairement fidèles au Roi. Néanmoins, ceux sont de farouches opposants à la guerre des îles mouvante, explication probable de leur disgrâce.»

Starplayers :

Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Capitaine de l'équipe. Un bien noble prince qui fait honneur aux nôtres. C'est un athlète hors du commun, doué, beau et raffiné. Il est le digne meneur des joueurs de notre équipe.

Réthaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Meilleur receveur de l'équipe. C'est un farouche et fier lion de Chrace, des guerriers des plaines indépendants et puissants. Réthaes est à l'image des siens, indomptable, fort. Par malheur, il est aussi très indépendant, c'est une tête brûlée qui ne suit pas toujours les directives du reste de l'équipe, mais cela ne semble pas outre mesure inquiéter ses entraîneurs.

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, Meilleure passeuse de l'équipe. Elle me donne à elle seule la moitié du travail dans le campement ! Ses exigences n'ont pas de limites, elle possède déjà trois servantes à temps plein chargées de la servir, mais depuis qu'elle a posé le pied sur le continent, rien ne semble lui convenir ! Quelle terrible peste !

Joraelle LameArgent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse

Issue d'une famille infâme, fidèle à la reine, neutre vis-à-vis de la reine

« *La nuit est mon amie, la Reine est mon âme, ma lame sera votre mort !* »

Vous êtes une descendante des Nagarythe, un peuple suspecté il y a longtemps d'avoir trahit le trône et d'avoir pactisé avec le roi sorcier. Vous ne vous faites pas d'illusion quant à l'honneur et le respect des règles des autres équipes de la ligue, tous savent que les mortels tenteront de compenser par la fourberie la faiblesse de leurs équipes. C'est pourquoi, sur conseil de certains de ses partisans, la reine Eternelle a fait pression pour que vous soyez nommée à la tête de la "sécurité" de l'équipe.

Vous êtes une elfe rusée, perspicace, discrète et loyale au trône Eternel. Votre mission est de contrecarrer les fourberies et les triches nombreuses qui seront tendues à leur équipe. Vous possédez aujourd'hui la confiance de la reine éternelle, mais vous savez que cette confiance peut être remise en cause à tout moment si vous ne vous montrez pas digne de la tâche confiée.

Pouvoir de joueur : «Contre espionnage » Lors d'un match, vous analysez et décortiquez les stratégies et les magouilles adverses. Utilisez votre pouvoir pour annuler un pouvoir d'équipe, de starplayer ou de coach utilisé par votre adversaire. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

« *Le Prince Aeltanis de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine est un jeune prétentieux... Il a été placé à la tête de l'équipe grâce au soutien par sa famille de la campagne militaire du Roi phénix... Il a ramené avec lui bien trop d'argent, cela doit cacher quelque chose...* »

« *La soeur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse est une prêtresse du temple d'Isha. C'est une courtisane, contre la guerre et fidèle à la Reine éternelle. Il est certain qu'elle essayera de déstabiliser l'autorité du prince... Elle risque de vouloir m'impliquer dans ce conflit*»

« *Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn est une gentille fille... Complaisante, elle est neutre à tous point de vue... Elle est inintéressant au possible...*»

« *Meleanel Aerdemel de La famille Malnadile de la maison d'Eataine est le véritable dirigeant de notre équipe... Fidèle au Roi et neutre face à la guerre, il aimerait pouvoir vaincre honorablement mais semble lucide sur l'honorabilité des mortels ... Il ne verra pas d'objections à ce que je retourne les armes des mortels contre eux...*»

« *Siguwe Altariel de la famille Vapnullènne de la maison d'Eataine est plus qu'ancien... Il a du être puissant mais il a perdu la confiance du Roi lorsque le Prince Aeltanis est arrivé à la cour... Entre eux l'amour doit être plus que passionnel... il est certain qu'il fera tout pour déstabiliser le Prince, mais il le fera avec plus de subtilité qu'on ne l'imagine.*»

Starplayers :

Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Un autre prince de la maison Eataine, plus mature qu'Aeltanis. Un chef né écouté et suivi par ses hommes sur le terrain.

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Lion de Chrace, meilleur receveur de l'équipe. Un barbare inculte, égoïste et sans peur. J'exècre ce genre d'elfe mais que voulez vous ? Les joueurs de bloodbowl, même chez nous, ne sont connus ni pour leur raffinement, ni pour leur esprit.

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, Meilleures passeuse de l'équipe. La joueuse la plus habile et la plus arrogante de l'équipe. Moins je la vois, mieux je me porte. Elle refuse de me voir et ma « présence infâme » l'importune. Qu'importe, ma mission est de la protéger, à l'instar des autres joueurs, et c'est à son insu que je le ferai.

Siguwe Altariel de la famille Vapnullène de la maison d'Eataine

Issu d'une famille fidèle au roi, Opposé à la Guerre, Récemment disgracié par le Roi Phénix

« Les vents de magie sont comme des doux effluves d'encens à l'odeur parfumée de jasmin et de rose... ils sont plus discret que les ombres dans la nuit, plus puissant que le métal des épées et plus meurtrier que les flammes du pic de Khaine... Et lorsque j'ordonne, ils obéissent... »

Vous étiez un mage de la cour du roi Phénix, respecté et écouté par tous. Vous êtes opposé aux projets de guerre et vous ne vous en cachez pas. Vos réseaux de connaissance et votre autorité sont telle que vous avez rassemblé autour de vous beaucoup de partisans. Trop sûr de vous, vous n'avez pas vu venir la manœuvre sournoise des partisans de la guerre et c'est avec grande surprise que vous avez appris avoir été désigné pour prêter assistance à l'équipe de Bloodbowl qui se rendait sur le vieux monde, vous empêchant par là même de poursuivre la bataille politique. Votre courte enquête avant votre départ vous a permis de cerner un responsable de ce plan odieux : Le prince Aeltanis Ethele qui se retrouve être Coach de l'équipe et prêt à récolter tous les lauriers de la victoire de l'équipe elfique.

Les mauvaises langues vous jugent décadent, sinistre et arrogant. S'ils savaient l'étendue de votre puissance, ils vous trouveraient au contraire humble et fort bienveillant de ne pas les broyer de votre poigne. Qui plus est vous êtes fidèle au roi Phénix et il est évident que vous ne feriez rien pour nuire aux bons et fidèles serviteurs de votre roi, n'est-ce pas ?

En tant que figure des opposants à la campagne militaire que le Roi souhaite mener... Il est évident que vos actions vont être surveillées et que le roi profitera de chaque opportunité pour vous discréditer. Pire, les partisans du roi Phénix et de la guerre attendent que vous commettiez la bêtise de trahir ouvertement l'équipe et d'aller contre les ordres du Roi. Vous n'êtes pas né de la dernière pluie et vous n'offrirez pas à vos opposants ce cadeau.

Vous gardez pour l'instant profil bas et attend son heure pour manipuler les événements en faveur des opposants aux projets actuels du trône Phénix. Il subit les provocations et attaques du jeune Aeltanis sans broncher ni trahir son agacement, ce qui frustre le jeune prince au plus haut point.

Vous êtes un mage excessivement puissant. Vous commandez aux éléments et seriez capable de raser la ville entière si vous le vouliez. Hélas, le mandat délivré par le roi vous interdit de faire appel aux vents de magie. Pire, les collègues de magie humains sont au courant de votre présence et surveillent probablement les vents de magie qui vous entourent, contrôlant l'utilisation que vous en faites. Votre talent est grand, aussi arrivez vous encore à lancer des sortilèges mineurs tout en dissimulant leur existence aux yeux des autres mages. Leur puissance est ridicule comparée à la puissance que vous êtes capable de déployer, mais berner ces sorciers d'opérette vous procure une sincère satisfaction.

Votre famille est en négociation avec la famille Jovnor pour contrer les projets de la famille d'Ethele et du Roi...

Pouvoir de joueur : « Bourrasque ». Votre arsenal de sort se prête assez peu à un match de bloodbowl, vous pourriez facilement lever du brouillard mais à quoi bon vu que les joueurs elfes sont les meilleurs passeurs au monde, vous ne feriez que gêner votre équipe. Du coup vous avez modifié un sort de lévitation pour l'appliquer sur le ballon. Évidemment son utilisation est interdite depuis l'extérieur du terrain, mais vous êtes assez habile pour que ces idiots de mages mortels ne ressentent pas les vents de magie que vous utiliserez ...

Utilisez ce pouvoir depuis le banc de touche pour donner un malus de -15 au jet de progression adverse. (Une fois par mi-temps). Vous pourriez aussi profiter d'être dans les gradins, éloignés de vos pairs coachs pour lancer ce même sort contre votre propre équipe, mais qui songerait à le faire ?

« Le Prince Aeltanis de la famille d'Ethele de la Maison d'Eataine. C'est de lui que vient ma disgrâce... Il a su monter les voiles alors que je baissais ma garde... Mais les vents tournent jeune arrogant... Aussi sûrement que coule l'eau, la confiance du Roi me reviendra...»

« La soeur Ismalia NuitEtoile de la famille Allienna de La maison d'Yvresse est une prêtresse du temple d'Isha. Partisane de la reine, elle est un allié que je dois exploiter pour ridiculiser le petit prince... Lorsqu'elle contestera pour l'autorité du Prince je serai prêt...»

« Earwen Nolwelle de la famille Vlonor de la maison Avelorn... Elle est le ciment qui soude cette équipe... c'est elle que je dois faire céder avant de pouvoir m'engouffrer dans les interstices pour les faire éclater... Elle sera facile à briser...»

« Meleanel Aerdelmel de La famille Malnadile de la maison d'Eataine est honorable... Partisan du Roi, il dirige réellement cette équipe... Je ne sais pas encore comment l'utiliser, mais je trouverai bien un moyen... Ma seule certitude est qu'il fera tout pour faire gagner « son » équipe de joueurs de balles et n'interviendra que très peu dans les affaires sérieuses. »

« Joraelle lame d'argent de la famille Nlataleis de la maison d'Yvresse... Elle est une Nagarythe, elle saura se montrer discrète en cas de besoin... Elle pourrait être la lame prolongeant ma main si j'arrive à la convertir à ma cause...»

Starplayers :

Le Prince Ediwick Féléanor de la famille Malnadile de la maison d'Eataine, Capitaine de l'équipe. Un deuxième prince de la maison Aeataine, doté d'un peu plus de cervelle que le petit prince. Il est sur le terrain et bien trop occupé pour intervenir sérieusement dans nos affaires.

Rethaes "Crête de lion" de la famille Jovnor de la maison d'Avelorn, Lion de Chrace, meilleur receveur de l'équipe. Une brute de Chrace, qui porte des peaux de bêtes. Il est fort, intrépide et opportuniste. Il est surtout très prévisible et par conséquent facilement manipulable. Une piste à retenir.

Alphaelle "Main de Saphir" de la famille Vlonor de la maison d'Avelorn, Meilleure passeuse de l'équipe. Une petite elfe intéressante. Personne n'a jamais osé lui dire « non » et cela la rend exigeante et arrogante à souhait. J'ai jusqu'à aujourd'hui eu de bons rapports avec elle. Son caractère et ses goûts de luxe en font au final quelqu'un de superficiel et nombriliste. Qui sait ce qu'elle acceptera de faire contre ... hum ... disons la promesse d'un sortilège puissant de beauté une fois que nous serons de retour sur l'archipel ?

Gardien des rancunes, Le coach.

Harvet Hoesterill. L'élément fédérateur de l'équipe, braillard, fort en gueule mais toujours juste avec ses gars.

Il en fait baver à tout le monde, pousse une gueulante pour un oui ou pour un non, pousse toute l'équipe jusqu'à son maximum.

Mais avant toute chose, Harvet Hoesterill est un savant, un véritable érudit parmi son peuple. C'est un gardien des rancunes, celui qui se rappelle de tout, connaît toute l'histoire, sait tout.

Il sait comment ses ancêtres entraînaient des gars, il connaît les méthodes éprouvées par des générations de prédécesseurs, qui feront de ses joueurs les meilleurs. Il connaît par cœur les écrits gravés sur les plaques de marbre composant le très précieux « Recueil Des Tactiques » du Maître Worgantz « tête d'enclume », et sait les réciter à l'envers s'il le faut !

Il connaît l'histoire de chacun, le passé de l'équipe, les victoires éclatantes ou les défaites amères.

Il a une compréhension fine de la psychologie naine et saura toujours rappeler le souvenir d'une défaite cuisante pour encourager la hargne de ses troupes.

Rancune :

Il n'apprécie pas les fantaisies de Gherull Mange-Roc qu'il a été contraint d'embaucher, il n'est malheureusement pas en droit légitime de lui tenir rancune des circonstances de son embauche puisque Harvet avait donné sa parole inconsidérée de prendre l'ingénieur dans l'équipe le jour où il prouverait l'efficacité de ses inventions en mettant un de ses joueur au tapis.

Rancune :

Harvet tient en revanche rancune à Gunbar Bras d'ogre pour un jour avoir laissé passer un fan jusqu'à lui. Harvet a du le sortir lui-même des vestiaires à coup de bottes ferrées dans fondement et a ainsi abimé une de ses paires de soulier favorite, considérées comme neuves après leurs douze années de bons et loyaux services. Harvet Hoesterill réclame en compensation de cette erreur, qu'un jour, Gunbar prouve enfin son efficacité en arrêtant, lui ou son service de sécurité, 10 supporters en infractions et que ceux-ci soient pendus par les pieds au dessus du vestiaire de l'équipe pour le reste du match. Jusqu'à aujourd'hui, seuls 8 supporters ont pu ainsi être appréhendés. Bizarrement, voir des camarades ainsi suspendus dissuade généralement les autres supporters de continuer à essayer de passer, au grand damn de Gunbar.

Pouvoir de joueur : La liste des rancunes à votre disposition est longue et les nains peuvent parfois patienter des années avant de faire payer une insulte, mais vous savez que sur un terrain de bloodbowl les choses doivent se régler rapidement !

Utilisez ce pouvoir, depuis le banc de touche, après que votre équipe ait subi un TD, ce pouvoir motive vos joueurs à ne pas abandonner quelque soit les blessures et les coups. Pour ce tour, aucun joueur ne quittera le terrain à moins d'être mort, annulez donc tout pouvoir diminuant vos caractéristique d'équipe, ou sortant un joueur.

Martelier / responsable de la sécurité.

Gunbar Bras d'ogre. Un nain solidement bâti, à la barbe longue et grisonnante, laissant pourtant entrevoir un nez tordu et d'affreuses cicatrices, preuve d'un passé militaire honorable.

C'est un nain à la mine dure, aux manières rudes et à l'autorité incontestable. Un poing de Granit dans un Gant d'acier.

Il mène les "troupe" à la baguette et malheur à qui tenterait de lui marcher sur les pieds.

Il a avec lui une troupe de vieux loups de montagnes braillards hirsutes et mortellement efficaces qui forment l'ossature de la sécurité de l'équipe.

Rancune :

Harvet tient rancune à Gunbar pour un jour avoir laissé passer un fan jusqu'à lui. Harvet a dû le sortir lui-même des vestiaires à coup de bottes ferrées dans fondement et a ainsi abimé une de ses paires de soulier favorite, considérées comme neuves après leurs douze années de bons et loyaux services. Harvet Hoesterill réclame en compensation de cette erreur, qu'un jour, Gunbar prouve enfin son efficacité en arrêtant, lui ou son service de sécurité, 10 supporters en infractions et que ceux-ci soient pendus par les pieds au dessus du vestiaire de l'équipe pour le reste du match. Jusqu'à aujourd'hui, seuls 8 supporters ont pu ainsi être appréhendés. Bizarrement, voir des camarades ainsi suspendus dissuade généralement les autres supporters de continuer à essayer de passer, au grand damn de Gunbar.

Cette rancune pèse sur l'honneur de votre famille, et cette rancune doit être lavée ! Le tournoi est la meilleure occasion de prouver à la nation naine l'efficacité de vos services de sécurité.

Rancune :

Wuroth, le fils du roi de Karak Norn a un jour subit un carton rouge pour conduite non « fairplay ». (Il a brisé la mâchoire d'un elfe à terre à coup de talons et de crampon.). Le roi de Karak Norn en personne a convoqué L'équipe d'encadrement de l'équipe et leur a demandé des explications. Dans un jeu où le paiement des arbitres est légal, l'équipe d'encadrement doit être tenue comme entièrement responsable de ce genre de décision d'arbitrage ! La prochaine erreur sera la dernière.

Pouvoir de joueur : Un bon entraînement est essentiel à la réussite d'un match, mais vous avez appris aux joueurs à avoir mieux : Une bonne matraque ! Vous ordonnez à vos joueurs de sortir les matraques dissimulées sous leurs barbes, pour ce tour, votre équipe gagne +15% en force. Ce pouvoir est utilisable une seule fois par mi-temps l'arbitre ayant tendance à les faire confisquer. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

L'Ingénieur / intendant de l'équipe, gère et entretient l'équipement

Maître ingénieur Gherull Mange-roc. Un nain au visage rond, à la barbe effilochée et brûlée par endroit. C'est un électron libre. Jugé par le reste de l'équipe comme un dangereux réformateur, c'est un nain qui "invente" et qui donc essaye d'interpréter voire de modifier les enseignements du « Recueil des tactiques » de Maître Worgantz.

Il utilise des méthodes "nouvelles" et donc peu fiables et peu estimées par ses confrères. Il faut pourtant bien reconnaître les incontestables succès de son terrifiant Roulemort ou des fabuleuses balistes à ballon portatives, capables d'un seul tir de faire traverser le terrain entier à un ballon.

Harvet Hoesterill l'a engagé suite à un pari engageant son honneur dont les termes précis étaient « Ce nain là, je l'engagerai le jour où ses « nouveautés » mettront au tapis un de mes gars, autant dire que c'est pas demain haha ! ». Le soir même, Gherull entra sur le terrain pour tester lui-même sa prodigieuse invention : le fabuleux gantelet frappeur d'acier à piston rotatif. L'invention, fumante et tournoyante, s'emballa et mis au tapis 14 joueurs, toutes équipes confondues, avant de pouvoir être maîtrisée. L'invention fut jugée trop dangereuse pour être adoptée et fut balancée dans un précipice, contre l'avis de son créateur. Néanmoins l'engagement d'Harvet devait être respecté et il dut se contraindre à prendre Gherull dans son équipe.

Rancune :

Thorbin Gharcken tient rancune à Gherull Mange-Roc, le trésorier de l'équipe, pour avoir tenté un jour de lui soutirer de l'argent en prétendant que ça ne se verrait pas.

Pouvoir de joueur : La victoire est avant tout une question de volonté et quand on veut vraiment être sûr de gagner, mais alors sûr sûr, on triche... Ainsi votre baliste à ballon est capable de propulser de véritables boulets sur le terrain, gare à l'imprudent qui ne laisse pas rebondir le ballon et tente la réception directe... il faut dire qu'attribuer un numéro de joueur à votre baliste pour qu'elle soit comptée comme joueur de l'équipe et puisse faire les engagements est une de vos trouvailles les plus ingénieuses. Si vous êtes dans le gradin de votre équipe, vous pouvez activer la baliste à ballon lors d'un coup d'envoi où votre équipe est en défense. L'équipe en attaque peut soit tenter un jet de force pour récupérer le ballon directement (Si raté la marge de progression de l'équipe en attaque est de 0 pour ce tour), soit laisser rebondir le ballon et diviser sa marge de progression du tour par 2.

Maître Brasseur / responsable des relations publiques.
Hermerh CroqueSabot.

Le brasseur de l'équipe, il possède le secret de la seule bière officielle des "Beliers de Karak Norn", le produit dérivé de l'équipe le plus vendu, source de la moitié des revenus de l'équipe.

C'est lui qui gère l'image de sa cuvée et organise la distribution de la bière, tant aux joueurs qu'aux spectateurs. C'est un pilier indispensable de l'équipe, une bière frelatée ou éventée mettrait les joueurs dans un état proche de l'hystérie (et tout nain est capable de comprendre ça).

Il a été vu dans le passé, des équipes complètes de nains s'asseoir résolument par terre et refuser de bouger suite à une restriction sur les rations de bière distribuées.

Rancune :

Il tient rancune à Thorbin, le trésorier, qui lui a un jour suggéré de revoir les dépenses liés à l'entreposage des bières et des grains de l'équipe, demande évidemment grotesque voire insultante qui mérite toujours une réparation officielle. Fort heureusement c'est une rancune récente, datant de 6 ans seulement, il y a donc toujours espoir qu'un accord soit trouvé et que la rancune soit dissipée par un accord à l'amiable.

Pouvoir de joueur : Les distributions de votre bière sont bien connues du public qui les réclame à cors et à cris, vous passez la plupart des matches à en distribuer de pleins tonneaux dans les gradins pour gagner les faveurs du public. Activez ce pouvoir jusqu'à 3 fois par match pour gagner un gradin à votre cause ou remotiver un gradin. Les futs ouverts pour le match s'éventeront évidemment d'un match sur l'autre, ce serait de votre point de vue criminel de distribuer ça ! Les distributions non effectuées sont donc perdues.

Trésorier / Marchand, responsable de la distribution des primes et de la gestion de la caisse de l'équipe.

Thorbin Gharken est un vieux nain issu d'une lignée de comptables royaux de Karak Norn. Il prend sa tâche très au sérieux et connaît à la pièce près les budgets de chacun des postes de son équipe et autant dire qu'on peut se lever tôt pour lui soutirer un seul sou de plus !

Il est d'une fidélité et d'une loyauté exemplaire, rien ne lui fait plus plaisir qu'un livre de compte honnête, propre et bien tenu.

Rancune :

Il est en désaccord complet avec Hermeh Croquesabot, le brasseur, quant à l'argent et les moyens logistiques devant être déployés pour la conservation de la bière. Il est évident que la bière est une chose sérieuse et lucrative, mais de là à déployer 3 mercenaires à temps plein pour surveiller les futs ou affréter des navires spéciaux pour acheminer des grains de l'autre bout du vieux monde, il y a de l'abus !

Rancune :

Il tient rancune à Gherull Mange-roc pour lui avoir un jour dit « Allons, 100 ou 200 couronnes ce n'est pas grand-chose, si je les prends ça se verra pas, c'est pour l'invention du siècle ! ».

Le terme exact de la rancune est : « Ce jour, Thorbin Gharken, fils de [.. l'évocation de la lignée s'étend sur une demi-plaque de marbre encore ...] déclare rancune à Hermerh CroqueSabot pour la tentative de détournement de biens communautaires, l'insinuation honteuse de l'incompétence d'un membre estimé et ancien de la confrérie des comptables royaux de Karak Norn et la tentative de duperie d'un membre estimé et ancien de la confrérie des comptables royaux de Karak Norn. ».

Une compensation a depuis été dument payée par Hermerh à Thorbin et à la confrérie des comptables, ce qui devrait en toute théorie avoir lavé la rancune. Mais l'incident reste cruellement en mémoire de Thorbin.

Pouvoir de joueur : « Caisse noire »

Au fils des ans et des saisons vous avez accumulé une caisse noire contenant pas mal de couronnes. Vous disposez de 4 000 couronnes à dépenser pour l'équipe, vous êtes le seul maître de l'argent dépensé depuis cette caisse noire.

Prêtre de Grugni / Soigneur.

Krombar Roulefut : Un jeune prêtre de Grugni, joufflu, barbe courte et joues roses. C'est un gars jovial, plein de bon sens et donc très écouté par les autres joueurs.

Krombar est « une courte-barbe », c'est donc un nain assez jeune qui ne bénéficie pas encore de l'expérience (et donc du respect) de ses aînés. Il occupe cependant une place irremplaçable dans l'équipe puisque le jeu « physique » et leur obstination légendaire font que les nains ont tendance à remplir les rangs de leur infirmerie.

C'est cependant un nain que l'on qualifie de « raisonnable » et son statut de prêtre lui permet de gagner la confiance de nombre de nains. En outre, c'est probablement l'un des seuls nain capable d'adresser des reproches à un autre nain de l'équipe sans que celui-ci puisse en prendre officiellement rancune, puisqu'il parlera au nom de la morale et de la religion de Grugni. Il ne s'agit après tout que de son devoir, aussi désagréables que puissent être les mots entendus.

Il a donc tendance à jouer le rôle de médiateur pour arbitrer les conflits entre les différents membres de l'équipe (staff inclus).

Pouvoir de joueur : « *Allons, c'est solide tout ça* ». Soigner fait partie de votre métier et de votre vocation la plus profonde. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due à des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

Président du club : Widget LionHand.

Widget est le fils du très connu « Wyatt LionHand », le hobbit d'affaire le plus prospère du vieux monde, qui a su investir dans des entreprises d'alimentation hobbit. La famille LionHand possède des Auberges de cuisine traditionnelles hobbit partout dans l'empire, ainsi qu'une légion de colporteurs itinérants distribuant le très fameux « Moot Burger ». Widget LionHand, unique fils de Wyatt LionHand est un fils à papa pédant, actionnaire richissime de l'entreprise de son père. C'est lui et l'argent de son père qui ont entièrement financé l'équipe. Il dépense l'argent de son père sans compter.

C'est un jeune hobbit stylé, portant des costumes extravagants, d'étranges accessoires de modes (Des lunettes en verre fumé ?! Quelle idée saugrenue !) et des tas de bijoux clinquants.

Malgré cela, il se montre avenant avec tous, souriant, aimable. Il considère la participation à la coupe de bloodbowl comme un « jeu » et prend avec une distance relative tous les événements « contrariants » qui peuvent toucher le club. Il s'amuse follement de leur participation à la coupe et rien ne compte plus à ses yeux que de s'attirer les faveurs du public et amuser la galerie. Il aimerait évidemment remporter la coupe, qui d'après lui, ferait un magnifique vase sur la cheminée familiale.

Pouvoir de joueur : Votre richesse est votre force, et personne ne peut vous dire non. Vous disposez d'une réserve personnelle d'or de 5 000 couronnes pour acheter les arbitres, recruter des joueurs en renfort, et payer des pots de vin

Cuistot : "Mama VertBaudet" Indispensable à l'équipe.

Une matriarche hobbite aux formes généreuses et à l'autorité incontestable, dans sa cuisine comme ailleurs, tout le monde marche à la baguette et malheur à qui contredirait la mère VertBaudet ! Elle serait capable de tirer le jeune Widget par les oreilles s'il le fallait, et personne n'irait la contredire, pas même le fortuné père LionHand.

L'équipe est à ses yeux une bande de mômes capricieux et braillards, elle entend inculquer à ces jeunes gens un peu de discipline et de respect, et c'est elle qui chasse systématiquement l'équipe de sa cuisine à grands coups de pieds aux fesses pour les forcer à s'entraîner et tout le monde, y compris Robby l'Ogre, doit se laver les mains en passant à table.

Son rôle est donc de veiller au moral des joueurs en supervisant les cuisines ce qui n'est pas une mince affaire. Entre donner des ordres à la batterie d'aides cuistots, organiser les 7 distributions de nourriture quotidiennes, gérer les stocks et prévoir les distributions gratuites de nourriture au public, elle a fort à faire.

Pouvoir de joueur : « *Y'a du rab' !* » Votre cuisine est réputée dans tout l'empire et certains sont prêts à beaucoup pour l'un de vos plats. A chaque match vous disposez d'une marmite de ragout pour environ 3 gradins. Une distribution vous permet de rallier un gradin à votre cause ou de remotiver un gradin. Vous pouvez donc utiliser ce pouvoir 3 fois par match. Les portions non utilisées peuvent être servies le lendemain seulement. (Mais devront toutefois être protégées des gourmands hobbits qui viendront probablement se servir pendant la nuit.)

Responsable relation publiques / Pom pom girls Djébel PetitPré

Djébel est un hobbit grassouillet aux rouflaquettes volumineuses, bras droit de Wyatt LionHand et envoyé ici pour aider Widget à superviser l'équipe (Et accessoirement surveiller le jeune fils de Wyatt). C'est la copie conforme de Widget en plus âgé et en plus gras : Bien habillé, beau parleur, il porte les mêmes accessoires que lui et calque son comportement sur lui pour s'en attirer les faveurs.

C'est un tchatcheur invétéré, un baratineur sûr de lui et charismatique et qui sait se faire des amis partout. Il lèche littéralement les pompes de Widget et n'use de l'autorité léguée par Wyatt qu'avec prudence et parcimonie, le plus souvent pour empêcher Widget de se mettre en danger ou pire, de mettre en danger l'image de l'entreprise familiale.

C'est un "self made hobbit" fier de sa réussite et de son poste. Il se fiche fondamentalement des résultats sportifs de l'équipe mais ne considère que les retombées en terme d'image et l'avancée dans sa « carrière » de seconder LionHand.

Bien qu'il jalouse Widget et regrette qu'un fils parvenu et incapable jouisse de plus de considération de lui, Djébel est foncièrement lâche et ne prendra jamais le risque de montrer ce ressenti ou de se salir les mains pour faire disparaître le fils LionHand par « accident ».

Pouvoir de joueur : « *La tchatche* » Vos talents de baratineur sont sans limites et les ogres et autres mercenaires du service de sécurité boivent littéralement vos paroles. Si vous êtes dans les gradins, vous pouvez les inciter à faire vider un gradin adverse, pour la mi temps en cours, pour raison de sécurité. Vous pouvez aussi annuler la remotivation d'un gradin (et d'un seul) en incitant à un long et très dérangeant contrôle de sécurité, lors de la mi-temps. Votre pouvoir peut également (et à la place de l'effet précédent) avec accord de l'arbitre, servir à réussir automatiquement un jet de baratin ou de commérage utilisé lors des phases de gradin.

Jardinier : Responsable de l'homme arbre. Eugène PoutreChêne :

Eugène est un Vieux Hobbit acariâtre et donneur de leçons, jardinier d'hommes arbres depuis trois générations. C'est un hobbit âgé, portant d'imposantes rouflaquettes grises. Il marche vouté, sa tête chauve est recouverte d'un chapeau mou à large bord datant d'une époque ancestrale. Ses nombreuses cicatrices, son nez tordu et les raideurs de sa jambe prouvent les dangers de son métier. Il jouit d'une grande considération dans l'équipe et tout le monde sait que personne ne serait capable de prendre sa place.

Sa relation avec Lourdbouleau, l'homme arbre est un mélange d'amitié sincère et de rancune vacharde. Eugène passe son temps à râler sur ce gros tas de bois incapable de la moindre initiative et qui perd ses feuilles partout mais serait pourtant incapable de s'en séparer. Ils se connaissent depuis que Eugène a pu soulever sa première bêche, et avant lui son père et son grand père s'occupaient de LourdBouleau.

Sous des airs de hobbit campagnard et paisible, Eugène est doué d'une certaine finesse d'esprit et il se fait volontiers roublard quand les circonstances l'exigent. Mine de rien, après tant d'années passées à regarder les jeunes s'exciter, il connaît deux ou trois ficelles de derrière les fagots auxquelles les équipes en face ne s'attendraient certainement pas.

Pouvoir de joueur : « *Sève de dryade* » La plupart du temps, les pompom dryades servent à faire pot de fleur et à masquer à l'arbitre certaines inversions de joueurs et autres magouilles sur le banc de touche. Mais avec beaucoup de patience et de persévérance vous avez réussi à extraire de la sève de dryade, un poison très lent qui ralentit les réflexes de la cible. Utilisez ce pouvoir lors d'un coup d'envoi, vous enduisez le ballon de sève de dryade, les joueurs de l'équipe adverse perdent 5% en stratégie et en agilité pour le reste du match, ce bonus est cumulatif à chaque utilisation, mais un soigneur habile peut parvenir à le contrer.

"Analyste concurrentiel" :

Gaston PiedPalmé est le responsable officieux « pot de vin, coup de pute et sabotage ». C'est un hobbit, qui a longtemps accompagné une troupe de mercenaires spécialisé dans les fouilles de donjons et de vieux temples. Sa discrétion, son agilité et ses « talents » ont fait de lui quelqu'un d'indispensable dans la troupe. Suite à la mort de ses infortunés compagnons (Et son « repli stratégique » pendant ledit combat), Gaston s'est retrouvé un moment sans emploi à écumer les bars jusqu'à se faire embaucher comme videur dans une des Auberges de la famille LionHand. De fil en aiguille, il s'est fait remarquer et s'est un jour fait proposer le poste dans l'équipe par Wyatt LionHand en personne.

Gaston Piedpalmé est un roublard couturé de cicatrices, maître des entourloupes les plus sales et des stratagèmes les plus vicelards. Widget ne veut officiellement rien savoir de ce qu'il fait pour l'équipe tant que les résultats sont là.

Il a longtemps côtoyé les humains et l'empire, et a perdu le côté « bon enfant » qu'ont beaucoup de hobbits, n'hésitant pas à planter un couteau dans les hanches ou payer pour que du sale boulot soit accompli. Il apprécie particulièrement le pragmatisme froid de Eugène Poutrechêne le jardinier, avec qui il a par le passé élaboré quelques coups fumants.

Pouvoir de joueur : Lors d'un match, vous analysez et décortiquez les stratégies et les magouilles adverses. Utilisez votre pouvoir pour annuler un pouvoir d'équipe, de starplayer ou de coach utilisé par votre adversaire. Ce pouvoir s'utilise depuis le banc de touche.

Masseuse : "Béthilda Tournedos"

La gastronomie et le raffinement de la cuisine hobbite ne connaît pas de limites. Il est courant que les plus fortunés d'entre eux commencent la préparation des aliments avant même l'abattage des animaux. Il est une caste très reconnue et très sérieuse dans le Moot dont le rôle est de masser les animaux destinés à l'abattage dans le but d'attendrir la viande, homogénéiser la répartition des graisses dans la viande afin d'obtenir la viande la plus tendre et la plus gouteuse qu'il soit.

Béthilda est l'une de ces « spécialiste » reconnue et a toujours mis son talent au service de la famille Lionhand et leurs très réputées auberges. Il y a peu de temps, Béthilda s'est vu proposer un rôle dans l'équipe de bloodbowl que possède la famille LionHand. Son talent de masseuse, tant apprécié pour la préparation de la viande s'est également avéré fort utile pour soigner les muscles endoloris des joueurs et apaiser leurs nombreuses contusions.

Béthilda est une jeune hobbite joviale, dont l'esprit et les bavardages sont appréciés de tous.

Pouvoir de joueur : « *C'est mou tout ça !* » Soigner fait partie aujourd'hui partie de votre métier et vous permet d'avoir des patients plus « causants » qu'à l'accoutumée. Vous bénéficiez d'une relance sur les jets de soins et de médecine qui ciblent des joueurs de l'équipe lors des mi-temps. Vous pouvez ainsi tenter un jet de médecine pour soigner une perte de caractéristique d'équipe due à des joueurs blessés ou une blessure de Starplayer.

A noter que vous possédez une grande connaissance de l'anatomie humaine et des points sensibles, il est facile pour vous d'assommer quelqu'un (même d'un beau gabarit) ou de faire se tordre de douleur même le plus endurci des costaud.

Annexe 2 : L'anti-sèche des arbitres fainéants

Vos joueurs se tournent les pouces ? Ils ne veulent pas prendre d'initiative pour occuper leurs phases d'inter-match ? Vous n'avez plus d'idée pour faire de leur vie un enfer ? Cette annexe est faite pour vous, voici une liste non exhaustive de crasses et petits malheurs qui pourront rythmer ce merveilleux tournoi.

Cette table a pour vocation d'occuper vos Pj si ils ne lancent rien par eux même, vous pouvez soit y faire un jet ou choisir un événement à faire jouer :

1) Rixe :

Deux trois quarts de votre équipe sont tombés aux détours d'un des chapiteaux de restauration sur des supporters de l'équipe qu'ils vont bientôt affronter, l'affaire est en train de dégénérer en bagarre, les PJs concernés peuvent soit y mettre un terme, soit au contraire porter secours à leur joueurs (qui sont clairement en train de mettre une rouste aux 3-4 pauvres supporters)

fin possible : Joueurs blessés, hooligans ennemis boostés, ou intervention de la sécurité, perte de popularité, amende du comité d'organisation pour mauvaise conduite.

2) Vol :

Alors qu'un PJ entre dans la salle du matériel, il s'aperçoit que plusieurs armures de joueurs sont manquantes. C'est l'œuvre d'un petit groupe de voleurs des rues qui a découpé un pan de la tente et essaye actuellement de revendre les armures à des équipes moins bien équipées que la votre.

fin possible : Arrêt des coupables et bonne relation avec la sécurité, perte des armures, carac de force de l'équipe -5%

3) Urbal le bretonnien :

Un joueur de l'équipe tiléenne du nom d'urbal, s'en prend à plusieurs joueurs bretonnais et pour cause il s'agit du chevalier du royaume Urbal de Lyonesse chassé par son duc qui a dû fuir pour devenir mercenaire en tilée. Si les PJ l'aident à se venger il pourra rejoindre leur équipe. Dans tous les cas, l'accrochage pourrait dégénérer et une partie du campement de l'équipe des PJ risque d'être saccagé par la généralisation de la bagarre.

fin possible : Urbal se déguise en trois quarts de votre équipe pendant l'un de vos matchs carac de force de l'équipe +5%

4) Attention contrôle ! :

Deux arbitres (et leurs gardes du corps) viennent contrôler le matériel et faire un test alchimique d'urine aux joueurs, bien sûr il y a quelques irrégularités qu'il faut couvrir, mais comment vos PJ vont-ils dissimuler que les gantelets de cuir de leurs joueurs sont lestés au plomb ou échanger le contenu d'une fiole d'urine??

fin possible : blâme officiel, exclusion de joueurs, pot de vin

5) Caprice de star :

L'un des stars player de l'équipe exige que sa loge soit plus grande/ d'avoir du foie de canard cru au dîner ou encore de prendre un bain aux pétales de roses, bref les PJ vont devoir parcourir la ville de long en large pour le contenter

fin possible : perte du pouvoir de ce star player pour le prochain match

6) Rixe entre joueurs :

Une bagarre éclate entre vos joueurs et il va falloir y mettre un terme au plus vite, s'interposer directement est une mauvaise idée, il va falloir ruser.

fin possible : dents cassées pour tous vos PJ et mauvaise ambiance en perspective !

7) Meurch le boissonnier :

Un colporteur du nom de meurch se présente au staff de l'équipe des PJ et leur propose

une excellente bière naine, à la dégustation elle est excellente, mais les deux tonneaux livrés ne sont rien de plus que de la mauvaise bière coupée avec du fumet de poisson. Les Pj devront donc retrouver meurch qui n'est autre qu'un poissonnier du cru ayant décidé de dopper un peu le prix de ses invendus

fin possible : intoxication de joueurs, baguarre, mettre la bière au poisson dans le stock de l'adversaire

8) l'étoile de l'amour :

Un des star player de l'équipe des PJ vient d'avoir le coup de foudre pour une pom pom de l'équipe adverse, ses résultats à l'entraînement sont misérables tant ils pensent à sa belle, les Pj vont devoir lui apprendre à séduire ou soudoyer la pom pom pour qu'elle donne le change.

fin possible : scène improbable de roméo et juliette ou tractation sordide dans le dos de leur joueur

9) Grève des lanceurs :

Le syndicat des lanceurs de bloodbowl (une profession très bien défendue) vient tout juste d'éditer une nouvelle charte de confort pour protéger ses membres, les Pj vont donc devoir trouver des paires de gants en peaux de dragon, une crème pour main à la sève de dryade et embaucher une manucure à plein temps (à titre d'information, les pompom de l'équipe halfelin sont des dryades... mais attention aux piquants ...)

fin possible : lanceurs en grève (-10% en agilité pour l'équipe)

10) Propagande :

Un ancien sponsor de l'équipe qui l'a quitté l'année dernière à cause de ses mauvais résultats la saison précédente est mécontent du succès actuel de l'équipe, il organise donc une campagne de mauvaise pub qui se fait déjà ressentir sur la popularité de l'équipe

fin possible : réintégration du sponsor, mise à mal des publicitaires concernés, baisse en popularité de l'équipe si rien n'est fait.

11) Nuln Boudin, ça vous va bien !

La vie d'une équipe n'est pas rose tous les jours. Votre équipe peut être amenée à trouver des financements pour renflouer la caisse. Cela tombe bien, les saucisses à frire « Nuln Boudin » cherche à sponsoriser une équipe !

2000 Po à la clef, pour qui accepterait, de coudre le logo « Nuln Boudin » sur ses maillots, de prendre pour mascotte un homme-boudin dont le déguisement ferait bizarrement penser à un étron et enfin accepterait de chanter sur le terrain une courte chanson vantant les qualités des charcuteries « Nuln Boudin » (Aux Pj de se creuser la tête).

Fin possible : 2000 couronnes à la clef, opprobre sifflets et quolibets à l'équipe ! (Signifiée par la perte de 5% en popularité pour l'équipe).

12) Et c'est pas un peu hérétique tout ça ?

Le comportement suspect d'un ou plusieurs de vos joueurs a attiré l'attention de Magnus Hammerfall, le seul répurateur hobbit du vieux monde. Il s'intéresse à votre équipe pour un prétexte probablement fallacieux et n'aura de cesse de vous tourmenter tant que l'affaire ne sera pas éclaircie à ses yeux.

D'étranges hommes aux chapeaux noirs vont tourner autour de vos tentes avec la discrétion d'un canard rose au milieu d'une mare. Difficulté à mener des affaires malhonnêtes et discrètes avec de tels pots de colle, sans compter que si vous avez vraiment quelque chose à vous reprocher, vous avez intérêt à cacher au plus vite toutes les preuves !

Fin possible : Beaucoup d'ennuis en perspective si les PJ n'arrivent pas à prouver à Magnus leur bonne foi et leur innocence (heureusement, Magnus Hammerfall n'est pas une flèche et ne s'y connaît que très peu en vraie démonologie).

Annexe 3 : Les abaques et résumés des pouvoirs

Nom	Type	Pouvoir	Résumé du pouvoir	Lieu d'utilisation
<i>Béliers de Karak Norn</i>	<i>Equipe</i>	<i>Tortue naine</i>	<i>obtient 10 au jet de prog en tactique ou force qd attaquant</i>	X
Harvet Hoesterill	Encadrement	Liste des ran-cunes	si a subit un TD, annule pouvoir diminuant carac équipe ou sortant 1 joueur	banc de touche
Gunbar Bras d'ogre	Encadrement	Matraques	pr ce tour +15% en forc. 1 x par mi-tps	banc de touche
Gherull Mange-Roc	Encadrement	Maitre de la balliste	adversaire peut tenter jet force pour récupérer ballon (si râté MP=0) soit laisser rebondir ballon et MP/2	gradin de son équipe si équipe en défense
Hermerh CroqueSabot	Encadrement	Bières	3 x par match, gagner ou remotiver un gradin	
Thorbin Gharken	Encadrement	Caisse noire	possède 4 000 Co	X
Krombar Roulefut	Encadrement	Allons c'est solide	relance pour jet soin en mi-tps pour soigner perte carac joueur ou blessure star-player	X
Hurkal LourdMarteau	Star Player	Rien ne me résiste	1 x par match: jet ss force pr équipe. Pr chaque pt de marge, 1pt en moins ds carac adverse. Si sur terrain, +5 force à équipe.	terrain
Ragalast Main rouge	Star Player	Tueur de troll	3x par match: jet force pr équipe. Si réussi star player adverse KO pr 1 mi-tps. Si sur terrain, +5 agilité à équipe.	terrain
Wutroth Norn	Star Player	Cogneur	Réduit MP adverse basée sur force de 10. Si sur terrain, +5 stratégie à équipe.	terrain
<i>Lion du Mootland</i>	<i>Equipe</i>	<i>Standing ovation</i>	<i>si dépense 1 dé gradin, substitue popularité à autre carac pour jet prog.</i>	X
Widget LionHand	Encadrement	Richesse	possède 5 000 Co	X
Mama VertBaudet	Encadrement	Y a du rab'	3 x par match: rallier un gradin ou le remotiver grâce aux marmites de bouffe	gradins
Djébel Petitpré	Encadrement	La tchache	vider un gradin pour la mi-tps en cours, annuler remotivation ou réussite auto jet baratin.	gradins
Eugène Poutrechêne	Encadrement	Sève de dryade	Lors coup envoi, moins 5% en stratégie et agilité pour reste du match à équipe adverse (cumulatif)	X
Gaston Piedpalmé	Encadrement	Analyse concurrentielle	annuler pouvoir équipe, de star player ou de coach adverse	banc de touche
Béthilda Tournedos	Encadrement	C'est mou tout ça	relance pour jet soin en mi-tps pour soigner perte carac joueur ou blessure star-player	X
Lourd Bouleau	Star Player	Allez au boulot	En attaque, droit à un second jet de prog ss agilité pour hobbit et ss tactique pr équipe adverse. Si sur terrain, +5 force à équipe.	terrain
Robby l'ogre	Star Player	Cogneur	réduit MP adverse basée sur stratégie de 10. Si sur terrain, +5 force à équipe	terrain
Gédéon Wingfoot	Star Player	Tu m'auras pas	Ne peut être sorti du terrain que par pouvoir coach. S'il est sur le terrain équipe à +10 en agilité en attaque. Si sur terrain, +5 agilité à équipe.	terrain

Ulthuan Avengers	Equipe	Supériorité aérienne	Si équipe menée au score, jet de prog en attaque ss agilité	X
Aeltanis Ethele	Encadrement	Envoyé du roi Phénix	Faire exclure coach sur banc de touche. Contestation officielle pour TD marqué par équipe adverse. Si match ex-quo, elfe gagne	banc de touche
Ismalia Nuitétoile	Encadrement	Grâce d'Isha	relance pour jet soin et médecine en mi-tps pour soigner perte carac joueur ou blessure star-player	X
Meleanel Aerdemel	Encadrement	On me la fait plus	En défense, annuler MP adverse ss stratégie	X
Joarelle LameArgent	Encadrement	Vigilance des Nagarythes	annuler pouvoir équipe, de star player ou de coach adverse	banc de touche
Earwen Nolwelle	Encadrement	Paroles d'amitié	annuler neutralisation gradin ou désorganisation. Si ds gradin, il ne peut pas être conquis par ennemi	gradins
Siguwe Altariel	Encadrement	Bourrasque	moins 15 sur jet de prog adverse	banc de touche
Ediwick Féléanor	Star Player	Non, non, non	Annule pouvoir star player d'adverse pour le tour. Si sur terrain, +5 stratégie à équipe.	terrain
Rethaes Crête de Lion	Star Player	Fonceur	si jet prog elfe ss force et que MP>0, équipe adverse perd 1d10pts de force pour le reste du match. Si sur terrain, +5 force à équipe.	terrain
Alphaelle Main de Saphir	Star Player	Agilité	relance du jet de prog basé sur agilité. Si sur terrain, +5 agilité à équipe.	terrain
Rangers de Mordhein	Equipe	Cohésion malsaine	1 x par match MP adverse /2	X
Heideger Ramdall	Encadrement	Motivation	ajout nb de 5+TD déjà marqué à votre marge du tour	X
Gerhart Strüdel	Encadrement	Milice	malus de 5 à une carac d'équipe adverse pour reste du match ou intervention d'un soigneur	banc de touche
Katarina Frötshrein	Encadrement	Analyse concurrentielle	un coach adverse doit vous lire son pouvoir perso	banc de touche
Hedmond Grasdoble	Encadrement	Empathie	diminue de 10% score de popularité adverse pr 2 prochains tours	banc de touche
Hank Nacudent	Encadrement	Potions	3 par jour. Potion rend 1d6+4 pts blessure ou soignent un star player	banc de touche
Fernand le beau	Encadrement	Filou	Faire siffler faute. Si faute sifflée MP adverse /2 pr ce tour. Lancer 1d4 si résultat<= nb fautes dénoncées, inutilisable.	banc de touche
Otto l'écrabouilleur	Star Player	Terrain sera ton tombeau	3x par match, test de force pr équipe humaine. Si réussi, 1 star player adverse KO jusqu'à prochaine mi-tps. Si sur terrain, +5 force à équipe.	terrain
Friedrich Van Rumpe	Star Player	Je la lâcherai pas	en attaque, MP de l'équipe en défense ne peut pas être > à celle de l'équipe en attaque. Si sur terrain, +5 agilité à équipe.	terrain
Lukas Grossberg	Star Player	Idôle des jeunes	1 x par match réduit MP adverse à 0. Si sur terrain, +5 popularité à équipe.	terrain
Kislev Kossards	Equipe	Morsure du loup	Après chaque jet de prog en attaque, adverse doit faire jet prog ss force. Si jet raté, équipe adverse perd 5% ds carac au hasard	X
Urbach Crocs Noirs	Star Player	Transformation	A chaque TD encaissé, lancer 1d10!; Si 9 ou 10, équipe a +15% force tant que sur terrain.	terrain
Nicolei Tolayef	Star Player	Grigri	3 x par match, équipe adverse doit relancer jet de prog	terrain

Boloroï	Star Player	Frénésie	Lancer 1d20, si pair retrancher résultat à MP. Si pair ajouter résultat à MP.	terrain
Les White Paladins	Equipe	Attention Messire	Si star player victime pouvoir blessant ou sortant, annuler ce pouvoir et diminuer MP de 5.	X
Baron de Traville	Star Player	Duel	Bloquer utilisation n'importe quel pouvoir adverse	terrain
Chevalier de Penbourg	Star Player	Parangon de vertu	A chaque TD marqué, 1 gradin neutre soutient maintenant les White Paladins	terrain
Frère barrique	Star Player	Tournée générale	A mi-tps, ts les gradins de l'équipe sont régénérés	terrain
Sirocco de Malwej'	Equipe	Coup de sirocco	Gagne bonus à MP de +10 à chaque remise en jeu si TD encaissé	X
Aslif le derviche	Star Player	Passe tournoyante	plus 15 à agilité	terrain
Hashin l'assassin	Star Player	Coup ds le dos	TD ne peut être marqué ce tour-ci.	terrain
Malwej l'hypnotiseur	Star Player	Hypnotiseur	10 malus à stratégie à équipe adverse	terrain
Brigade d'argent	Equipe	money or nothing	jet de progression à +10 si l'équipe mène au score	X
laryc de lyonnaise	Star Player	terreur du stade	aucun dé de gradin ne peut être utilisé pr équipe adverse	terrain
mosh l'ogre	Star Player	coup de boule	Ajoute +10% en force à équipe	terrain
el magnifico	Star Player	ancien duelliste	Ajoute +10% en agilité à équipe	terrain

Table de coup d'envoi :

D20	Description	Carac d'attaque	Carac de défense
1	Tactique Secrète : des hooligans lancent des fumigènes sur le terrain, Chaque coach doit se fier à son instinct !	Au choix	Au choix
2	Choc de ligne : la ligne de défense ne laisse aucune échappatoire, seul quelques dents cassées régleront ce problème	Force	Force
3	Fer de lance : une stratégie qui a fait ses preuves, un blitzer ouvre une brèche et le reste de l'équipe se positionne dans le camps adverse	Stratégie	Force
4	Infiltration : l'attaque se base sur l'envoi de ses receveurs dans le camp adverse pour mettre à mal la défense, attention au tackle!	Agilité	Force
5	Vieux roublard : une vieille tactique sortie de derrière les fagots rien de tel pour marquer !	Stratégie +10	Force
6	Insaisissable : la défense s'est déployée en profondeur et tente d'encercler les attaquant	Force	Stratégie
7	Le chat et la souris : les deux coaches utilisent des feintes et des positionnements surprise pour piéger ou contrer l'ennemi	Stratégie	Stratégie
8	Passe en avant : un lanceur combiné avec un receveur habile est un danger à ne pas négliger	Agilité	Stratégie
9	BOMBE ! Le ballon arrive en chandelle sur un lanceur qui fait une passe longue à un de ses coéquipiers	Agilité +10	Stratégie
10	SPLURCH : un joueur en attaque envoi KO un des pivots de la ligne de défense des le coup d'envoi, la défense doit se repositionner rapidement	Force	Agilité
11	Feinte : l'attaque lance deux offensives distinctes par les couloirs latéraux et la défense doit se mettre en place pour un défense latérale	Stratégie	Agilité
12	Coup de pied gagnant : botteur envoi le ballon dans un des coin du camp attaquant et la réception risque d'être plongeante !	Agilité	Agilité
13	Rouleau compresseur : la défense est surprise par le coup de sifflet a peine tournent t'ils la tête qu'ils se retrouvent a brouter le gazon	Force +10	Agilité
14	Renfort en défense : quelques hooligans viennent se mêler a l'équipe en défense, l'attaque doit calmer ces individus le temps que l'arbitre les expulse	Force	Popularité
15	Huéeé du public : les gradins entament un chant dédié a l'incompétence de l'équipe en attaque, seul une stratégie époustouflantes les fera cesser	Stratégie	Popularité
16	Jet de pierre : des supporters frustrés lancent des pavés sur la ligne d'attaque, mieux vaut les éviter	Agilité	Popularité
17	Hooligans : des supporters des deux équipes forcent la sécurité et agressent les joueurs a tout va. Que le plus populaire gagne !	Popularité	Popularité
18	Ballon à pointe : un supporter a payé un arbitre pour remplacer le ballon officiel par celui d'une équipe d'ogres venue la saison dernière...	Au choix	force
19	Euh on est a quel tour déjà?? : l'arbitre s'emmêle dans le compte des tours cette mi-temps fera un tour de moins	Au choix	Stratégie
20	Ballon magique : la balle a été ensorcelée, par un mage supporter de l'équipe en attaque des qu'un défenseur s'en approche le ballon s'enfui !	Au choix	Agilité

Table d'événement :

D20	Description	Carac d'attaque	Carac de défense
1	Le grand jeu : le match bat son plein et chaque équipe donne le meilleur d'elle même	Au choix	Au choix
2	Mêlée générale : l'attaquant a acculé le défenseur et une gigantesque empoignade est à prévoir	Force	Force -10
3	Jeu ouvert : les attaquants couvrent toute la zone de terrain adverse et il devient difficile de les arrêter	Stratégie	Force -10
4	Sprinter : l'attaquant porteur du ballon cours vers la zone d'embut et se heurte aux derniers défenseurs	Agilité	Force
5	STAR PLAYER en lice ! Les vivats de la foule donnent du courage a l'une des vedettes de l'attaque, son équipe suit le mouvement	Popularité	Force
6	Tortue : l'équipe en attaque réussi a former une tortue qui écrase tout sur son passage, la défense doit trouver comment la percer	Force	Stratégie
7	Le chat et la souris : les deux coach utilisent des feintes et des positionnement surprise pour piéger ou contrer l'ennemi	Stratégie	Stratégie
8	Jeu de passe : l'attaquant lance une série de passe pour remonter le terrain	Agilité	Stratégie
9	Double ballon : un supporter arrive a introduire un ballon jumeau du ballon officiel sur le terrain ca devient dur pour la défense !	Popularité	Stratégie -10
10	Blitz : un blitzer fonce pour ouvrir la voie au porteur de balle	Force	Agilité
11	Le mur : trois bloqueurs de l'attaque forment un mur qui protège le porteur de balle , il va falloir ruser !	Stratégie	Agilité
12	Interception : l'attaquant tente une passe longue et un défenseur essaye une interception spectaculaire	Agilité	Agilité -10
13	Étoile filante ! : Un star player en attaque lance une offensive solitaire	Popularité	Agilité
14	STAR PLAYER en lice ! Les vivats de la foule donnent du courage a l'une des vedettes de la défense	Force	Popularité
15	Lui on l'évite... : l'équipe en attaque contourne la zone de terrain occupé par le star player adverse	Stratégie	Popularité
16	Lancer de tonneau: des hooligans nains lancent un tonneau de bière vide sur le terrain l'attaque va devoir enjamber !	Agilité	Popularité
17	Le choc de titans : deux starplayers opposés s'affronte le foule est en délire chaque équipe gagne un dé de gradin pour le prochain tour	Popularité	Popularité
18	Tactique frontale : l'attaquant se met en position de force sur un jeu qui lui convient le défenseur doit briser son élan	Au choix	force
19	Tactique subtile : l'attaquant se met en position de force sur un jeu qui lui convient le défenseur doit trouver la parade rapidement	Au choix	Stratégie
20	Fast ball spécial : un joueur est lancé par un de ses coéquipier façon Olive et Tom (TM) la défense est prise au dépourvu	Au choix	Agilité

Annexe 4 : Les logos des équipes

White Paladins



Sirroco de malweij'



La brigade d'argent



Kislev Kossards



Lions du Mootland



Rangers de Mordheim



Beliers de Karak Norn



Ulthuan Avengers



Annexe 5 : ALTDORF et les environs.

Altdorf est la capitale de la province du Reikland et est aussi la capitale de tout l'empire, siège du pouvoir de l'Empereur Karl Franz.

La ville est construite principalement sur sept grandes îles du fleuve Reik, dans le sud ouest de l'Empire. La ville compte plus de 105000 habitants, faisant d'elle la ville la plus peuplée du Vieux Monde.

Altdorf est le siège du gouvernement, la résidence de l'empereur et le centre spirituel de l'Empire comprenant les plus grandes institutions, comme l'université d'Altdorf, le collège des Ingénieurs et les collèges de Magie.

L'essentiel du tournoi va se dérouler dans l'immense champ de foire qui s'étend entre les murailles immenses de la ville et l'embouchure du fleuve. Sur ce champ de foire, d'immenses campements de toile ont été dressés et accueillent une populace nombreuse et bigarrée.

La puissance économique de l'empire est telle que quatre terrains et leurs nombreux gradins ont été dressés par les guildes d'artisans au centre du champ de foire, autour des quartiers officiels abritant l'équipe d'organisation des tournois.

Autour des terrains, les camps des équipes sont délimités par de grands espaces clôturés de la taille d'un petit village, destinés à accueillir les joueurs en visite et la foule de suivants, organisateurs et grouillots qui sont indispensables aux équipes.

Au delà s'étendent les quartiers des spectateurs, où s'entassent pêle-mêle des dortoirs, des réfectoires, des marchands et colporteurs de tous poils, des « bars », des scènes où des hérauts donnent représentation. La milice à bien de la peine à maintenir l'ordre tant le désordre est grand est certains endroits du camp deviennent la proie des pires filous une fois la nuit tombée.

Chaque équipe aménage son terrain comme bon lui semble. Les nains barricaderont et creuseront des fossés autour de leur camp, les hobbits feront pousser des haies épaisses autour de leur campement, les elfes monteront de somptueux pavillons dorés et gardés par des soldats aux armures clinquantes, les sirroco de malwej' monteront un campement d'immenses yourtes etc etc.

Aperçu schématique des lieux :

