



LFC COMPETITION RULES

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES LFC

Ailes (Mutation)

Cette compétence a les mêmes effets que la compétence Très longues jambes.

Bec (Mutation)

Cette compétence a les mêmes effets que la compétence cornes.

Botteur (Passe)

Toutes les équipes peuvent acheter jusqu'à 2 botteurs. Un botteur est un trois-quarts avec la compétence Botteur et coûte 20k de plus qu'un trois-quarts normal. Un joueur avec la compétence Botteur, peut relancer un penalty.

Esprit confus (Extraordinaire)

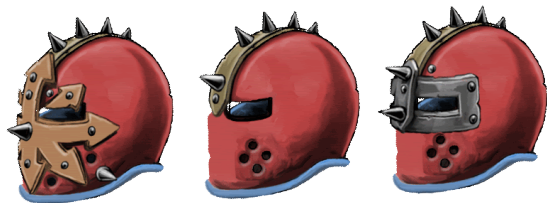
Un joueur avec cette compétence est déjà à la base pas très malin. Lors d'un match il est tellement perturbé par la liesse qu'entraîne un touchdown et part la confusion des vestiaires que lorsqu'il doit revenir sur le terrain après chaque arrêt de jeu, il existe une chance pour qu'il se trompe d'équipe. Jetez un dé après chaque arrêt de jeu, sur un 4+ le joueur revient normalement sur le terrain, mais si le score est inférieur à 4, le joueur se trompe d'équipe et joue pour l'adversaire. Le joueur adverse ne doit cependant pas mettre sur le terrain plus de 11 joueurs mais il doit obligatoirement faire jouer le joueur avec esprit confus.

Fans de...(Thrud,...) (Extraordinaire)

Les joueurs avec cette compétence déplacent un grand nombre de fans qui ne viennent au stade que pour lui et les gradins débordent de supporters en folie. Votre équipe a +3 au famé tant que le joueur est dans votre équipe.

Fastball special (Extraordinaire)

Un joueur avec cette compétence a passé de longues heures à être jeté en l'air par des big guy tous plus débiles les uns que les autres. Qu'il ait développé une technique spéciale ou fait coudre des ailes sur son équipement, il a survécu ! Et c'est déjà assez rare pour le souligner. Le joueur lancé ne sera dévié que 2 fois au lieu de 3 et obtient +1 à son jet d'atterrissage.



Freebooter (Extraordinaire)

Les joueurs avec cette compétence sont des électrons libres, ils parcourent le vieux monde afin d'intégrer des équipes mais ne se fixent jamais au même endroit. Une équipe peut engager un freebooter uniquement avec les primes de match et pas avec son propre trésor. De plus une équipe ne peut pas enrôler une star avec la compétence freebooter. Après le match, le freebooter quitte l'équipe et celle-ci ne pourra pas l'engager à nouveau lors de la même compétition. Si une équipe joue une ligue et une coupe par exemple, elle pourra engager le même freebooter, une fois pour un match de ligue et une fois pour un match de coupe.

Honorable (Extraordinaire)

Les joueurs avec cette compétence ne peuvent en aucun cas commettre de piétinement et ne peuvent en aucun cas participer à un piétinement.

Mutation aléatoire (Extraordinaire)

Les joueurs avec cette compétence sont des enfants du changement, ils naissent dans le creux de la main de Tzeench ou sont bénis par lui. Lorsque vous engagez un joueur avec cette compétence, tirez au sort la mutation du joueur. Cette mutation ne changera plus une fois inscrite.

Jetez 2d6

2	Main démesurée
3	pince/griffe
4	présence perturbante
5	bras supplémentaires
6	répulsion
7	Cornes / bec
8	queue préhensile
9	Tentacules
10	deux têtes
11	Très longues jambes
12	Au choix

Mitose (Extraordinaire)

les joueurs possédant cette compétence comme les Horreurs roses de Tzeench, on le corps qui se dédouble pour former deux nouveaux joueurs. Lorsqu'un joueur avec Mitose subit une sortie, déterminez la blessure et appliquez les effets. Au prochain match, le joueur avec Mitose se recompose et revient à sa forme initiale. Le joueur est sorti du terrain et remplacé par deux nouvelles créatures. Une d'entre elle est posé à la place qu'occupait la créature avec mitose avant de quitter le terrain, l'autre sur une case vide adjacente. Si aucune case vide adjacente n'est libre, le joueur peut choisir de repousser une des figurines afin de placer la créature à sa place. Un joueur avec stabilité ne sera pas repoussé. Dans le cas où le joueur avec mitose était porteur du ballon, la mitose à lieue avant le rebond du ballon.

Si et seulement si, à cause d'une mitose une équipe se retrouve en surnombre, considérez alors que les créatures possèdent la compétence arme secrète. Au prochain arrêt de jeu, l'arbitre les expulsera. Les créatures issues d'une mitose n'intègre pas l'équipe et n'existe que lors du match en cours. Si une

mitose à eu lieu durant le match, les autres joueurs de la même équipe ne pourront pas utiliser cette compétence lors du même match.

Patriote (Extraordinaire)

Les joueurs avec cette compétence ont de grands principes. Réussissez un 4+ sur un dé 6.

Sinon il déclinera votre offre jugeant que votre équipe ne respecte pas ses idéaux.

REGLES ADDITIONNELLES LFC

Enrôler une star :

Une équipe peut si elle le souhaite acheter une star qui jouera la saison au sein de l'équipe.

Les stars libres sont sur le marché des stars. Une star enrôlée quitte le marché des stars et quitte le marché des primes de match.

Pour se faire le coach doit acheter la star uniquement avec son trésor. Une star obtenue grâce aux primes de match ne peut pas être conservée.

Pour enrôler une star il faut payer le prix de la star plus 20%. (par exemple une équipe de nains veut acheter Grimm croc d'acier, la star tueuse de troll. Pour l'enrôler le coach de l'équipe naine doit verser 220k + 44K soit 264K)

De plus, après chaque match, le coach doit verser le salaire de la star qui correspond à 10% du prix d'achat de la star pour pouvoir conserver le joueur, si le coach ne parvient pas à payer le salaire de sa star après avoir obtenue les gains du match, la star quitte l'équipe.

(L'équipe naine à encore perdue un match, il ne reste que 10K dans le trésor du coach. Il devrait normalement verser 10% des 220K que coûte Grimm pour son salaire. Ne disposant que de 10K, le coach perd les 10K et perd aussi la star, qui emporte le reste du trésor avec elle en guise de dédommagement. Une star ayant quittée l'équipe suite à un impayé ne pourra plus rejoindre l'équipe cette saison.

Une star enrôlée ne gagne pas de points d'expérience et ne progresse plus.

Une star enrôlée qui subit une sortie réagit comme un joueur normal.

Une star enrôlée qui suite à une sortie perd un point de compétences (ex: -1 AG, -1MOUV...) quitte sur le champs l'équipe afin d'avoir recours à de meilleurs soins médicaux que le coach ne pourra jamais lui payer. Si une star quitte l'équipe suite à une blessure, le coach n'a pas à lui verser le salaire du match et la star quitte l'équipe sans emporter le trésor.

Une star Blessée sera de nouveau disponible sur le marché des stars la prochaine journée.

Une Star tuée lors d'un match de bloodbowl ne sera plus disponible cette saison et ne sera plus disponible sur le marché des stars.

Une star enrôlée n'est plus disponible sur le marché des stars tant qu'elle est dans l'équipe.

Une équipe ne peut enrôler en même temps que 2 stars à l'exception des équipes de minus (halfings, Gobelins,..) qui peuvent en enrôler 3.

Une équipe ne peut pas enrôler de Freebooter.

Sortie de terrain:

Dans certaine partie du vieux monde, le bloodbowl est un véritable défouloir et ressemble plus à une guerre ouverte ou tous les coups sont permis. Lors des matchs de LFC, si le joueur qui possède le ballon sort du terrain parcequ'il est repoussé ou plaqué, ou pour toute autre raison (vampire qui doit se nourrir dans la foule, un joueur lancé par un coéquipier...) il y a de grande chance qu'il soit massacré littéralement par la foule. Jetez un d6. Sur un 4+ le joueur est tué net sinon faites un jet de blessures et appliquez le résultat.

La ligue:

Les équipes engagées dans la ligue devront affronter toutes les équipes adverses lors de matchs aller et retour. Lorsque tous les matchs aller ont été joués le commissaire déclare la trêve d'inter saison. Lors de cette trêve l'avant dernier au classement reçoit un starplayer gratuit d'une valeur de max

100K, tandis que le dernier reçoit un starplayer d'une valeur de max 300k. Les starplayers offerts par la ligue sont au choix du commissaire. Les starplayers ainsi offert intègrent l'équipe comme des joueurs de base. Les coachs n'ont pas à régler leurs salaires, la ligue LFC s'en chargeant à leur place pour assurer le spectacle. Une star offerte par la ligue ne rentre pas en compte dans le maximum de stars qu'une équipe peut engager. Pour le reste (expérience, blessures) ils sont soumis aux règles définies dans la section *enrôler une star*.

L'inter saison est aussi le moment où le commissaire peut déclarer qu'une coupe va être jouée. La coupe est en élimination directe, et les matchs sont tirés au hasard. Le commissaire est libre d'appliquer des règles spéciales à sa coupe et une récompense. La coupe est un bon moyen pour une équipe mal partie lors de la première phase de la ligue de se refaire, surtout si elle s'est vu offrir un starplayer qui sera peut être décisif et rééquilibrera la balance entre les équipes avant de reprendre la ligue.

Lorsque la coupe est terminée on reprends la ligue et les matchs retour en tenant compte des blessures, expériences et récompenses obtenues durant la coupe.

Lorsque tous les matchs aller et retour ont été joués le classement détermine les 4 premiers coachs, qui vont disputer le BIG FOUR afin de déterminer le seul et unique gagnant de la ligue.

(Ainsi, et comme le monde du blood bowl est injuste, le troisième du classement générale peut s'il remporte le BIG FOUR être sacré vainqueur de la ligue.)

Le premier au classement affronte donc le troisième et le quatrième affronte le second. Puis les deux vainqueurs s'affrontent dans une finale meurtrière et décisive pour être enfin sacré champion de la ligue !

En cas d'ex æquo, le coach ayant la plus grande fame est prioritaire.

Pour le Big Four, un match nul ne compte pas et il faut donc appliquer la règle des prolongations.

Prolongations :

Si un match nul n'est pas une option, on applique les règles de prolongations.

Deux nouvelles mi-temps de 4 tour chacune sont jouées. Si au début d'une mi-temps un des coachs ne peut aligner au moins 3 joueurs, il est considéré forfait et le coach adverse remporte le match. Si à la fin des prolongations le score est toujours nul on passe aux penalty.

Penalty:

Si à la fin des prolongations le score est toujours nul, on départage les joueurs par des penalty.

Chaque équipe dispose de 5 penalty et le coach choisit 5 botteurs. On tire au sort qui commence. Le penalty ressemble à la transformation, en effet une grande barre en forme de U est installée sur le terrain et le botteur doit lancer cette balle du milieu de terrain et la faire passer entre les barres du U.

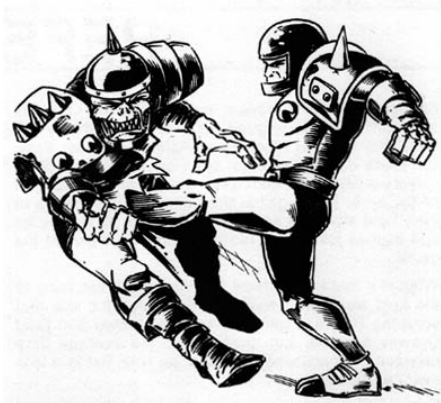
Sur un 4+ (5+ pour un minus) le botteur transforme l'essai et l'équipe obtient 1pt.

On fait botter les penaltys en alternance jusqu'à ce que les 5 penaltys des 2 coachs est été botter. Celui qui obtient le plus de points remporte la victoire.

En cas d'ex æquo on recommence jusqu'à obtenir un vainqueur.

Un joueur avec la compétence Botteur, peut relancer son jet de penalty.

Seule les relances des botteurs peuvent être utilisées pour relancer un penalty.





LFC LISTE D'EQUIPES LFC



KHORNE

Khorne is known to be the most violent of the Chaos Gods and Khorne Blood Bowl teams reflect perfectly the nature of their master. These players are the biggest psychopaths on the field and people often wonder if they play the game or are just there to beat and kill their opponents in order to gather more casualties for their master, the Lord of Skulls.



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Khorngors	70 000	6	3	2	8	Cornes, Frénésie	FGM	AP
0-4	Guerriers du Chaos	120 000	5	4	3	9	Frénésie	FGM	AP
0-2	Sanguinaires	90 000	6	3	3	8	Solitaire, Frénésie, Animal Sauvage, Cornes, Griffes	FM	AGP
0-1	Minotaure de Khôrne	170 000	5	5	1	8	Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Animal Sauvage, Cornes, Crâne épais, Griffes	FM	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Max Eclaterate (130k), Lewdgrip Fouet'bras (150k), Pèt'Brik et Minab' (290k), Lord Borak le Destructeur (300k), Grashnak Noirsabo (310k), Morg 'n' Thorg (450k) thrud (200k), Gorlem Goreblade (180K), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)

SLAANESH

lust that distract their opponents. They are much less armored than other Chaos teams but they are fast enough to score a touchdown before any heavy team can move. They can also include daemonettes, some of the most frightening creatures of the Lord of Pleasure.



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Esclaves	70 000	6	3	3	7	Joueur vicieux, Esquive,	G	APMF
0-4	Guerriers du Chaos	120 000	6	4	2	8	Joueur vicieux, Présence perturbante	FGM	AP
0-2	Demonettes	120 000	8	3	4	7	Solitaire, Manchôt, Esquive, Pincés, Présence perturbante, Joueur vicieux	FM	AGP
0-1	Gardien des secrets	150 000	5	5	2	8	Solitaire, Châtaigne, Animal Sauvage, Cornes, Crâne épais, Pincés,	FM	AGP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Max Eclaterate (130k), Lewdgrip Fouet'bras (150k), Pèt'Brik et Minab' (290k), Lord Borak le Destructeur (300k), Grashnak Noirsabo (310k), Morg 'n' Thorg (430k), Thrud (200k), Dorjac (175k), Withergrasp (190k), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)

TZEENTCH

Tzeentch teams are devoted to the Lord of Change, the one that is the essence of chaos itself. Tzee



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Cûltistes	60 000	6	3	3	8	Mutation alternative	GM	FAP
0-4	Guerriers du Chaos	120 000	5	4	3	9	Mutation alternative	FGM	AP
0-2	Horreurs roses de Tzeentch	120 000	7	3	3	7	Solitaire, Répulsion, Main démesurée, Saut, Sprint, Surnois, Mitose	FM	AGP
0-1	Duc du changement	140 000	4	5	1	9	Solitaire, Animal Sauvage, Crâne épais, Regard hypnotique, 2 X Mutation aléatoire	FM	AGP
X	Horreurs bleues	-	5	1	3	5	Solitaire, main démesuré, esquive, minus, poids plume, sprint, saut		

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Max Eclaterate (130k), Lewdgrip Fouet'bras (150k), Pèt'Brik et Minab' (290k), Lord Borak le Destructeur (300k), Grashnak Noirsabo (310k), Morg 'n' Thorg (450k), Thrud (200k), Spider Smith (260k), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)

BRETONNIENS

Today, blood bowl is a very well respected sport in Bretonnia. It is considered a great test of martial skill, and is considered equal to jousting, in preparing knights for the rigours of war. Every baron wants his own team, and it is considered a great honour indeed to compete in the royal court leagues. Even fair damsels, who set the errants for budding young knights, have started to request "the scoring of many touchdowns".



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Serfs	40 000	6	3	3	7	Honorable	G	AFP
0-2	Ecuyers	90 000	6	3	3	8	Honorable, Dextérité, lancer précis	AG	FP
0-2	Nobles vassaux	90 000	8	3	3	7	Honorable, Esquive, Nerfs d'acier	AG	FP
0-4	Chevaliers errants	90 000	7	3	3	8	Honorable, Blocage,	FG	AP
0-2	Chevaliers du Graal	140 000	6	4	3	9	Honorable, Intrépidité, Stabilité, Juggernaut	FG	AP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Helmut Wulf (110k), Zug la Bête (260k), Zara la Tueuse (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (450k), Jules de Bergerac (260k), Johann le surin (200k), Urik le flagellant (100k), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)

ALLIANCE LIGHT

Il arrive parfois que des équipes d'haflings perdent tellement de joueurs qu'elles ne peuvent plus participer à la saison suivante. Et parfois certains joueurs désœuvrés affiliés au bien décident de faire une bonne action et créés alors une alliance, le temps d'une saison, oubliant leur animosité, animés par le seul sentiment de survie, car aussi disparate soit, elle cette alliance reste une équipe d'halfling !



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Halflings	40 000	6	3	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A	FGP
0-1	Humain	50 000	6	3	3	8		G	AFP
0-1	Elfe	70 000	7	3	4	7		AG	FP
0-1	Nain	70 000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne épais	FG	AP
0-2	Hommes arbres	120 000	2	6	1	10	Châtaigne, Costaud, Crâne épais, Lancer coéquipier, Prendre racine, Stabilité	F	AFP
0-1	Ogre	140 000	5	5	2	9	Solitaire, Châtaigne, Cerveau lent, Crâne épais, lancer coéquipier	F	AFP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Helmut Wulf (110k), Zug la Bête (260k), Zara la Tueuse (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (450k), Thrud le barbare (200k),

CLAN DE LUSTRIE

Si les Hommes lézards, les slaans et les amazones sont trois peuples fiers et combatifs qui n'acceptent que rarement de se mélanger, certains coachs de lustrie ont compris qu'ensemble, ils seraient plus forts. Désormais il n'est plus si rare de voir une amazone récupérer la balle à la place d'un saurus, pour la transmettre à un skink qui sera projeter dans l'enbut adverse afin de remporter un match.



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Amazone	50000	6	3	3	7	Esquive	G	AFP
0-2	Skink	60000	8	2	3	7	Esquive, Minus	G	AFP
0-1	Slaan	60000	6	3	3	8	Saut, Très longues jambes	AG	FP
0-1	Saurus	80000	6	4	1	9		FG	AP
0-1	Krogxigor	140000	6	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Cerveau lent, Crâne épais, Queue préhensile		AP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Zara la Tueuse (270k), bertha grospong (290k),

ARMY OF DARKNESS

Il est dit qu'un jour tous les non vivants, les nécromantiens, les rois d'égypte oubliés et toutes les monstres de la nuit s'uniront et regneront sur le vieux monde pendant 10000 ans. En attendant ce grand jour, certains se rassemblent pour passer le temps sur les pelouses des stades de blood bowl !



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Squelettes	40000	5	3	2	7	Régénération, Crâne épais	G	AFP
0-16	Zombies	40000	4	3	2	8	Régénération	G	AFP
0-4	Serviteurs	40000	6	3	3	7		G	AFP
0-1	Goule	70000	7	3	3	7	Esquive	AG	FP
0-1	Golem de Chair	110000	4	4	2	9	Crâne épais, Régénération, Stabilité	FG	AP
0-1	Loup-garou	120000	8	3	3	8	Frénésie, Griffes, Régénération	FG	AP
0-1	Vampire	110000	6	4	4	8	Regard hypnotique, régénération, Soif de sang	AFG	P
0-1	Momie	120000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	AGP
0-1	Gardien des tombes	100000	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Sinnedbad (80k), HackL'Etripeur (120k), Humerus Carpal (130k), Ithaca Benoin (220k), Setekh (220k), Ramtut III (380k), Comte Luthor VonDrakenhoff (390k), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)



PACTE DU CHAOS

Les équipes des Pacte du Chaos sont issues du mélange des races les plus méchantes et les plus chaotiques qui soient. Les Maraudeurs débordants d'enthousiasme doivent sans cesse être coachés afin de combler les différents besoins de l'équipe tandis que les autres joueurs apportent qui sa finesse qui ses muscles afin d'aider les Maraudeurs dans leur tâche. Néanmoins, que ce soit à cause de l'arrogance, de la stupidité ou de la nature bestiale des membres de l'équipe, il est bien rare de voir une équipe du Pacte du chaos organisée et efficace. Les Chaos All-Stars sont le meilleur exemple des potentialités d'une telle



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-12	Maraudeur	50.000	6	3	3	8		GFPM	A
0-1	Renégat Gobelin	40.000	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids-Plume	AM	GFP
0-1	Renégat Skaven	50.000	7	3	3	7	Animosité	GM	AFP
0-1	Renégat Elfe Noir	70.000	6	3	3	8	Animosité	GAM	FP
0-1	Troll du Chaos	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer un	F	GAPM
0-1	Ogre du Chaos	140.000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F	GAPM
0-1	Minotaure	150.000	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Animal Sauvage	F	GAPM

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Max Eclaterate (130k), Lewdgrip Fouet'bras (150k)

SLANNS

Les équipes Slann sont composées d'une ancienne race de voyageurs de l'espace qui sont arrivés sur notre planète il y a des lustres. Après avoir réalisé qu'aucun secours ne viendrait les chercher, ils décidèrent de s'installer et commencèrent à créer les Hommes Lézards qui finirent par devenir leur serviteurs. Si la plupart des Slanns préfèrent devenir gros et paresseux en gouvernant les Hommes Lézards, certains, plus jeunes et plus énergiques préfèrent voyager à travers les royaumes et jouer au Blood Bowl. Même si les Slanns n'ont que peu de dispositions pour le jeu de Passe, ce que tout le monde s'accorde à dire, leur habileté à effectuer des sauts, à plonger et à effectuer des interception est reconnue par tous les



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quart	60.000	6	3	3	8	Saut, Très Longues Jambes	G	AFP
0-4	Receveur	80.000	7	2	4	7	Plongeon, Saut, Très Longues Jambes	AG	FP
0-4	Blitzer	110.000	7	3	3	8	Tacle Plongeant, Bond, Saut, Très Longues Jambes	GAF	P
0-1	Krogxigor	140000	6	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Cerveau lent, Crâne épais, Queue préhensile	F	AP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Helmut Wulf (110k), Hemlok (170k), Boutaido (220k), Quetzal le Sauteur (250k), Silibili (250k), Morg'n'Thorg (450k), Thrud le barbare (200k), Dead eye (300k)

BAS FONDS

Il arrive parfois que les Gobelins et les Skavens qui habitent dans les profondeurs, sous les races qu'ils détestent, se retrouvent à marcher ensemble, s



Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-12	Gobelin des Bas Fonds	40.000	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus	AM	GFP
0-2	Trois quart Skaven	50.000	7	3	3	7	Animosité	GM	AFP
0-2	Lanceur skaven	70.000	7	3	3	7	Animosité, Passe, Dextérité	GMP	AF
0-2	Blitzer skaven	90.000	7	3	3	7	Animosité, Blocage	GAM	FP
0-1	Troll de Malepierre	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Gros Débile, Régénération, Lancer un Coéquipier, Châtaigne	F	GAPM

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune

Champions disponibles grâce aux Primes de Matches: Boomer Morvonez (60k), Fezglitch (80k), Nobbla la Teigne (130k), Skitter Pic-Pic (160k), Glart Lavollée Jr. (200k), Morg'n'Thorg (450k), dead eye (300k), Rasta Tailspike (100K), Spiky Razmokat (190K), Junus volplané (130k)





Liste des champions LFC

Nom	Equipes / Compétences	Coût	M	F	Ag	Ar
Thrud le Barbare Compétences	All Teams Solitaire, Freebooter , Joueur perso , Fans de Thrud , Blocage, Esquive en force, Cornes, Chataigne, Blocage Multiple, Cerveau lent, Crâne épais, Esprit confus	200.000	6	6	2	9
Shortzenegger Arnie Compétences	Halfling, Amazone Solitaire, Esquive, minus, Poids Plume, Arme secrète, Tronçonneuse	80.000	5	3	3	5
Withergrasp Compétences	Slaanesh, Chaos pact Solitaire, Joueur vicieux, Tacle, Griffes, Tentacules Queue préhensile, Deux Têtes, Présence perturbante	220.000	6	4	3	8
Dorjac Sureclaw Compétences	Slaanesh, Chaos pact Solitaire, Reception, Pince, Joueur Vicieux, Présence perturbante Longues jambes	220.000	6	4	3	9
Spider Smith Compétences	Tzeench, Chaos pact Solitaire, Bras supplémentaires, Reception, Bond Esquive, Sprint, Parade, Présence perturbante	260.000	8	3	4	7
Bilerot vomitflesh Compétences	Nurle, Chaos pact Solitaire ,Repulsion, Joueur Vicieux, Pourriture de nurgle Presence perturbante, Régénération, Blocage, Chataigne	200.000	4	4	3	9
Tuern Redvenom Compétences	Elfe noir Solitaire, Blocage, Tacle, Pro, Joueur vicieux	175.000	7	4	4	8
Hawtorn Tullaris Compétences	Elfe noir Solitaire, Passe rapide, reception, sprint, blocage	220.000	8	3	4	8
Lucen Swift Compétences	Elfe pro Solitaire, Reception, Esquive, Glissade contrôlée Plongeon	180.000	8	3	4	8
Clearwater Everglade Compétences	Elfe Sylvain, haut elfe, Elfe pro Solitaire, Passe rapide, Passe, Blocage de Passe Dextérité	150.000	7	3	4	7
Glam the laughing warrior Compétences	Elfe pro Solitaire, Blocage, Blocage Multiple, Esquive, Frénésie, Garde, Bond, Intrépidité, Freebooter	280.000	8	4	4	8
Deathblow Compétences	Humains, Norse Solitaire, Blocage, Chataigne, frénésie, Chef, Freebooter	220.000	7	4	4	9
Greigor miessen Compétences	Humains, Norse Solitaire, Reception, Esquive, Equilibre, Glissade contrôlée Plongeon,	220.000	8	2	3	7
Dead eye Compétences	all team Solitaire, Blocage, Chataigne, Arracher le ballon, nerfs d'acier Anticipation, Dextérité, Costaud, Passe, Patriot , Freebooter	300.000	7	4	4	9
Seb Chabowl Compétences	Norse Solitaire, Blocage, Blocage Multiple, Bond, Tacle, Lutte, Frénésie, Crane épais, Juggernaut, projection	300.000	6	4	2	9
Salton Painton Compétences	Human, Amazon, Halfling, Solitaire, Blocage, Chataigne, Tacle, Esquive en Force Juggernaut	250.000	7	4	3	9
Greaser Geargrinder Compétences	Ork Solitaire, Blocage, Crâne épais, Châtaigne, Costaud Garde, Stabilité	300.000	6	4	2	9

Liste des champions LFC

Nom	Equipes / Compétences	Coût	M	F	Ag	Ar
Aquila Hawkeye Compétences	Chaos, Nurle, Chaos pact Solitaire, Esquive, Saut, Bond, Bec (Cornes) Ailes (très longues jambes)	200.000	7	4	3	8
Rasta tailspike Compétences	Skaven, Bas fond, Chaos pact Solitaire, Reception, Bras supplémentaires	100.000	8	3	3	7
Skritter Compétences	Skaven Solitaire, Dextérité, Passe, Main sure, Précision	140.000	6	4	3	9
Snikch Compétences	Skaven Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Blocage Manchot, Lutte, Queue préhensile, Freebooter	300.000	9	4	5	8
Frank'N'stein Compétences	Necro, Undead, Solitaire, Chataigne, Stabilité, Esquive en force Crâne épais, Régénération	175.000	5	4	2	9
Gorlem Goreblade Compétences	Khorne, Chaos pact Solitaire, Frénésie, Blocage, Chataigne, Joueur Vicieux	180.000	6	4	3	9
Jules de Bergerac Compétences	Bretonniens Honorable , Intrépidité, Blocage multiple, Blocage, Stabilité Châtaigne, Chef, Pro, Arracher le ballon, juggernaut	260.000	7	4	3	9
Urik le flagellant Compétences	Bretonniens Solitaire, Chaîne et boulet, Manchot, Arme secrète, répulsion	100.000	5	7	3	7
Johann le surin Compétences	Bretonniens Solitaire, Poignards, Blocage multiple, Esquive, Saut, Poursuite, Tacle	200.000	7	3	3	7
Spiky razmokat Compétences	Ogres, Chaos pact, Gobelins, orques, Humains, Bas fond Solitaire, Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus Poids plume, Fastball Special , Dextérité, Blocage, Sprint	190.000	5	2	3	6
Jerry airborne Compétences	Halflings, Humains, Elfes sylvains, light alliance Solitaire, Esquive, minus, Poids Plume, Fastball Special , Equilibre	120.000	5	2	3	7
Junus volplané Compétences	Gobelins, Orques, Bas fond Solitaire, Esquive, minus, Poids Plume, Fastball Special , Passe rapide	130.000	6	2	3	8
Pok Grasseater Compétences	Ogres, Chaos pact Solitaire, Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus, Poids plume, Fastball Special , Dextérité	110.000	5	1	3	6