

Champions

IV

GN JOL

GRAINES DE STARS: QUI SUIVRE EN \$9 ?
STRATEGIE: PIETINER, A QUOI BON ?
COMPTE RENDU: KORRUPTIBL KUP VII
MENACE SUR LA REDACTION !!!

BLOOD BOWL
LEGENDARY EDITION

FANTASY FLIGHT GAMES



INDEX

Nouvelle saison, nouveau Crampons !

Tout d'abord on espère que vous avez passé de bonnes vacances pour ceux qui sont partis et que tout le monde est d'attaque pour cette nouvelle saison. Qui détronera **Daeel** et ses Red Elfs Reborn ? J'ai ma petite idée sur la question, mais vous n'en saurez rien pour l'instant !

Durant les vacances, on rappelle que Sigo a remporté la Coupe d'Estalie (et a donc péché fortement sur le dos des p'tits nouveaux) et par ailleurs que 3 joueurs sont allés représenter les couleurs de JOL lors du tournoi Korruptibl Kup. On en parle dans ce numéro un peu plus loin.

Enfin, l'équipe accueille de nouveaux membres. Bienvenue a Jewels ! Si des personnes sont intéressées pour participer au Fanzine, n'hésitez pas à nous contacter.

Sommaire de Crampons quatrième du nom:

- Message Spécial: a lire attentivement.....p 3
- Korruptibl Kup: CR du tournoi IRL.....p 5
- Stratégie: Le piétinement.....p 12
- Compétitions et ligues IRL.....p 16
- Graines de star - S9.....p 17

Bonne rentrée a tous et surtout bonne chance pour la saison qui débute.

MESSAGE SPÉCIAL

Edito spécial : Menace sur le magazine Crampon

Nous lançons aujourd'hui un appel à témoins, car depuis la parution de notre dernier numéro, des événements étranges et répétés, ainsi que des menaces à peines déguisées se sont multipliés.

Mais remettons les choses dans leur contexte. Ici, à la rédaction du magazine Crampons, nous sommes très attentifs aux commentaires des coachs et nous avons monté un service courrier du cœur, courrier des lecteurs afin de gérer les dizaines de lettres qui nous arrivent chaque jour. Généralement ce sont des lettres d'admirateurs, qui louent la qualité et la fine analyse technique de notre humble revue. Il y a aussi surtout beaucoup d'admiratrices, car on ne soulignera jamais assez à quel point le bloodbowl est sexy et susceptible de déclencher des poussées d'hormones... Citons aussi les lettres enflammées du coach Sigmo adressées à Tentacula, notre célèbre bête de Nurgle qui travaille à la reliure de ce magazine... ...oui c'est pour ça que ça colle un peu. Certes, notre magazine a déjà reçu quelques menaces désordonnées, par exemple de la part d'un certain E., (Endy pour les intimes) frustré de ne pas avoir été désigné le coach le plus sympa de la saison 8, malgré tout ses efforts de marketing horizontal auprès de tous les coachs libidineux.

Mais cette fois, c'est plus grave ! C'est plus mesquin, c'est plus cruel, c'est plus lâche car les individus impliqués dans cette triste affaire se terrent toujours.

Que se passe-t-il donc ?

Tout à commencé par des lettres (des torchons), horriblement écrites que nous retranscrivons là : « J'VaIS tE BoUFFé ! », « J'VaIS te fOURRé au ceLeRi et J'VaIS tE BoUFFé ! », « J'VaIS te bRulé la guEULE et J'mE feRAi deS bRocHetTes », « J'VaIS tE BoUFFé en saLAdE aVEc du grUYère! », « J'VaIS te mONTé en neiGE, et t'FAire Flotté en îLe FlotTantE suR Ton SanG ! ».....quelle prose, aille aille aille ! A partir de là, nous nous sommes dit : « encore un taré ! » c'est pas très sérieux, mais il y a eu une escalade. Ce n'est que par la suite que les choses gravent commencèrent vraiment. Il y a eu ce bouquet de Droseras adressé à Tentacula et qui avait été imbibé de produits hautement toxiques. Ce mauvais coup lui a tout de même valu 4 jours d'arrêt. (T'inquiète pas Sig, elle va mieux). Mais nous avons aussi perdu Sylfred Dentverte notre correspondant sylvain. Au cours de notre entraînement, quelqu'un avait en effet remplacé notre ballon par un autre en fonte alors qu'il se préparait à botter l'engagement... ...comble de malchance, quelqu'un avait aussi contaminé les sparadraps de l'infirmerie avec du poil à gratter... Le pauvre a sauté aux quatre coins du terrain avant de tomber sur un Troll !

Et la série noire s'est poursuivie. A l'anniversaire de Guy Gnota le Gnocchi, notre noble chargé des commissions aux arbitres, le pâtissier immense gaillard de presque trois mètres nous amène un gâteau. Au moment d'allumer les bougies et de chanter une petite chanson, nous remarquons un tic-tac décidément bien suspect. Ausitôt, pris de panique, nous nous précipitons sur les tables alors qu'une explosion de crème et de génoise au caramel retentit ; malheureusement comme vous le savez tous, les nains sont pas rapides et Balin qui gère la chronique coups et blessures s'est fait friser la moustache !

Dès lors, nous devions prendre des mesures graves pour arrêter les auteurs de ces blagues aussi dangereuses que stupides, et nous avons engagé PelaTart l'orque noir ancien joueur retiré pour garder l'entrée de la rédaction. Vous n'allez sans doute pas le croire, mais on ne l'a plus retrouvé la semaine dernière. A sa place, devant la porte, il n'y avait plus qu'un large foyer éteint avec un reste de sauce Béarnaise maison dans un pot. D'après le légiste, il y avait aussi quelques fragments de fémur grillé orque dans la cendre et quelques gouttes de graisse d'oie brûlée. Ils l'ont bouffé les enfoirés, les enflures, les sauvages!

Depuis nous avons installé un système de surveillance cabalvision autour du bâtiment, mais cela n'a pas empêché de retrouver la semaine dernière tout le bas de la façade, à 40 cm du sol environ, vandalisé par d'affreux graffitis haineux !

Du poison, un ballon en fonte, un gâteau qui fait tic-tac, une grillade d'orque noir et des gros mots sur les murs, Ils n'arrêteront devant rien ! J'appelle tout les coachs à protester pour la défense de notre magazine et à donner des pistes, dénoncer leurs voisins moyennant finance, et à s'épier sous la douche pour qu'on trouve enfin ces malotrus !!

NDLR: Pour éviter toutes represailles particulieres, l'auteur de cet article est anonyme. Merci de votre compréhension !!!



COMPTE RENDU

Pour ceux qui n'étaient ou qui auraient manqué propose un petit retour eu lieu à Angers les 7 et occasion, JOL a monté Car oui, amis Joliens, pas peur d'affronter ses les yeux. J'en vois déjà moins les fiers à bras avec un adversaire à portée de main.



pas encore là début juillet, l'évènement, je vous sur un tournoi IRL qui a 8 juillet derniers. A cette sa première équipe IRL. JOL s'exporte, et JOL n'a adversaires les yeux dans certains qui feraient

Et rien que pour ça messieurs (pas encore de dames à ce jour dans nos coachs que je sache), nous resterons dans la postérité. Nous traverseront les âges, des chansons seront écrites sur nos faits d'armes glorieux, et déjà aujourd'hui des femmes nues se jettent sur nos torsos virils et...M'enfin, vous n'avez pas besoin de tout savoir.

Vous méritez néanmoins un petit retour sur ce week end angevin, qui s'avéra ma foi, fort sympathique.

Petit rappel pour les absents :

Tournoi se déroulant sur 2 journées

3 matches le samedi (un le matin / 2 l'après midi)

2 matchs le dimanche (un le matin et un l'après midi)

Format du tournoi : ronde suisse

22 joueurs présents

3 teams angevines de la SSL (SSL1, SSL 2 et SSL 3)

1 team rennais (Tollier)

1 team tourangelle (Bachelord)

1 team lorientaise (Mordorbihan)

1 team nantaise (la JOL bien sûr)

Un tournoi qui se joue bien sûr en individuel, mais où les résultats de chacun se cumuleront pour le résultat d'équipe

Dez jouera Elfes Pros
Khellen jouera Orques
Endersat jouera Morts Vivants

Samedi 7h30 : C'est l'heure d'aller chercher Dézale. Et oui, les tournois, c'est pas pour les lève tard. Avec 3 matchs à faire dans la journée, il faut pas traîner !!! Surtout avec des mecs comme moi qui mettent 10 plombs à se décider (je le bouge ou je le bouge pas...ah oui, mais si je le bouge...) Bref, vous avez compris. La première difficulté, vous l'aurez compris, c'est de se lever à 6h45 un samedi matin.....

La seconde...ben jouer irl....

Je ne reviendrais pas en détail sur le déroulement des matchs, je vous laisse pour ça aller fouiller dans les archives Joliennes bande de flemmards.

Je vous remets néanmoins ci-dessous les classements par équipe et individuels

Classement par équipe:

- 1°/ JOL (Tyra, Endersat, Khellen)
- 2°/ Bachelord (Maram, Karaak, Olivier du lac)
- 3°/ Mordorbihan Team (Go the hakes, Fantomas, Boggo le gobbo)
- 4°/ Tossier (Baltus, Castor, Flo)
- 5°/ SSL Origine (Dundee, Mr !!!, Nym + mr zébus) On retiendra surtout que c'est la 1°/ équipe SSL
- 6°/ SS Elf (Ptit' Boué, Shadow of the wood, Miss Petzouille)
- 7°/ SSL Funky (Chaosman + Zaïmal, Vitzerai, Blackmist)

Classement individuel:

- 1°/ Karaak (hommes-lézards) 83 pts
- 2°/ Boggo le gobbo (nordiques) 70
- 3°/ Tyra (elfes) 68
- 4°/ Fantomas (nécromants) 63
- 5°/ Khellen (orques) 63
- 6°/ Endersat (morts vivants) 58
- 7°/ Colonel castor (nécromants) 58
- 8°/ Shadow of the wood (elfes sylvains) 58
- 9°/ Maram (morts-vivants) 57
- 10°/ Flo (nains) 56
- 11°/ Olivier du lac (elfes noirs) 53
- 12°/ Sam du lac (morts-vivants) 45
- 13°/ Nym + mr zébus (Orques) 44

- 14° / Mr !!! (skavens) 44
- 15° / Dundee (skavens) 44
- 16° / Blackmist (nains) 43
- 17° / Baltus (morts-vivants) 43
- 18° / Miss petzouille (elfes) 39
- 19° / Vitzerai (nécromants) 36
- 20° / Go the hakes (orques) 35
- 21° / Chaosman + Zaïmal (orques) 27
- 22° / Ptit'boué (elfes noirs) 16

Vous noterez que pour une première, l'équipe Jolienne a prouvé qu'elle en avait dans le coffre : la victoire par équipe, le podium pour Dez (qui finit tout de même meilleur scoreur du tournoi avec 14 TD), et des places plus qu'honorables pour Khellen et moi !

Quand je vous dit que des femmes nues se jettent sur nous depuis lors !

Au final, une expérience ultra jouissive. Il n'y a pas vraiment de comparaison entre nos matchs PC et les matchs IRL. Bon, si en fait, il y en a beaucoup, mais les sensations ressenties sont beaucoup plus importantes. Les montées d'adré et de stress sont vraiment ultra excitantes. La sensation de tenir son destin au creux de sa main est ultra prégnante, et vous pouvez VRAIMENT ressentir les émotions du mec en face : continuer à être agressif car il a l'air de pas aimer ça...il est calme et c'est vous qui avez les glandes sudoripares qui font du zèle....Bref, le ressenti physique est beaucoup plus important....Quoi de normal me direz vous ?

Ouais, c'est sûr, mais je ne peux que vous inciter à le tester pour ceux qui ne l'auraient pas fait !

Au delà de ça bien sûr, il y a toute l'automatisation des jets qui modifie énormément la donne. Vous lancez bien sûr TOUS les dés : évènements / fame du coup d'envoi, jet de dispersion de la balle, esquive et blocage forcément...

Là où ça se corse un peu, c'est le choix de vos déplacements (pas de cases qui s'illuminent pour vous dire jusqu'où vous pouvez aller), ou dans le décompte des soutiens quand il y a un blocage et que la mêlée est bien serrée (y sont où les gardeux ^^). Bref, un petit temps d'adaptation est nécessaire pour que tout cela devienne automatique.

Autre petite subtilité : apprendre à reconnaître les joueurs adversaires avec leurs comps. Ds la majorité des cas, les joueurs utilisent des cercles de couleur autour de leurs figurines. En leur absence, j'ai pour ma part utilisé des capsules de canette de bière (Affligem pour les blocages, Heineken pour les autres comps ^^). Ne me charriez pas, c'est bien sûr de l'esprit torturé de Dez qu'est sortie l'idée ^^.

A ce sujet, merci encore Dez pour ce petit match de mise en jambe que nous avons fait le vendredi soir. Bon pour la prise en main des règles et de mon équipe

!!!

Dernier point, et non des moindres, c'est bien sûr tout l'environnement BB : les figurines, la peinture...C'est aussi ça BloodBowl !

Votre serviteur s'est donc muni de son téléphone portable pour vous en faire profiter ! Bah ouais, trop con, j'ai zappé mon appareil photo. La qualité des photos s'en ressent forcément, mais bon, ça le fait quand même à peu près.



Roster Nain avec son Roule Mort. Chaud devant !



Rosters Norses. J'en ai encore froid dans le dos.





Roster Gobelins. A noter l'ingéniosité du peintre, qui a utilisé des coques de pistache pour réaliser les armures de son équipe. Simple mais génial !!

Roster Sylvains (c'est l'équipe qui m'a défoncé alors que je jouais MV pour rappel...Je fais encore quelques cauchemars de temps en temps...)



Roster Orque très réussi. Ceux là aussi je les ai joué. Ca c'est mieux passé que contre ces elfes à la noix.





Roster Nécromantique.

Pour finir, quelques photos bonus avec un petit aperçu des tables, de photo que j'ai pu prendre face à mes adversaires, ou de situation « en match ».



Quatre matchs en cours sur la table 2. C'est parti !!



Un match, ca se prépare !!!



Bagarre à tous les étages !!



Ma défense est en train de flancher.
Ça sent le TD :/



Un terrain réalisé par les soins d'un joueur bricoleur. La classe !

Encore merci à toute l'équipe angevine de la Korruptibl Kup 7 pour son accueil et sa gentillesse. C'était vraiment très plaisant de partager ce week end avec vous.

STRATÉGIE

Faute Monsieur l'arbitre !! Comment ca il est pas expulsé alors qu'il vient de m'envoyer ma DDG à l'infirmerie ? Y a vraiment pas de morale dans Blood Bowl.

Comme vous l'aurez compris, cette fois-ci nous parlons de piétinement dans Crampons. Qui piétiner et pourquoi: nous pensons que cet article va aider les plus besogneux d'entre-vous a agresser les adversaires au sol.

1/ Pourquoi piétiner ?

Il n'y a que ceux qui ne l'ont jamais tenté qui se posent la question. Plus sérieusement, quel est le but du piétinement:

- Tactique: on évite qu'un joueur peut/puisse nous compliquer/empêcher une action au tour suivant: le joueur qui peut blitzer notre porteur de balle, le seul joueur qui peut tenter de recevoir une balle pour aller marquer au tour suivant, un joueur qui pourrait poser une esquive...

- Sortir un joueur clé: l'équipe en face de vous aura souvent un ou plusieurs joueurs clés (Big guys, DDG, receveur bludgeur nerf d'acier AG4, lanceur AG5 passe precision etc...). Il est important de sérieusement penser a le(s) piétiner pour se simplifier le match.

- Prendre l'avantage numériquement: faciliter le contrôle de balle ou au contraire affaiblir l'attaque adverse.

2/ Quels sont les risques ?

Le risque est bien sûr de voir son joueur se faire sortir par l'arbitre alors que le joueur adverse reste sur le terrain.

Pour minimiser ce risque, il existe la possibilité d'apporter des soutiens pour aider lors du passage d'armure. En effet chaque joueur en soutien lors du piétinement et qui n'est pas marqué va apporter un +1 au jet d'armure. Il est donc important de bien les positionner en fonction du but recherché. Par exemple, si votre piétinement est d'ordre tactique (donc ou il suffit juste de passer l'armure (sonné 2 tours)), il n'est peut-être pas nécessaire de concentrer beaucoup de joueurs autour.

En revanche, s'il s'agit de sortir la star adverse, ça vaut sans doute le coup de se désorganiser un peu pour être sur (même si on est jamais sur de rien dans le BB) de sortir le joueur.

Attention n'oubliez pas que chaque pietinement est l'occasion de sortir un adversaire mais également de perdre un de vos joueurs (ce qui arrive en cas de double sur le jet d'armure ou de blessure). Il est donc important de s'assurer que votre pietinement va être productif.

Si pour l'option tactique il suffit généralement d'obtenir un Sonné 2 tours (soit juste un passage d'armure), pour les options joueurs stars/avantage numérique on souhaite au mini des KOs et on applaudit des 2 mains les sorties définitives (après estropier un joueur star c'est juste du bonheur en plus, surtout pour les prochains adversaires de l'équipe que vous aurez décimé).

On rappelle que si vous passez l'armure vous augmentez votre risque de sortie, puisque vous aurez 2 jets à faire (Armure puis blessure). Et la encore si vous blessez le joueur, vous avez 1/3 de chance de vous faire sortir (double 5 et double 6).

Jets de blessure:

2D6	Résultat
2-7	Sonné 2 tours
8-9	K.O
10-12	Blessure

D6 D8	Résultat	Conséquence
11-38	Commotion	Hors du terrain reste du match
41-48	Main écrasée, œil crevé....	Rate le prochain match
51-52	Dos abimé - Genoux déboité	Rate le prochain match et + 1 jets de blessure
54-55	Hanche démolie - Cheville détruite	-1 Mouvement
55-56	Commotion grave - Traumatisme cranien	- 1 Armure
57	Cou brisé	- 1 Agilité
58	Clavicule défoncée	-1 Force
61-68	Mort	Mort

Ci joint les % en fonction des compétences des joueurs:

Compétences						
Pietineur: aucune						
Pietiné: aucune						

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	48.6%	20.8%	13.9%	5.6%	28.7%
5	27.8%	42.2%	18.0%	12.0%	5.5%	26.9%
6	41.6%	34.0%	14.6%	9.7%	8.4%	25.1%
7	58.3%	24.3%	10.4%	7.0%	8.3%	22.2%
8	72.2%	16.2%	7.0%	4.6%	11.2%	20.5%
9	83.3%	9.7%	4.6%	2.8%	11.1%	18.6%
10	91.7%	4.8%	2.1%	1.4%	13.9%	17.6%

Compétences						
Pietineur: joueur vicieux						
Pietiné: aucune						

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	39.5%	27.5%	24.6%	2.8%	29.6%
5	16.7%	36.6%	24.8%	21.9%	5.6%	28.7%
6	27.8%	32.4%	21.3%	18.6%	5.6%	26.9%
7	41.6%	27.2%	16.8%	14.4%	8.3%	25.0%
8	58.3%	19.7%	12.0%	10.0%	8.4%	22.3%
9	72.2%	13.4%	7.9%	6.5%	11.1%	20.4%
10	83.3%	8.3%	4.6%	3.7%	11.1%	18.5%

SE : Sans effet
2T : Sonné 2 tours
K.O : K.O

Bles.: Blessure
PE - SE : Pietineur exclu sans sortir adversaire
PE: Pietineur exclu

Compétences
Pietineur: sournois
Pietiné: aucune

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	48.5%	20.9%	13.9%	0.0%	23.2%
5	27.8%	42.1%	18.1%	12.0%	0.0%	21.3%
6	41.6%	34.0%	14.6%	9.8%	0.0%	16.7%
7	58.3%	24.3%	10.4%	7.0%	0.0%	13.9%
8	72.3%	16.2%	6.9%	4.6%	0.0%	9.2%
9	83.3%	9.7%	4.2%	2.8%	0.0%	7.4%
10	91.7%	4.9%	2.1%	1.4%	0.0%	3.7%

Compétences
Pietineur: joueur vicieux, sournois
Pietiné: aucune

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	39.5%	27.5%	24.6%	0.0%	26.9%
5	16.7%	36.6%	24.8%	21.9%	0.0%	23.1%
6	27.8%	32.4%	21.3%	18.6%	0.0%	21.3%
7	41.6%	27.2%	16.8%	14.4%	0.0%	16.7%
8	58.3%	19.7%	12.0%	10.0%	0.0%	13.9%
9	72.2%	13.4%	7.9%	6.5%	0.0%	9.2%
10	83.3%	8.3%	4.6%	3.7%	0.0%	7.4%

Compétences
Pietineur: aucune
Pietiné: minus

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	34.7%	25.4%	23.3%	5.6%	28.7%
5	27.8%	30.2%	22.1%	20.0%	5.6%	26.9%
6	41.6%	24.3%	17.8%	16.2%	8.4%	25.1%
7	58.3%	17.3%	12.7%	11.5%	8.4%	22.2%
8	72.3%	11.6%	8.5%	7.8%	11.1%	20.4%
9	83.3%	7.0%	5.1%	4.6%	11.1%	18.5%
10	91.7%	3.5%	2.6%	2.3%	13.9%	17.6%

Compétences
Pietineur: vicieux
Pietiné: minus

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	26.6%	28.0%	37.0%	2.8%	29.7%
5	16.7%	24.8%	25.4%	33.2%	5.6%	28.7%
6	27.8%	22.0%	22.0%	28.2%	5.6%	26.3%
7	41.6%	18.6%	17.8%	22.0%	8.3%	25.0%
8	58.3%	13.5%	12.7%	15.4%	8.3%	22.2%
9	72.2%	9.3%	8.5%	10.0%	11.1%	20.9%
10	83.3%	5.6%	5.1%	5.8%	11.1%	18.8%

Compétences
Pietineur: sournois
Pietiné: minus

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	34.7%	25.5%	23.1%	0.0%	23.2%
5	27.8%	30.1%	22.0%	20.1%	0.0%	21.3%
6	41.6%	24.3%	17.8%	16.2%	0.0%	16.7%
7	58.3%	17.4%	12.7%	11.6%	0.0%	13.9%
8	72.3%	11.6%	8.5%	7.7%	0.0%	9.2%
9	83.3%	7.0%	5.1%	4.6%	0.0%	7.4%
10	91.7%	3.5%	2.6%	2.4%	0.0%	3.7%

Compétences
Pietineur: vicieux, sournois
Pietiné: minus

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	26.6%	28.0%	37.0%	0.0%	26.9%
5	16.7%	24.7%	25.5%	28.2%	0.0%	23.1%
6	27.8%	22.0%	22.0%	22.0%	0.0%	21.3%
7	41.6%	18.6%	17.9%	15.4%	0.0%	16.7%
8	58.3%	13.6%	12.8%	10.0%	0.0%	13.9%
9	72.2%	9.2%	8.5%	4.6%	0.0%	9.2%
10	83.3%	5.8%	5.1%	5.8%	0.0%	7.4%

Compétences
Pietineur: aucune
Pietiné: crane epais

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	60.2%	9.3%	13.9%	5.6%	28.7%
5	27.8%	52.1%	8.0%	12.0%	5.6%	26.9%
6	41.6%	42.1%	6.5%	9.7%	8.4%	25.1%
7	58.3%	30.1%	4.6%	6.9%	8.4%	22.2%
8	72.3%	20.1%	3.1%	4.6%	11.1%	20.4%
9	83.3%	12.0%	1.9%	2.8%	11.1%	18.5%
10	91.7%	6.0%	0.9%	1.4%	13.9%	17.6%

Compétences
Pietineur: vicieux
Pietiné: crane epais

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	54.7%	12.5%	24.5%	2.8%	29.7%
5	16.7%	50.2%	11.2%	22.0%	5.6%	28.7%
6	27.8%	44.0%	9.6%	18.6%	5.6%	26.3%
7	41.6%	36.3%	7.6%	14.3%	8.3%	25.0%
8	58.3%	26.2%	5.4%	10.0%	8.3%	22.2%
9	72.2%	17.7%	3.6%	6.5%	11.1%	20.9%
10	83.3%	10.8%	2.1%	3.7%	11.1%	18.8%

SE : Sans effet
2T : Sonné 2 tours
K.O : K.O
Bles.: Blessure
PE - SE : Pietineur exclu sans sortir adversaire
PE: Pietineur exclu

Compétences						
Pietineur: sournois						
Pietiné: crane epais						

Compétences						
Pietineur: vicieux, sournois						
Pietiné: crane epais						

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	16.7%	60.2%	9.3%	13.8%	0.0%	23.2%
5	27.8%	52.2%	8.0%	12.0%	0.0%	21.3%
6	41.6%	42.2%	6.5%	9.7%	0.0%	16.7%
7	58.3%	30.0%	4.6%	7.0%	0.0%	13.9%
8	72.3%	20.1%	3.1%	4.6%	0.0%	9.2%
9	83.3%	12.1%	1.8%	2.8%	0.0%	7.4%
10	91.7%	6.0%	0.9%	1.4%	0.0%	3.7%

AV	SE	2 tours	KO	Bles.	PE-SE	PE
4	8.4%	54.6%	12.6%	24.5%	0.0%	26.9%
5	16.7%	50.1%	11.3%	21.9%	0.0%	23.1%
6	27.8%	44.1%	9.7%	18.5%	0.0%	21.3%
7	41.6%	36.4%	7.6%	14.3%	0.0%	16.7%
8	58.3%	26.2%	5.4%	10.0%	0.0%	13.9%
9	72.2%	17.7%	3.6%	6.5%	0.0%	9.2%
10	83.3%	10.8%	2.1%	3.7%	0.0%	7.4%

SE : Sans effet Bles. : Blessure
 2T : Sonné 2 tours PE - SE : Pietineur exclu sans sortir adversaire
 K.O : K.O PE : Pietineur exclu

Vous avez les bases, maintenant a vous de jouer.

Un dernier point, si vous êtes tenté de prendre des corruptions pour contrer les exclusions, prenez en compte:

- ca a 17% de chance de louper
- une corruption vaut 100K (sauf Gobelins), cela vaut il le coup d'augmenter ma TV de autant ? (et surtout pour quel usage, car payez 100 K pour sortir un adversaire a 70K et garder son joueur de 70 K sur le terrain c'est certainement moyennement rentable).

Mais parfois oui, ca vaut le coup !!

Important:

En marge du classement de la saison 9), nous vous offrons la possibilité de gagner le titre du meilleur cramponneur. Pour cela c'est tres simple, le vainqueur sera celui qui aura effectué le plus de sortie (KOs inclus) sur piétinement au cours de la saison (hors PO). Une surprise est en jeu !!!



COMPÉTITIONS

Pour ce numéro, on parle des compètes IRL à venir et des ligues qui cherchent des joueurs.

1/ Competitions IRL.

- La Coupe des Loups III:

Tournoi du 13 au 14 octobre 2012 à Nancy.

Inscription: 30 euros. Tournoi format ronde suisse.

Plus d'informations sur le forum (section zone mortelle) ou par MP a Celedyr.



- le Dragonbowl V:

Quand ? Les 3 et 4 novembre 2012. Ou ? à Nantes.

Inscription ? 10 euros.

Pourquoi ? Une partie des dons sera reversée à une association caritative.

Plus d'info sur le forum ou MP a Dézale.



2 / Ligues IRL

- Une nouvelle ligue du coté d'Aix en Provence.

Possibilité de prêt d'équipes.

Contact par mail: julie-greg@hotmail.fr ou popo13@gmail.com

- Et également du coté de Bordeaux, ou des joueurs essayent de remonter une ligue/tournoi.

Plus d'info: <http://teamfrancebb.positifforum.com/t1455-salut-a-tous>

GRAINES DE STAR

Nouvelle saison, nouvelles graines de star a surveiller. Et c'est le nouveau venu qui s'y colle.



Beaucoup de joueurs agiles dans cette poule d'esthètes. Parmi les quatre équipes légères (C'est déjà un petit miracle d'en avoir quatre dans une poule, gageons que la corruption légendaire des organisateurs n'y est pas étrangère) on retrouve trois joueurs insaisissables avec **Link**, **Lenissei** et **Nuadhu** chez respectivement les Elfes pro, les Skavens et les Hauts Elfes. Seuls les elfes noirs n'ont pas leur star, un futur passage de niveau corrigera peut être cette injustice. On notera que chez les Chaos on veut essayer de jouer dans la cour des grandes. L'homme bête **Swip gueule de suie** a passé son été à manger de la salade et le voici prêt à en dé à coudre. Enfin, rien d'extravagant chez ce joueur mais de l'expérience à revendre, il faudra se méfier de **Sephiroth** chez les elfes pros.

Compétences
Réception
Nerfs d'acier
Blocage
Esquive
Glissade contrôlée

Une ligue remplie d'acrobates et de tripoteurs de ballon. A côté de ces noms ronflants, voici quelques jeunes pousses qui pourraient bien se retrouver rapidement sous le feu des projecteurs. Le skink **Leonardo** doté de Dextérité et Blocage sera un danger pour tous les adversaires des sacs à main. Face aux Hauts Elfes, il va falloir s'accrocher à son slip pour rattraper le receveur **Baharroth** pourvu de 9 en mouvement et d'esquive. Attention à **Nékigoule** chez les morts vivants, cette blodgeuse sait contrôler ses glissades et glisse ainsi tout droit vers son 4eme niveau. Le coureur d'égout **Mississippi** présente les même caractéristiques que cette goule, lequel des deux passera niveau 4 en premier ? Le Thro-Ra bloqueur **NefmatThefhis** est, malgré son nom à coucher dehors, en passe d'apprendre une seconde compétence qui en fera la menace numéro un de cette attaque Khemri. Finalement, Monsieur Patate a gardé secret l'entraînement de son coureur **van Braun**. Après ses Nerfs d'acier, que va nous réserver ce joueur ? P comme prometteur ?

Malheureusement, il n'est pas certain que vous ayez l'occasion de croiser cette joyeuse bande. Survivront-ils jusqu'à votre confrontation ? Rien n'est moins sûr s'ils croisent auparavant le chemin de LA star de cette poule. Acclamez je vous prie **Mommy Blue** !

Compétences
Châtaigne
Régénération
Blocage
Stabilité
Garde

1) Notre jury vous a désigné comme joueur le plus prometteur de la poule A. Comment avez-vous commencé à jouer au Blood Bowl

?Bl... ? Blood... Bowl ? Quoi ça être ? Moi jouer à taper dans adversaire, surtout quand lui avoir slip ridicule ou danser comme gonze.

2) La poule A est la plus légère du championnat, que pensez-vous de cette situation ?

Poule être souvent légère... dinde ou cochon plus gros. Quel rapport avec jouer à mettre mandales ?

3) Vos états de service sont excellents : 11 sorties dont deux morts, 10 KO et surtout d'impressionnants 4 yards à la course. Pensez-vous pouvoir faire aussi bien cette saison ?

Si moi pas avoir été dehors terrain à cause canicule, moi aurait pu encore faire mieux. 2 morts ? Ca pas assez. Mais adversaire pas souvent vouloir mourir, et parfois lui fuir. Quoi être yard ? Ca technique de combat ?

4) Avez vous un message pour vos futurs adversaires ?

Eux pas avoir peur mort. Mort salubre. Quand vous mort, plus souffrances, plus ennuis mais joie mettre mandales.

5) Et un message pour nos lecteurs ?

Heu... Si eux aimer voir poules mourir tuées par yards, eux seront déçus car moi préférer mettre mandales, surtout si adversaire avoir slip ridicule et danser comme gonze.

Ici, il y a finalement peu de vedettes dans la catégorie déménagement. J'entends malgré tout déjà des fessiers elfiques claquer en pensant aux futures stars qui naitront cette saison. Voici pour commencer le Rat Ogre bloqueur **Nil**. Attention face aux elfes pros et aux hauts elfes, il y a des carpettes qui rendent les coups avec les blitzeurs **Squall Leonhart** et **Fuegan** et leur châtaignes, on peut toutefois déplorer la présence de la compétence esquive chez ces joueurs, c'est moche de ne pas assumer. La chèvre **Poil de carotte** sera elle aussi distributrice de châtaignes cette saison tout comme le gardien des tombes **Aahte Westerner** (non mais vraiment ! Il va falloir me tuer rapidement ces joueurs aux noms imprononçables)

et le revenant **Léon**. Du côté des reptiles, **Toulouss-Lautrek** est le Saurus le plus expérimenté, que nous réserve-t-il après son Blocage ? Les morts vivants sont décidément redoutables dans cette poule puisque **Otzi**, la seconde momie dispose elle aussi de blocage et est en passe d'apprendre une seconde compétence.

Les vétérans vont-ils assumer leur statut et nous gratifier d'actions de classe ? Les louveteaux vont-ils écarter leurs aînés pour figurer au panthéon de la ligue ? Dézale va il continuer à faire marcher son chat sur le clavier lorsqu'il nomme ses joueurs ?

Vous le saurez si vous survivez assez longtemps à vos supporters pour assister à la fin de la saison.



Après une revue d'effectif de la poule A dite "poule des danseuses", voici la présentation des stars de cette poule B qui nous promet des confrontations plus viriles.

Voyons dans un premier temps s'il y a des mutants dans cette division ! Chez les morts vivants on retrouve le revenant **Conrad the Stern** et la goule **Earslicer** dotés respectivement d'une force et d'une agilité de 4. On retrouve **Kraili** et **Algi** chez les nains qui ont plus de mouvement pour le premier et d'armure pour le second. Chez les Chaos on a également du mouvement et de l'armure pour **Bellestarr** et **Buffalo**. **Mr Treeplodocus** le Saurus est pour sa part un big guy en devenir avec ses 5 en force. Le plus agile de la poule sera le **Duke Dawid of Sylvania** chez les vampires.

Et en enfin, roulement de tambours, LA star de la poule, le Berserker aux muscles poilus et au slip reluisant (ou l'inverse ?) : **Olaformr** ! A vos souhaits !

- Blocage**
- Frénésie**
- Bond**
- + 1 en Force**
- Châtaigne**
- Ecrasement**

1) A l'approche du kickoff, notre jury impartial vous a désigné comme le joueur le plus prometteur de la poule B. Quel est le secret de votre talent ?

/prends une pinte de bière. Le talent n'a rien à voir la dedans, tout vient de l'entraînement. Dès le berceau nos mères nous servent de la bière, j'ai eu ma première cuite à 1an. J'ai repeint la tête de mon paternel, enfin c'est ce qui paraît. Vous vous doutez que je ne m'en souviens plus. Mon paternel était le célèbre Olaf Danstaface, le champion des Valh labah C'ygitsui. Une méchante fracture de la clavicule l'a stoppé net dans sa carrière, il ne pouvait plus boire 2 bières à la fois, le pauvre...

Bref c'est grâce à lui que je suis ici, et sur son honneur je vais tous les descendre ces tonneaux de bières!

2) Quelles sont vos ambitions pour la saison à venir ?

Battre le record de la saison précédente qui est tenu par un nain Vous imaginez vous, mon père battu par un nain... Je me dois de redorer le blason familial. Et s'il reste ne serait-ce qu'une goutte d'alcool dans ce pays à la fin de la saison, je quitte le métier définitivement! Foi de nordique!

3) Que pensez-vous du fait d'évoluer dans la poule considérée comme étant la plus violente du championnat ?

Une poule violente? Vous appelez ça une poule violente, des gonzesses oué! Venez au bled, je vous montrerais ce qu'une poule violente. Bertha qu'elle s'appelle, triple championne local de combats de coq. Rien que ça! C'est ma femme qui l'a coach et si elle perd, au pire ça fera une bonne poule au pot.

4) Avez-vous un message pour vos futurs adversaires ?

Je les invites tous à boire une bière avant le match, car après pas sûr qu'ils y arrivent apres. MOUHAHAHAHA

/pose sa pinte et prends le tonneau à bras le corps puis le vide d'une traite

5) Et un message pour nos lecteurs ?

Burps, patron un autre tonneau!

Outres ces monstres, on retrouve par ailleurs d'autres brutes plus conventionnelles. Restons chez les nordiques avec le second Berserker **Bardibera** et son garde châtaigne, une paire redoutable. Les morts vivants ont pris le parti d'orienter la momie **Nazalmun the Impaler** vers esquive en force après sa garde, les adversaires tremblent déjà de la voir s'infiltrer dans leur cage. Les griffes de **Morluck Blacktusk** seront mises à contribution dans cette poule lourde, il n'y profitera en revanche pas au mieux de son tacle. Il joue en rose mais il en a dans le ventre, le blitzeur Elfe noir **Fouet** donnera des sueurs froides aux adversaires avec son saut et son tacle. Les cages lui résisteront elle ? Probablement, mais au pire il sera accompagné par sa **Maîtresse** qui fera la ménage avec sa châtaigne en attendant son niveau 3 qui se dessine. Même cas de figure pour le tueur de Troll

Kazak Thagi-Troll à une châtaigne de niveau 3. **Butch Cassidy** le Guerrier du Chaos Blodgeur sera dur à coucher et c'est tant mieux puisqu'il devra suppléer les errances de son collègue **Doc Holliday** et sa prothèse de hanche.

Est ce qu'il y a parmi cette purée de testostérone des joueurs qui ont compris à quoi servait la vessie de porc ? Malheureusement oui ! Voyons un peu ce que valent ces pleutres. Commençons par le skink sauteur-glisseur **Speedy LionNoir**. Voir ce petit lézard tenter de sauter par-dessus une momie risque de valoir le déplacement. La honte de tout un peuple, l'erreur de la nature, voici le coureur nain **Haoril** doté de blocage et ... de passe. L'attaque Nordique est équilibrée entre ses joueurs, **Brkr Largngersson** (...) le coureur avec esquive pourra sans doute tirer son épingle du jeu à l'approche de niveau 3. L'équipe Elfe Noire entame la saison en bien piteux état. Le coureur **Menottes** n'a pas échappé à l'hécatombe que de justesse, il tentera ainsi de passer outre son dos abimé pour mettre à profit sa compétence costaud pour atteindre le niveau 3. Le vampire **Duke Pawel Von Drakenborg** saura mettre à profit son blocage et son pro pour se montrer dangereux tout en limitant le nombre de turnover. Ça sent la goule par ici ! Voici tout d'abord la vedette des Néoromantiques: **Marrowbeetle**. Solide sur les appuis et dans la tête, avec ses nerfs d'acier et son blocage, elle sera un danger permanent.

On en a déjà parlé chez les mutants, mais voici le joueur le plus dangereux au tableau d'affichage : **Earslicer**. La goule des morts vivants est à deux petits points de son niveau 4. Pas sûr qu'elle découpe des oreilles comme le suggère son nom, mais il faudra surveiller votre ligne d'en but.



Rendez-vous à la fin de la saison pour découvrir lesquels de ces joueurs ont inscrit leur nom au hall of fame et lesquels ont terminé au cimenterre !

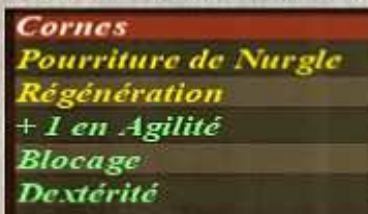


Passons sans plus attendre à la poule C !

Beaucoup de beaux joueurs de ballon dans cette division. Commençons comme de juste par les Elfes. Le duo de mutans lanceur-receveur **Arthur** et **Perceval** sera

à n'en pas douter redouté. Le bras du premier sera redoutable avec ses 5 d'agilité, le second sera difficile à coucher une fois en possession de la balle avec ses 4 en force et son blocage. Les morts vivant ne sont pas en reste en termes de jeu de balle. La savonnette de la poule en la personne de la goule **Amber Of Moon**, déjà pourvue de Blocage, dextérité et glissade contrôlée, s'approche à grandes enjambées d'une nouvelle compétence. Côté Skavens, le coureur d'égout **Deelutch** blodgeur-gardeux est tout proche de son 4eme niveau, reste à savoir si son coach l'orientera vers la défense ou en fera son scoreur attiré. Les nains tenteront de tirer leur épingle du jeu en s'appuyant sur leur coureur à 4 agilité **Nainportant** qui s'apprête à apprendre une nouvelle compétence. Le classique blocage ou un choix plus audacieux ? Que valent les chèvres dans cette division ? Chez les joueurs Chaos, l'attaque sera dirigée par **Scrufie Peau** avec ses trois bras qui est à un touchdown d'une nouvelle compétence, même question que pour le barbu...

Pour finir, voici LA star de cette poule C ! J'ai nommé le Pestigor **Khar-'y** ! (non non je n'ai pas fait de faute de frappe !)



1) Notre jury vous a désigné comme joueur le plus prometteur de la poule C. Tout d'abord, vous déjà marqué 6 touchdowns pour plus de 250 yards dans votre jeune carrière, quelles sont vos ambitions pour la saison à venir ?

Facile. A chaque match m'occuper de marquer un TD de plus de l'adversaire pendant que le reste de mes coéquipiers s'occupent d'intégrer de nouveaux joueurs a notre équipe en dépeçant nos adversaires. (Tactique aussi appelé Mercato de Nurgle). Et ne pas oublier de coller deux-trois baffes au passage, pour suivre le plan de match du coach.

2) Pensez-vous qu'un joueur soit capable de rivaliser avec vos performances dans les équipes adverses ?

Marquer des TDs, c'est pas le plus dur. Marquer des TDs ET rester en vie ça c'est baleze. Je dirais donc non, puisque les scoreurs adverses auront à subir un traitement de faveur de la part de mes partenaires (on envisage même de recruter une bete pour les aider)

3) N'est-il pas difficile d'évoluer au sein d'une équipe Nurgle ?

Ça a été difficile au début, surtout pour l'odeur qui règne au sein de l'équipe et ce meme pour un Homme-Bete. Mais à la longue on s'y fait, comme a tout. Après y a le coach, un petit nerveux revancharde qui coachait des elfes noirs la saison dernière et qui au vu de leur résultat a décidé de changer d'équipe et de méthode d'entraînement. Et ca c'est le plus dur: vous devriez le voir gesticuler sur le

terrain lors des entrainements... Malheur a ceux qui loupent les blocages...

4) Avez-vous un message pour vos futurs adversaires ?

On cherche toujours de nouveaux coéquipiers si ça intéresse certains. Sinon, on craint pas grand-chose à l'exception de 2-3 équipes qui semblent un peu mieux armées pour nous rencontrer que les autres. Mais le résultat sera le même, ils pleureront tous à la fin des matchs. (Même les MVs soit disant champions)

5) Et un message pour nos lecteurs ?

Suivez attentivement mes exploits, on offrira des places pour la grande finale des PO à nos plus fidèles supporters.

Tout ça est bien joli, mais passons à des joueurs plus intéressants ! Quelles sont les brutes de cette poule C ? Le fourbe tenant du titre tient secrètes les nouvelles compétences de sa momie **Glorious** et de son Revenant **Tackle**. Des surprises en perspective ?

3	16	
2	8	

Le coach néocromantique dispose quant à lui d'une belle paire de ... loups garous (vous attendiez quoi ?!). Les deux jumeaux bloqueurs **Karkurg Lowell** et **Othniel the Beast** sont chacun à un touchdown d'une nouvelle compétence. Spécialisation ou développement similaire ?

Chez les Nurgles, les Guerriers de Nurgle peinent à se hisser au niveau de leurs confrères caprinés. Nous garderons toutefois un œil sur ... heu ... visiblement certains coach ont décidé de mettre à mal ma diction ... Gardons un œil donc sur **HurlogotshPlaguebearer** qui saura sans nul doute utiliser sa châtaigne pour refaire son retard. Dans l'équipe Chaos, **Rosi Masqueer** avec son armure améliorée entamera les joueurs adverses avec ses griffes avant que son collègue bovin **Katmar** ne les encorne en profitant de son blocage. Pour nos amis à peau verte, le blitzeur **Mokzla** fera parler sa force herculéenne pour calmer ses adversaires. Voici enfin la menace de cette poule, le tueur de troll **Naincassable** avec sa force de 4 et sa châtaigne, il s'agit probablement du favoris au titre de joueur le plus violent cette saison.

Blocage
<i>Crâne épais</i>
<i>Intrépidité</i>
<i>Frénésie</i>
<i>+1 en Force</i>
<i>Châtaigne</i>

Rendez-vous cette saison pour faire le point sur les surprises et les confirmations !

Saison 9

POULE D - LES CHOSES BALLS

- Meilleurs puching ball -

Voici enfin les stars de la poule D, la plus équilibrée de cette saison 9 ! Histoire de garder le meilleur pour la fin, voyons tout d'abord les scoreurs. Certains joueurs seront très difficiles à arrêter, à commencer par les chanceux pourvus d'une agilité accrue, et ils sont nombreux dans cette poule. C'est le cas chez les Mort vivant d'**Ulric the tyrant**, le revenant à un point de son 3eme niveau. C'est également vrai pour la blitzeuse **Lampado**, la lanceuse **Penthésilée**, l'homme bête **Abbadon**, le trois quart elfe et orc **Chêne et Bon'ot** et la goule néoromantique blodgeuse **Wormgnawer**. Seuls les Skavens et les humains n'ont pas eu droit à leur +1 d'agilité. Les humains pourront néanmoins se reposer sur leur receveur **Emil Rolf** qui sera en plus d'être blodgeur un one turner en puissance avec son mouvement augmenté. Il sera alerté par son lanceur **Kayetan** avec sa précision et ses nerfs d'acier, un duo à surveiller. En parlant de lanceur, attention également à l'elfe **Frêne** très proche du niveau 4 avec son blocage et costaud. Les rats compteront pour leur part sur le coureur **Jumbuk** le vif avec son blocage et sa réception. Le coach amazone a eu beaucoup de chance aux dés, on reparlera de la blitzeuse plus tard mais on peut revenir sur la lanceuse **Penthésilée**. On notera toutefois le choix peu couillu (logique !) de l'armure par rapport au mouvement.

<i>Esquive</i>
<i>Passe</i>
<i>+1 en Agilité</i>
<i>+1 en Armure</i>

Tout cela est bien mignon mais passons aux choses sérieuses. Quels sont les joueurs brutaux par ici ? Décidément cette poule est très bien fournie en augmentations de caractéristiques. Plusieurs joueurs sont ainsi améliorés en force. C'est le cas de la vermine **Rishna découpeur**, de l'Orc Noir **Vallès**, de la trois quart (décidément les amazones sont chanceuses !) **Alkinoe Evadne**. Restons chez elles et comme promis revoici la blitzeuse **Lampado** qui est pourvue de châtaigne en plus de son agilité. Chez les orcs, on pourra également apprécier les esquives en force du troll **Kropotknie**. Les chaos feront dans la finesse cette année encore avec leur duo de chèvres **Seth** et **Molach** qui mettront à profit leur blocage-châtaigne. Ils seront par ailleurs épaulés par leur minotaure **Behemoth** qui maintiendra les adversaires à portée de griffes grâce à ses tentacules. Un blodgeur-châtaigne aussi chez les morts vivants avec **Helmut the angry**. Le loup garou **KarkugBlacktusk** complète les effectifs de cette poule remplie de blodgeurs ! Comment parler de blodgeurs sans évoquer la paire la plus redoutable du championnat ? Les elfes compteront en effet deux DDG de classe dans leurs

rangs. Les deux sont niveau 4 mais avec des compétences différentes. La première est assez classique, **Epicéa** dispose en effet de de tacle garde et glissade contrôlée. En revanche, sa consoeur **Cyprès** sera LA star de cette poule D !

Blocage
Esquive
Saut
Châtaigne
Tacle
Glissade contrôlée

1) Notre jury vous a désigné comme joueur le plus prometteur de la poule D. Il semble votre polyvalence a su le séduire. Comment faites-vous pour être capable de réaliser autant de touchdowns que de sorties ?

Le joueur le plus prometteur de la poule D ? ... Seulement de la poule D ? Je pensais que votre magazine était un tant soit peu professionnel mais je vois que je me suis trompée... Je ne suis pas le joueur le plus prometteur de la poule D mais je suis la star de la saison à venir...Alors bien sûr pour le béotien et le commun des mortels faire autant de sorties que de touchdowns c'est peut être spectaculaire mais pour un joueur de ma classe c'est le minimum...

2) La poule D est la plus équilibrée du championnat, pensez-vous que cela soit favorable à votre style de jeu ? Ou préféreriez-vous une poule avec plus d'équipes lourdes ou légères ?

Je vois que vous devez être novice dans ce sport, une équipe de notre standing ne s'occupe pas de qui elle va affronter, aucune équipe n'est vraiment en position de nous inquiéter, tout le problème est la d'ailleurs. Comment rester motivé et ne pas nous endormir face à des équipes aussi faibles... Non franchement la seule chose qui puisse nous vaincre c'est notre propre lassitude à affronter des équipes aussi faibles...

3) Quelles sont vos ambitions personnelles pour cette saison ?

Je n'ai pas vraiment d'ambition pour cette saison, vous savez je suis quelqu'un qui a su rester simple, humble et garder les pieds sur terre malgré mon succès mondialement reconnu. Je suis resté au service de mon équipe et heureusement pour eux car que ferait-elle sans moi. On a bien vue cet été que malgré son talent brut mon confrère Epicéa a totalement raté ces choix de carrière et me force par la même à hausser encore plus mon niveau pour compenser son manque de savoir-faire et porter par la même mon équipe a bout de bras. Non vraiment je n'ai aucune ambition personnelle et je sais rester au service de mon équipe.

4) Avez-vous un message pour vos futurs adversaires ?

Un message pour qui ? Ah, vous voulez parler de ces bandes de barbare peu civilisés qui pensent jouer mais ne font qu'une bouillie de choses peut consistantes ? Et bien en espérant qu'ils soient assez intelligents pour comprendre

une phrase de plus de 3 mots, je leur dirais que ce n'est qu'un jeu et que pour eux l'essentiel c'est de participer. Je leur citerais aussi une phrase d'un très grand entraîneur : Le bloodbowl est un sport qui dur 16 tours et à la fin c'est les elfes sylvains qui gagnent.

5) Et un message pour nos lecteurs ?

Je pense honnêtement que vous n'avez pas autant de lecteur que ça mais contre une petite commission que vous pourrez ajouter à ce que vous a déjà couté le temps que vous m'avez fait perdre je veux bien appeler mes millions de fan à venir lire votre magazine. Très chers fans je voudrais vous dire de réserver un billet pour le repas d'après victoire finale, je vous y attends déjà.

PS : Le manager et le reste de l'équipe se désolidarise totalement des propos tenu par le joueur vedette de l'équipe...

Voilà qui promet du grand spectacle dans cette poule D ! Quels mutants sauront utiliser au mieux leurs facultés ? Lequel arrivera le premier au cimetière ? Combien de tentative de piétinement va subir **Cyprès** ? A bientôt pour le découvrir !