

Description des postes

· **Pilier (N°1 et 3) :** Sorte de croisement entre un sanglier atteint de schizophrénie et de nain de jardin. Le pilier de base est généralement petit, gras comme un moine, de petits yeux porcins, de la bave aux lèvres et questionne régulièrement ses collègues de cette phrase relativement philosophique "Quand est ce qu'on mange ?". Il fait partie de la première ligne, avec son camarade le talonneur et son autre compagnon pilier. Ces sympathiques joueurs ont l'immense honneur de se foutre sur la gueule directement avec leurs homologues adverses lors des mêlées fermées. N'hésitez pas à croquer les oreilles de vos adversaires : elles sont là pour ça !

· **Talonneur (N°2) :** De la même sous-famille que le pilier, sauf qu'il est plus petit (et légèrement plus intelligent, mais vraiment un tout petit peu), mais il possède les mêmes moeurs carnivores. Contrairement à ce qu'on peut penser, le talonneur a bel et bien pour rôle de coller un bon coup de talon dans le ballon quand le nain de jard... le demi de mêlée l'introduit dans la mêlée (Je me répète et je vous emm...). Il lui incombe également la tâche ingrate de lancer le ballon en touche, allez savoir pourquoi ! Sans doute les créateurs du jeu trouvèrent-ils que ce poste était trop ingrat (Son rôle se limitant à taper du talon une fois tous les quarts d'heure dans le ballon ...) et jugèrent plus judicieux de lui rajouter un petit quelque chose pour équilibrer (Bien que cela reste moins fun que de coller un ballon entre les deux perches)

· **Deuxièmes lignes (N°4 et 5) :** Avoisinant généralement les 2 mètres , ce sont les plus grands de l'équipe, et ils sont bien souvent aussi cons qu'ils sont grands ...Ce joueur bourrin (pléonasme) n'a généralement aucun scrupule à déboîter le fémur de son vis-à-vis ou à l'enterrer vivant dans l'en but. Son rôle est néanmoins important car ces deux grandes perches sont ceux qui contrôlent la direction de la mêlée, et qui sont capables de la retourner (Relativement difficile, car il faut encore manoeuvrer les 3 gros porcs en première ligne...). Leur gabarit en font également de parfaits sauteurs en touche, les rendant adeptes des batailles aériennes. On a tendance à dire qu'un bon deuxième ligne sauteur en touche équivaut à 5 bombardiers B52.

· **Troisièmes lignes ailes (N°6 et 7) :** Véritables cauchemars des demis de mêlée, leur rôle consiste principalement à aplatir la colonne de ce dernier lors de sa sortie de mêlée, pour l'empêcher de distribuer son ballon aux arrières. Ils plaquent généralement comme des malades, que l'on ait le ballon ou non n'est pas leur problème, on n'a qu'à pas être devant eux ...Ils ne sont jamais les derniers quand il s'agit de déclencher une générale, mais sont en revanche les premiers à sortir sur carton tous postes confondus (et les premiers responsables des sorties sur blessures curieusement)

· **Troisième ligne centre (N°8) :** C'est l'espèce d'énorme tas de muscles au bout de la mêlée. Il est moyennement bien placé dans la mêlée (Il a les culs des deux deuxième lignes juste devant les yeux) mais il possède un rôle assez équilibré comparativement aux autres avants. En effet, il est bien rare que ces derniers arrivent à trainer leurs grosses carcasses maladroitement jusqu'à l'en but sans se faire ensevelir par une horde de crevards auparavant. Un bon numéro 8 doit se montrer percutant, et faire regretter sa naissance au malheureux qui aurait eu

l'audace de tenter de le plaquer. Comprenez par là que si un petit malin pense pouvoir se la ramener en tentant un plaquage sur ce véritable char d'assaut, il y a davantage de chance qu'il finisse éparpillé aux quatre coins du terrain que d'arriver à le ralentir ne serait ce que d'un millième de seconde.

Faut pas déconner.

- Demi de mêlée (N°9) : Le plus petit gabarit de l'équipe. Autant dire que le demi de mêlée doit régulièrement être remplacé, pour peu que la troisième ligne d'en face se montre pour le moins hargneuse. Son rôle consiste à introduire le ballon dans la mêlée pendant que les deux packs sont occupés à s'euthanasier joyeusement. Puis, si le troisième ligne centre ne s'en saisit pas, il le récupère à sa sortie. Notons que dans ce deuxième cas, c'est là qu'il risque le plus de se ramasser un énorme troisième ligne sur le râble (Pour reprendre les termes de l'Essec). Il doit également avoir un bon jeu au pied, s'il veut survivre assez longtemps pour finir le match, car expédier loin un ballon peut éviter le plaquage (pas toujours hélas ...).**
- Demi d'ouverture (N°10) : C'est celui qui ressemble au mannequin de la pub Armani. Généralement un ancien footballeur qui a su retrouver sa lucidité, il doit pouvoir alimenter intelligemment ses trois quarts en bons ballons, tout en étant parfaitement coordonné avec son demi de mêlée. Théoriquement un des joueurs le moins exposé au plaquage avec l'arrière, cela peut très rapidement changer pour peu qu'il s'aventure au delà des 22 adverses en possession du ballon. Il doit être lucide quand les avants ont le nez dans la boue et l'esprit au même endroit.**
- Trois quarts ailes (N°11 et 14) : Les trois caractéristiques de ces joueurs sont leur vitesse, leur rapidité et leur vélocité. C'est tout ce qu'il faut pour être un bon ailier ! Rien d'autre. Oh, peut être savoir un peu plaquer des fois que votre vis-à-vis ait survécu aux bombardements des troisièmes lignes et que l'arrière soit encastré dans la pelouse à ce moment là, mais généralement, à part attendre qu'on vous refile le ballon directement dans les mains et filer à toute allure vers l'en but adverse, vous risquez de rentrer dans une phase de sommeil post-traumatique assez rapidement.**
- Trois quarts centres (N°12 et 13) : Malheureusement pour toi, si tu n'as jamais commis d'homicide volontaire, tu ne pourras pas jouer ce poste. Ces joueurs ne montrent aucune pitié pour leurs adversaires, ils ne parlent à personne, rentrent tout seuls chez eux le soir, sans doute pour aller découper leur voisine à la scie sauteuse. Ils se nourrissent exclusivement de vin chaud et écoutent de la musique folklorique durant leur temps libre. Des gens dangereux ...**
- Arrière (N°15) : Un proche parent du demi d'ouverture, mais plus complet, car en plus d'un coup de pied irréprochable, l'arrière doit savoir délivrer des plaquages impeccables et avoir une bonne vitesse de pointe. Sans doute le poste le plus stressant du jeu, car si jamais vous vous amusez à faire le con avec vos potes les avants pour aller casser du trois quart, vous risquez fort de vous en mordre la queue en voyant déambuler à fond les ballons et cette saloperie d'ailier vers la ligne d'en but. En outre, vous devez résister à une charge sauvage d'un troisième ligne et être prêt à subir une pendaison généreusement offerte par votre équipe au cas où vous plantiez votre plaquage.**