

# ★ COUPE LU ★

**Challenge « En spring l'arbitre !!! »**  
**Valable du 1<sup>er</sup> avril au 30 juin 2018**



« Bob, non mais c'est pas vrai. A peine deux mois d'existence et la coupe LU attire déjà des arbitres célèbres !  
 - ooooh mais non qu'est ce que viennent faire ici ces empêcheurs d'agresser en rond ?  
 - L'hiver doit être passé Bob, ils sortent le bout de leur nez de leur nid douillet pour savourer les odeurs printanières, hmmm tu as vu Bob ça sent bon les odeurs de sang tout frais ..  
 - Ouvre les yeux et reste à distance Jim, ou je te casse les dents sur le champ.  
 - Ooh pardon Bob, je me suis laissé aller dans le bucolique. En tout cas quelle idée ces arbitres célèbres, ça va cartonner ! »



## « EN SPRING L'ARBITRE !!! »

### ARBITRES CELEBRES

Dans les conférences NEWBOWL et OLDBOWL, et si les deux coachs sont d'accord, vous pouvez jouer la règle des arbitres célèbres. Avant la séquence d'avant match, lancez 2D6 pour voir si un arbitre célèbre est présent pour arbitrer la rencontre :

2D6    Résultat

2-3	Le match est encadré par <b>les triplés Trundlefoot</b>
4-5	Le match est arbitré par <b>Ranulf « Red » Hokuli</b>
6-8	Le match se déroulera avec un arbitre normal et des règles d'arbitrage normales
9-10	<b>Thoron Korensson</b> sera là pour encadrer la partie
11-12	La rencontre sera arbitrée par <b>Jorm l'Ogre</b>

Les règles spéciales sont dans l'almanach ou sur les cartes de ligue ou ci après (pris sur Empire oublié)

Les coachs peuvent aussi s'entendre pour jouer un arbitre Halfling ou Gobelin si figurines dispos.

- Si les règles sur les arbitres célèbres ne sont pas utilisées, chaque coach lance 1D6. Sur double 1, 2 ou 3, on utilise un Gob, sur double 4, 5 ou 6, un Halfling.
- Si les règles sur les arbitres célèbres sont utilisées et que les coachs obtiennent un double, le coach ayant la plus petite VE (ou tirage au sort si égalité) peut choisir de remplacer l'arbitre célèbre par un Gob ou un Half (D6/ 1.2.3 gob 4.5.6 half)



## REGLES SPECIALES DES ARBITRES

**Triplés Trundlefoot:** Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6, sur 1, le joueur est quand même viré. Sur 6, c'est la victime. Lors de la phase du retour des KO, chaque coach lance 1D6. Sur 1, un des joueurs choisis au hasard parmi les disponibles ne peut entrer sur le terrain jusqu'à la prochaine Phase de jeu. Sur « A mort l'arbitre ! » est remplacé par un standard et chaque équipe reçoit +1 pot-de-vin.

**Ranulf «Red» Hokuli :** Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est, au choix du coach s'il n'utilise pas un pot-de-vin, viré ou subit un Jet de Blessure avec +2 au D6. Ses décisions ne peuvent être contestées. Suite à un « A mort l'arbitre ! », il se comportera comme un arbitre standard.

**Thoron Korensson :** Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1-2, le joueur est quand même viré. En cas de 1 au jet de contestation ou d'utilisation d'un Pot-de-vin, un coéquipier sur le terrain désigné au hasard sera viré également. Cette seconde expulsion peut aussi être contestée ou faire l'objet d'un Pot-de-vin avec même effet... Suite à un « A mort l'arbitre! », il y a lieu de relancer le dé et ce n'est que si un second « A mort l'arbitre! » est tiré qu'il sera remplacé par un arbitre standard.

**Jorm l'Ogre:** Lors d'une agression, si le joueur n'est pas expulsé, lancez 1D6. Sur 1 (ou 2 si l'équipe mène au score), un coéquipier sur le terrain au hasard subit un jet d'AR avec Châtaigne. Turnover si le joueur est Mis à Terre. Suite à un « A mort l'arbitre! », si les coachs ne possèdent pas de bonus de FAME, ils lancent 1D6 et le meilleur résultat gagne. +1FAME pour le match ; si un seul coach possède un bonus de FAME, il perd son bonus et lance 1D6, sur 1, son adversaire gagne +1FAME.

### Arbitre goblin ou Halfling

Lors d'une agression, si le joueur est expulsé, tout se passe normalement (expulsion et pot de vin) et l'arbitre se calme. S'il est déjà au-dessus d'une fosse, il revient au bord du terrain.

Mais si le joueur n'est pas expulsé, l'arbitre est frustré de son impuissance. Il pense que cela vient de sa petite taille ! Il se place alors près de la fosse de l'équipe en cause. Mettez-le sur le n°1 (du compte tour ou RR ou score). À chaque nouvelle agro l'arbitre se déplacera vers le chiffre supérieur. Si c'est l'autre équipe qui agresse, il se déplacera vers le chiffre inférieur jusqu'à revenir en bord de terrain voire se rendre sur la fosse de l'équipe adverse au fil des agressions. L'arbitre ne peut pas aller plus loin que le n°8 sur le compteur.

Quand l'arbitre est sur une fosse, le coach concerné lance 1D6 et si le résultat est inférieur ou égal au chiffre de la Piste de score ou l'arbitre se trouve, le joueur subit la vengeance de l'arbitre :

- Si c'est un goblin le joueur est mis à terre et subit un jet de blessure.
- Si c'est un halfling, le joueur fait perdre une Relance à son équipe. Si son équipe n'a plus de relance, l'adversaire en gagne une.

