

# Les armes secrètes

Les joueurs peuvent acquérir une arme secrète. Quand vous obtenez un double sur le tableau de progression et si vos moyens vous le permettent, vous pouvez acheter une arme.

Acheter une arme compter comme une progression, et l'argent est dépensé pendant la séquence d'après match.

Les équipes de goblins sont si désespérées qu'elles peuvent acheter une arme secrète si elles obtiennent un double, ou si la somme des dés est 7.

Arme	Prix	Disponible pour:
Tronçonneuse	20.000 po	Goblins, Nains, Orcs et Humains
Tromblon	10.000 po	Nains et Nains du Chaos
Dague Empoisonnée	gratuit	Elfes Noirs et Skavens
Bombes	20.000 po	Goblins et Nains
Bâton à ressort	gratuit	Goblins
Batte de baseball	20.000 po	Ogre
Bolas	30000 po	Goblins
Canon Tyr-Na-Bor	30000 po	Goblins, Nains et Tyr-Na-Bor

## Chaîne & boulet

Jet pénalité : 8+

Un coach avec des fanatiques sur le terrain doit les déplacer en premier. Le fanatique est maintenu fermement par ces coéquipiers avant d'entrer sur le terrain. Une fois le coup d'envoi fini, le fanatique se met en action et se déplace en premier. A la fin du mouvement du fanatique, le coach doit vérifier que le joueur n'est pas épuisé. Cela arrive aussi s'il rate un blocage et qu'il se blesse. Si le fanatique tombe de fatigue, c'est un turnover. On peut utiliser une relance.

Le fanatique se déplace de 4 cases par tour de façon aléatoire. Il n'a pas de zone de tacle. S'il doit se déplacer sur une case qui est occupée, il essaye d'entrer dans la case en effectuant un blocage avec une force de 6. Cela ne compte pas comme un blitz et on ne peut assister lors de ce blocage. Le fanatique doit poursuivre.

Après son mouvement, on lance 1D6. Sur un 1, il tombe sur le sol et on lance 1D6 à nouveau. Sur 1-3, le fanatique meurt et sur 4-6, il est sorti pour le match.

## Tronçonneuse

Jet de pénalité : 8+

Un joueur ne peut entrer sur le terrain avec un tronçonneuse en marche. Faire démarrer la tronçonneuse compte comme une action et le joueur ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. Il doit réussir un jet d'agilité. Si le jet est réussi, la tronçonneuse est démarrée. S'il rate, il peut recommencer le tour prochain et ce n'est pas un turnover. La tronçonneuse doit être redémarrée après un TD ou la mi-temps. Si le joueur qui porte la tronçonneuse tombe, il doit subir un jet d'armure à +3. De même, s'il utilise la tronçonneuse pour agresser ou pour bloquer, le jet de d'armure est à +3 si et seulement si c'est le porteur de la tronçonneuse qui bloque ou agresse (pas en soutien).

## Bâton à ressort

Jet de pénalité : 10+

Tout joueur possédant un bâton peut tenter de se déplacer de 4 cases supplémentaires quand il décide de mettre le paquet. Un joueur qui a la compétence saut peut utiliser le bâton et doit réussir un jet d'agilité. Il peut continuer son chemin et tenter d'autres sauts.

## Dague Empoisonnée

Jet de pénalité : 10+

Le joueur peut utiliser la dague au lieu de faire un blocage. Il doit réussir un jet d'armure et tout résultat de « sonné » est en fait assimilé à « KO ». Une fois que la dague a été utilisée avec succès, le poison est enlevé jusqu'au prochain coup d'envoi. Au début du prochain coup d'envoi, la dague est réalimentée en poison.

## Bombes

Jet de pénalité : 8+

Un bombardier ne peut jeter une bombe qu'une fois par tour. Cela ne compte pas comme une passe. Le joueur ne peut rien faire d'autre. On lance 1D6 : Sur un 1, la bombe explose dans la case du lanceur. Sinon la bombe part comme pour une passe normale. Elle peut être interceptée. Si un joueur l'attrape, il doit faire 4+ sinon la bombe explose. Il peut la relancer sur un autre 4+. Sinon la bombe explose. Quand la bombe explose, elle projette par terre le joueur situé dans la même case que la bombe et projette les joueurs situés dans les cases adjacentes sur un 4+. Le jet d'armure est normal. Le joueur qui a la balle ne peut intercepter la bombe.

## Tromblon

Jet de pénalité : 10+

Le joueur peut tirer la balle avec le tromblon. Cela compte comme une action de passe et le joueur ne peut rien faire d'autre pour ce tour. On lance 1D6 : sur 1-3, la balle est dispersée comme pour un coup d'envoi. Sur 4-6, la balle tombe pile sur la case visée. Si la balle ne reste pas dans les mains de l'équipe qui a la balle, c'est un turnover. On ne peut utiliser le tromblon que pour le coup d'envoi.

## Roule-mort

Jet de pénalité : 7+

Le conducteur du roule mort peut gagner des points d'expérience afin de gagner des compétences mais ne peut modifier les caractéristiques du roule-mort. Le conducteur ne peut utiliser d'autres compétences que celle du roule mort sauf si elles sont liées au conducteur (chef, précision etc...). Le roule-mort ne peut utiliser qu'une seule de ces compétences à la fois. Le roule-mort ignore les zones de tacle quand il se déplace. Il donne un modificateur de +6 armure s'il roule sur un joueur. Si l'armure est traversée, il sort et ne peut rentrer sur le terrain jusqu'à la fin du match.. L'armure du roule-mort est égale à 10. Sur un résultat de « mort », le conducteur est tué et le roule-mort ne peut être utilisé. Sur un résultat « blessé », le roule-mort sort du terrain mais reviendra normalement au prochain match.

## Hotte Merveilleuse

Jet de pénalité : 9+

Santa peut jeter des cadeaux aux joueurs adverses ou à la foule, il ne peut rien faire d'autre à ce tour.

**A la foule :** Santa jette haut dans les airs des paquets, et sourit gentiment aux fans qui se précipitent pour les récupérer. Lancez un D6. Sur un 6, les fans sont séduits par votre équipe, vous pouvez ajouter +1 à votre facteur de popularité.

**Sur un joueur adverse :** Santa choisit un joueur de l'équipe adverse et lui lance un paquet. Faites un jet comme une passe normale, ciblé sur le joueur adverse. Le joueur adverse garde jalousement le paquet. Il considère toutes les zones de tacle alliées comme des zones ennemies. Le paquet est considéré comme une balle. Si un joueur de l'équipe adverse se trouve dans la même case que le paquet, il l'ouvre immédiatement. Il perd ainsi ses zones de tacle, pour le reste du tour.

## Bâtonneurs et Rétières Gobelins

Jet de Pénalité : 9+ (chaque)

Les bâtonneurs et rétières gobs doivent toujours être alignés par paire : un bâtonneur et un rétière. Un jet de pénalité est fait pour chaque figurine. Et l'expulsion de l'un des deux provoque l'expulsion de la paire. Bien qu'ils aient des prix séparés, les équipes doivent être achetées en totalité - les prix séparés ne sont donnés qu'au cas où

vous auriez à remplacer qu'un seul des deux joueurs.

**Filet** : les rétiaires peuvent lancer leur filet sur leurs adversaires une fois par coup d'envoi. Ils ne peuvent être lancés plus loin qu'à une distance courte, et ne peuvent être interceptés. N'importe quel joueur avec glissade contrôlée ou esquive évite le filet sur un jet d'agilité à -2 réussi. Une fois touché (et empêtré) par le filet, un joueur doit faire un jet de force à chaque tour avant de se déplacer. Un échec divise le mouvement du joueur par 2 pour le reste du tour. Les joueurs pris dans un filet peuvent bloquer et être bloqué normalement.

**Bâton** : A la place de faire une action normale (passe, blocage, agression,...), un gobelin armé d'un bâton peut tenter de l'utiliser sur un adversaire. Faites un jet d'armure à +1. Si le jet est réussi, placez le joueur sur le ventre et faites un jet de blessure à +1. Les gobs armés d'un bâton sont considérés comme ayant châtaigne pour tous les blocages qu'il fait (même s'il y a peu de chance qu'ils en tentent : il est bien plus facile de viser la tête et de frapper).

## Canon Nain

(100.000 po, Nains uniquement)

Jet de Pénalité : 7+

Vous pouvez placer le canon lors de votre déploiement pour le coup d'envoi. Il doit faire face à la zone d'en-but de l'opposant, et ne peut être déplacé une fois qu'il a été placé. L'homme-Obus (ou plutôt le Nain-Obus) est considéré comme se trouvant dans le canon, et il n'est pas placé sur le terrain tant que le canon n'a pas fait feu (bien qu'il compte comme un des 11 joueurs).

Le ballon peut être transmis au Nain-Obus (faites le jet de transmission comme d'habitude), mais ne peut rien faire d'autre tant que le canon n'a pas tiré. Le canon ne peut être bloqué ou attaqué d'aucune façon, de même que le nain à l'intérieur.

N'importe quel joueur se trouvant dans une case adjacente au canon peut mettre le feu aux poudres, cela compte comme son action du tour. Noter que le joueur adverse peut lui aussi mettre le feu aux poudres. Lancez 4D6 et additionnez les pour savoir à combien de cases le Nain dans le canon est envoyé. Le joueur atterrit avec les règles habituelles d'atterrissage. S'il dépasse la zone d'en-but (et qu'il porte le ballon), il y a touchdown, mais il est sévèrement touché lorsqu'il atterrit (en fait, il s'écrase). Si le canon est expulsé par l'arbitre, alors le Nain-Obus l'est aussi (il n'y a pas de pénalité pour avoir allumé le canon).

## Batte de baseball

Jet de Pénalité : 8+

Si le joueur est capable de faire une interception (il peut utiliser blocage de passe) quand un Poids Plume est lancé, il peut essayer de le "thwacker". Lancer un D6, sur un 4+, il parvient à frapper le projectile vivant. Faites les jets d'armure et de blessure avec un bonus de +1/+1, mais ne le retirez pas du terrain (et ne le retournez pas non plus). Faites un jet de déviation comme s'il s'agissait d'une touche, le gabarit est placé sur le joueur, et est dirigé dans le sens opposé à celui dans lequel allait le joueur volant. Lancer un D6 et ajouter la force, c'est le nombre de cases dont se déplace le joueur, dans la direction appropriée. Quand le joueur "atterrit", refaites les jets d'armure/blessure (avec le +1/+1), et garder la pire des blessures infligées. Si le joueur volant portait la balle, il la laisse tomber, et elle rebondit d'une case. Certains joueurs finissent en "home run", dans la foule. Dans ce cas faites un jet de blessure. S'il tenait la balle, le match est interrompu, et la dernière équipe à avoir reçu reçoit à nouveau.

## Le Chariot à Pompe Snotling

Jet de Pénalité: 7+

Joueur	Prix	Mo	Fo	Ag	Ar	Compétence
Chariot à Pompe Snotling	150.000	D6+1	7	1	9	Châtaigne, Stabilité, Blocage Multiple

Un chariot à pompe est considéré comme un joueur normal, mais qui est très spécial et très gênant, qui utilise ses caractéristiques et ses compétences de la même façon que le très redouté Roule-Mort. Pour représenter les propriétés de cette machine, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

Le chariot à pompe est trop gros et trop imprévisible pour pouvoir être taclé, c'est pourquoi il peut ignorer les

zones de tacle - il n'a jamais besoin de faire de jets d'esquive. La vitesse du chariot a tendance à être imprévisible.

Les Snotlings dans le chariot ont cette capacité unique de déranger tous les joueurs adjacents, que ce soit par leurs tirs de lance-pierre, leurs bâtons pointus ou encore leurs jets de pierres. Les snotlings peuvent gêner les autres joueurs avant ou après que le chariot ait bougé. Il s'agit d'une action gratuite et n'interfère pas avec les autres actions que le chariot a pu entreprendre. Les snots peuvent décider de ne gêner aucun ou tous les joueurs adverses adjacents. Désignez le premier joueur que les snotlings essaient de gêner et lancez un D6. Si le résultat est supérieur à l'agilité de l'adversaire, alors celui-ci est gêné. Il perd ses zones de tacle pour le reste du tour de l'équipe. Si le résultat est inférieur ou égal à l'agilité, alors les snots ont échoué dans leur tentative. Chaque joueur au delà du premier reçoit un bonus de 1 à son jet d'agilité, ce qui représente les efforts des petits gars qui doivent se concentrer pour gêner plusieurs adversaires à la fois.

## Les Bolas

Jet de pénalité : 8+

Le Bolas est une arme de chasseur composée de trois cordes liées en croix et possédant une pierre fixée aux trois extrémités. On le lance dans les pieds d'un adversaire dans le but de l'y enrouler.

Lorsqu'un joueur veut utiliser le Bolas, il doit le faire tourner au dessus de sa tête et le lancer en ligne droite vers un autre joueur en mouvement.

Il lance 1D6 avec les ajustements d'une passe et -1 s'il a moins de 4 en agilité.

1	Il s'enroule la corde autour de lui et tombe (faites un jet d'armure)
2	Il rate sa manoeuvre l'arme part mais dévie selon 1D8 et s'enroule autour du premier joueur rencontré
3-5	Il touche le joueur visé, qui s'arrête dans la case où il se trouve et perd le ballon s'il le possède.
6	Il s'enroule autour des pieds du joueur visé qui tombe et subit un jet d'armure

## Canon Tyr-Na-Bor

Jet de pénalité : 8+

Le canon a une portée de passe éclair. Sur un jet d'Ag réussi, le canon touche la cible, sinon il y a dispersion. Le joueur touché subit un jet d'armure à +3. S'il est blessé, il fait son jet de blessure à +3. Le tireur est à terre et subit un jet d'armure et ne fait rien d'autre que de recharger le canon pendant un tour. Sur un 1 lors du tir, le canon explose, le tireur fait un jet de blessure à +3 et le canon est détruit. Il doit alors être racheté pour 30000 PO.

## Gant-Vapeur

Jet de pénalité : 8+

Le joueur qui possède le gant vise un joueur dans sa zone de tacle. Ce dernier fait un jet d'armure à +2. Tous les joueurs situés dans la zone de tacle font aussi un jet d'armure. Tous ces joueurs ne tombent que si l'armure est passée. Ensuite on lance 1D6. Sur un 1, il y a un problème de vapeur.

1 : **Surchauffe**, ajoutez un au dé la prochaine fois

2-3 : **Chaudière endommagée**, inutilisable pour le reste du match. Elle sera réparée au prochain match.

4-5 : **Fuite**, l'eau bouillante sort par la fuite et le joueur qui possède le gant tombe à terre et fait un jet d'armure. La chaudière est inutilisable pour le reste du match. Elle sera réparée au prochain match.

6 et + : **Explosion de chaudière**, le joueur qui possède le gant tombe à terre et fait un jet d'armure à +2. Sur 4+, les joueurs situés dans sa zone de tacle tombent aussi et font un jet d'armure. Elle sera réparée au prochain match.

Les résultats 4 à 7 entraînent un turnover.