

BLOOD BOWL



MANUEL v1.3

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	CHAMPIONS	18	TABLEAU DE VIEILLESSE	41
COMPOSANTS	3	TABLEAU DE COUP D'ENVOI	19	CLASSEMENT DES EQUIPES	41
MISE EN PLACE DU JEU	7	LA METEO	20	TRESOR	41
COUP D'ENVOI	7	TRANSMISSION DU BALLON	20	ENREGISTREMENT DES MATCHES	41
LA SEQUENCE DE JEU	8	METTRE LE PAQUET	20	DISPUTER DES MATCHES DE LIGUE	42
DEPLACER LE PION TOUR	8	SOUTENIR UN BLOCAGE	21	SEQUENCE D'AVANT MATCH	43
ACTIONS DES JOUEURS	8	INTERCEPTIONS ET MALADRESSES	22	JET DE HANDICAP	43
TURNOVERS	8			TABLE DE HANDICAP	44
MOUVEMENT	9	LANCER DES COEQUIPIERS	23	SEQUENCE D'APRES MATCH	44
ZONE DE TACLE	9	AGRESSIONS, OU FRAPPER DES		TABLEAU DES GAINS	45
RECUPERER LE BALLON	9	JOUEURS A TERRE	24	FACTEUR DE POPULARITE	45
BLOCAGES	10	GROS BALEZE	25	CONCEDER LE MATCH	45
BLITZ	10	CARACTERISTIQUES RACIALES	25	TOURNOIS	46
FORCE	10	EQUIPES ALLIEES	26	ORGANISATION D'UN TOURNOI	46
PLAQUAGES ET BLESSURES	12	GROS BALEZE ET EXPERIENCE	26	TROPHÉES	47
BLESSURES	12	SORCIERS	26	TROPHÉE DU MAGAZINE L'EPIQUE	48
REPLACEMENTS	12	SORCIERS SPECIAUX	27	LE DUNGEONBOWL	48
TABLEAU DES BLESSURES	12	APOTHAICARE	28	LA COUPE DU CHAOS	48
LANCER LE BALLON	3	ARMES SECRETES	29	LE BLOOD BOWL	49
LANCER	13	CHAINE ET BOULET	29	AUTRES TOURNOIS	49
RECEVOIR LE BALLON	14	BOMBE	30	LES EQUIPES	50
REBONDS	14	TRONCONEUSE	31	AMAZONES	50
RENOIS	14	TROMBLON	31	NAINS DU CHAOS	50
TURNOVERS	14	ROULE MORT NAIN	32	CHAOS	50
RELANCES	15	DAGUE EMPOISONNEE	33	ELFES NOIRS	51
RELANCES D'EQUIPES	15	BATON A RESSORT	33	NAINS	51
RELANCES DE JOUEURS	15	COMPETENCES ET TRAITS	34	GOBELIN	51
COMPETENCES	15	DESCRIPTION DES COMPETENCES ET		HALFLING	52
REMPORTER LE MATCH	16	TRAITS	34	HAUTS ELFES	52
MARQUER DES TOUCHDOWNS	16	CATEGORIE DES COMPETENCES ET TRAITS	37	HUMAINS	52
REPRENDRE LE MATCH	16	LIGUES DE BLOOD BOWL	38	HOMMES LEZARDS	53
MARQUER PENDANT LE TOUR ADVERSE	16	DEBUTER LA LIGUE	38	NORDIQUES	53
		FEUILLES D'EQUIPES	38	ORQUES	53
REGLES ADDITIONNELLES	17	BLESSURES	39	SKAVENS	54
CREER UNE EQUIPE DE BLOOD BOWL	17	POINTS D'EXPERIENCE	39	MORTS VIVANTS	54
		CHAMPIONS ET POINTS D'EXPERIENCES	40	ELFES SYLVAINS	54
FEUILLE D'EQUIPE	17	TABLEAU DES POINTS D'EXPERIENCES	40	CHAMPIONS	55
ACHAT DE JOUEURS	17	TABLEAU DES JETS D'EXPERIENCES	40	LISTE DE COMPETENCES ET TRAITS	56
RELANCES D'EQUIPE ET FACTEUR DE		VIEILLISSEMENT	41		
POPULARITE	17				
ENCADREMENT	17				

Bienvenue dans le Manuel Vivant. Pourquoi Vivant ? S'il est vivant combien me coûtera-t-il à nourrir ? Je vous entends déjà vous poser ces questions... Non il n'est pas en vie ! Mais par vivant j'entends une constante adaptation et actualisation. Avec les règles revues une fois pas an et le plus souvent vers le mois de novembre. Ce PDF est un excellent moyen de répertorier ces changements dans les règles en gardant un joli format. Les changements de règles ont été surlignés en bleu pour une plus grande facilité. J'ai essayé de garder ce manuel aussi clair que possible mais parfois les vieilles habitudes de frappes prennent le dessus (ce sont les Critters !), donc si vous trouvez une coquille ou si vous jugez qu'une règle n'est pas claire, contactez moi à Fanatic@games-workshop.co.uk et je corrigerai l'erreur et mettrai à jour le PDF. Nous utiliserons ce fichier pour créer le manuel imprimé, alors le moins d'erreur sera le meilleur. Bonne lecture !

Andy

é DESIGN DU JEU : JERVIS JOHNSON

é COUVERTURE DE LA BOITE : DAVE GALLAGHER

é DESIGN DU MANUEL : WAYNE ENGLAND

é DESIGN DES COMPOSANTS : RICHARD WRIGHT & WAYNE ENGLAND

é EQUIPE DE DEVELOPEMENT DE L'EDITION 2002 : JERVIS JOHNSON, ANDY HALL, JOHN KIPLING LEWIS, CHET ZESHONSKI, STEVEN BABBAGE, MILO SHARP & DEAN MAKI

é EDITEUR ET REDACTEUR DU MANUEL : ANDY HALL

é PRODUCTION : DEAN SPENCER & ANDY HALL

é VERSION FRANÇAISE (NON-OFFICIELLE) : Roze-EI le rashtoulien

www.BLOODBOWL.com



INTRODUCTION

"Amis sportif, bonsoir et bienvenue au Blood Bowl pour le match que nous allons vous proposer ce soir. Vous rejoignez un stade plein à craquer où s'entassent des représentants de toutes les races du Monde Connu, hurlants déjà comme des banshees dans l'excitation du match qui va bientôt avoir lieu. Euh ... oui ... d'ailleurs, j'aperçois bel et bien des banshees ... Bon, le coup d'envoi sera donné dans environ 20 minutes et nous avons donc le temps de récapituler les règles du jeu avant que la bagarre ne commence. Le commentateur de ce soir est Jim Johnson. 'soir, Jim".

"Merci, Bob ! Eh bien bonsoir. Mes cocos, on est parti pour une soirée méga géante de pur plaisir sportif de top niveau ! Mais pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas les règles, voici comment le jeu se déroule."

"Le Blood Bowl est une confrontation épique entre deux équipes de guerriers lourdement harnachés et, il faut bien le dire, complètement cinglés. Les joueurs courent avec le ballon, l'envoient ou se le passent, avec pour objectif d'atteindre l'autre bout du terrain, l'en-but. Bien sûr, l'autre équipe doit tenter de les arrêter et de récupérer le ballon. Si une équipe parvient à faire rentrer le ballon dans l'en-but adverse, c'est un touchdown. L'équipe qui en aura marqué le plus à la fin d'un match remportera la victoire et sera sacrée championne du Blood Bowl ! Comment vont-ils y parvenir ? Comme ça ..."



COMPOSANTS

La boîte de Blood Bowl contient les composants suivants :

- 1 Manuel de Règles
- 1 Guide de Peinture
- 2 Feuilles de Référence
- 1 Bloc de Feuilles d'Equipe

- 1 Terrain de Jeu
- 2 Fosses
- 4 Cartes de Champions
- 2 Cartes d'Equipes

- 1 Règle des Portées en Plastique
- 1 Gabarit de Renvoi en Plastique
- 1 Gabarit de Dispersion en Plastique
- 4 Ballons en Plastique

Dés : 2D6, 1D8, 3 Dés de Blocage.

- Pions :
- 16 Pions Relance
 - 2 Pions Score
 - 2 Pions Tour
 - 16 Pions Hasard
 - 1 Pièce Coup d'Envoi



Pions Relance



Pion Tour



Pion Score

- Figurines Plastique
- 12 Joueurs Humains : 6 Trois-Quarts, 2 Coureurs, 2 Lanceurs et 2 Receveurs.
 - 12 Joueurs Orques : 6 Trois-Quarts, 2 Bloqueurs Orques Noirs, 2 Coureurs, 2 Lanceurs.

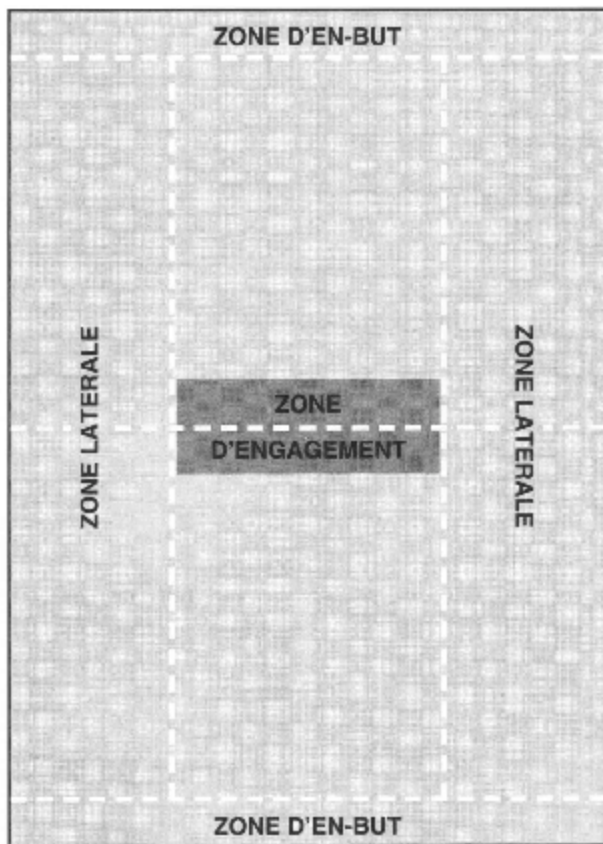


Les Coaches : Ceux là, ne les cherchez pas dans la boîte parce qu'ils n'y sont pas : vous même et votre adversaire êtes les coaches ! Pour éviter toute confusion avec les joueurs des équipes (les figurines en plastique), nous nous référerons à vous et à votre adversaire en tant que *coaches* des équipes. Toutes les références faites aux *joueurs* s'appliquent aux figurines de Blood Bowl.

Terrain de Jeu : C'est le terrain sur lequel se déroule le match. Il est grand et vert (un peu comme un Orque) mais ne vous inquiétez pas, il sera très vite rouge sang ! Il est divisé en cases servant à résoudre les mouvements et les combats. Chaque case ne peut contenir qu'un seul joueur de Blood Bowl à la fois.

Les zones à chaque bout du terrain sont appelées *zones d'en-but*. Si une équipe parvient à faire entrer le ballon dans l'en-but adverse, elle marque un *touchdown*. Il est bon de marquer des *touchdowns* car l'équipe qui en a inscrit le plus à la fin du match a gagné !

Au centre du terrain se trouve la *ligne médiane* et, parallèles à la longueur du terrain, sont tracées deux lignes qui délimitent l'espace des *zones latérales*. Les rangées de cases se trouvant de part et d'autre de la ligne médiane et entre les zones latérales (14 au total) forment la *zone d'engagement*. Les différentes zones du terrain sont indiquées sur le diagramme ci-dessous.



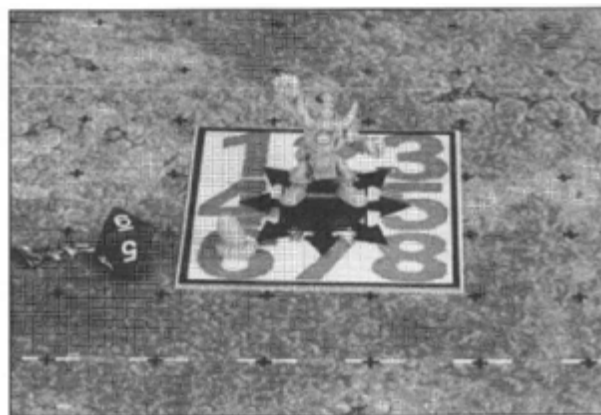
Pièce de Coup d'Envoi : Utilisez cette "pièce" pour déterminer le camp qui engage au début du match. La pièce montre une tête d'orque d'un côté et un aigle impérial sur l'autre. Un coach lance la pièce et l'autre annonce 'Orque' ou 'Aigle' pendant qu'elle est en l'air.

Gabarit de Renvoi : Dans Blood Bowl, le ballon est renvoyé sur le terrain par la foule lorsqu'il sort. Le gabarit est utilisé pour déterminer l'endroit où le ballon atterrit quand il est renvoyé sur le terrain. Pour utiliser le gabarit de renvoi, positionnez la case où est dessiné un ballon sur la dernière case que le ballon a franchi avant de sortir, avec la flèche du centre (celle marquée 3-4) pointée vers

le bord opposé. Lancez un dé à 6 faces. Le résultat indique la direction du ballon. Lancez ensuite deux dés pour déterminer le nombre de cases que le ballon parcourt dans cette direction, en comptant à partir de la case marquée d'un ballon.



Gabarit de Dispersion : Ce gabarit est utilisé quand le ballon est lâché ou lorsqu'une passe manque son objectif. Pour l'utiliser (les règles vous diront quand le faire), positionnez la case centrale sur le ballon. Lancez le dé à 8 faces et déplacez le ballon sur la case indiquée par le résultat (le dé à 8 faces fourni avec le jeu n'est utilisé qu'avec le gabarit de dispersion. Utilisez-le comme un dé normal, en lisant le chiffre se trouvant sur la face supérieure).



Feuille d'Equipe : Les feuilles d'équipes ne sont utilisées que si vous décidez de vous servir des règles optionnelles pour créer votre propre équipe de Blood Bowl (voir le chapitre *Règles Supplémentaires*). Vous n'en aurez pas besoin lors de vos premières parties, placez-les donc de côté pour le moment.

Feuilles de Référence : Ces feuilles cartonnées regroupent les tableaux les plus fréquemment utilisés durant le jeu et vous éviteront ainsi de chercher dans le livre de règles en cours de partie.

Figurines : Les figurines en plastique représentent les 12 joueurs de chaque équipe, parmi lesquels 11 peuvent être sur le terrain simultanément. Retirez-les de leurs grappes et fixez-les sur leurs socles. Il y a 4 types différents de joueurs : les coureurs, les receveurs, les trois-quarts et les lanceurs. Les équipes des différentes races contiennent différentes combinaisons de joueurs. Une équipe orque, par exemple, n'a pas de receveurs.

Pour vous permettre de commencer, la boîte contient une équipe orque et une équipe humaine. L'équipe orque est composée de 2 coureurs, 2 orques noirs, 2 lanceurs et 6 trois-quarts, alors que l'équipe humaine possède 2 coureurs, 2 receveurs, 2 lanceurs et 6 trois-quarts.

Les Coureurs sont probablement les meilleurs joueurs. Ils sont rapides, agiles et assez forts pour pouvoir se frayer un chemin dans les lignes adverses. Griff Oberwald, le joueur des Reavers est un coureur typique : rapide, fort, et un tantinet frimeur !

Les Receveurs sont l'opposé des bloqueurs. Peu protégés et très agiles, ils ne peuvent pas se permettre de se lancer dans des bagarres. Mais en terrain ouvert, ils sont imbattables et personne ne sait rattraper un ballon mieux qu'eux. Les receveurs se placent généralement dans la zone d'en-but, attendant la passe décisive. Le seul inconvénient de ce poste se fait sentir lorsqu'un adversaire vous attrape...

Les Lanceurs sont les joueurs les plus prestigieux, capables d'expédier des bombes au centimètre près jusqu'à des joueurs en

attente à l'autre bout du terrain. Du moins, en théorie. Bien lancer la balle demande un réel talent.

Les Trois-Quarts sont les joueurs de base, brillants dans aucun domaine mais capables de remplacer un joueur si nécessaire. Certaines équipes ne semblent être composées que de trois-quarts, et c'est la raison pour laquelle elles sont toujours en fin de classement !

Les Bloqueurs Orques Noirs sont très forts et portent des armures extra-lourdes pour se protéger lors des blocages musclés qui sont leur spécialité. Cependant, ils ne sont pas très rapides et, contre un adversaire agile ayant de l'espace pour manœuvrer, ils finissent presque toujours battus. Il s'agit d'un type de joueurs spéciaux, uniquement disponibles pour les équipes orques.

L'EQUIPE ORQUE



BLOQUEUR ORQUE NOIR



LANCEUR



COUREUR



TROIS-QUARTS

L'EQUIPE HUMAINE



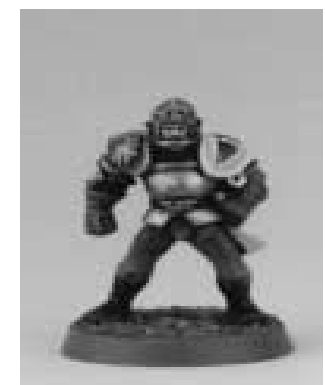
COUREUR



RECEVEUR



LANCEUR



TROIS-QUARTS

Carte d'Equipe : Il y a deux cartes d'équipes, une pour les orques et une pour les humains. La carte d'équipe indique le facteur de popularité de l'équipe ainsi que ses relances et donne les *caractéristiques* et les *compétences* de chaque type de joueur de l'équipe.

Mouvement (M) : Ce chiffre indique le nombre de cases que le joueur peut parcourir en un tour.

Force (F) : La Force d'un joueur représente sa puissance physique et elle est utilisée pour bloquer les adversaires.

Agilité (Ag) : Plus l'Agilité d'un joueur est élevée, plus il a de chances d'éviter les tacles tentés par les autres joueurs, de lancer le ballon avec précision et de l'attraper quand il lui est envoyé.

Armure (Ar) : Ceci donne la mesure de la protection dont le joueur bénéficie. Plus le chiffre est élevé, mieux il est protégé. Les receveurs par exemple, portent peu, voire pas de protection.

Compétences : En plus de ses caractéristiques, un joueur peut avoir une ou plusieurs compétences qui représentent ses talents ou ses capacités spéciales. Par exemple, tous les lanceurs ont la compétence *Passe*, représentant leur extraordinaire capacité à lancer le ballon avec précision.

Résumé des règles : Sur chaque carte d'équipe figure également un bref résumé des règles qui vous permettra d'éviter de vous référer sans cesse au livre de règles. Il donne toutes les informations vitales que vous devez connaître à propos des joueurs, comme le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir, les résultats qu'ils doivent obtenir pour réussir une esquive ou passer le ballon, etc...

EQUIPE HUMAINE				Relances : 4	Popularité : 4
TROIS-QUARTS					
6	3	3	8	AUCUNE	
ESQUIVE Échouer son adversaire sur un résultat de 3 ou 100. 1 par zone de tacle adverse dans la zone sans recevoir le ballon après le tacle.	BLOCAGE 1 dé de blocage contre tout les joueurs adverses, à l'exception des receveurs. Contre les joueurs 100% bloqués 1 dé. Le coach adverse (voir l'index) l'ajoute.	RECEVOIR LE BALLON Récupérer le ballon sur un résultat de 3 ou 100. 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.	RECEVOIR LE BALLON Récupérer le ballon sur un résultat de 3 ou 100. 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.		
LANCER LE BALLON Passe Directe : 3 ou 100 Passe Courte : 4 ou 100 Passe Longue : 5 ou 100 Boulé : 6 ou 100 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.	RECEVOIR LE BALLON Récupérer le ballon sur un résultat de 3 ou 100. 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.	LANCER LE BALLON Passe Directe : 3 ou 100 Passe Courte : 4 ou 100 Passe Longue : 5 ou 100 Boulé : 6 ou 100 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.	RECEVOIR LE BALLON Récupérer le ballon sur un résultat de 3 ou 100. 1 dé 100 100% de tacle adverse sur la zone sans recevoir le ballon après le tacle.		

Règle des Portées : Cette règle en plastique transparent est utilisée pour mesurer la portée quand un joueur lance le ballon. Lorsque vous devez mesurer une portée, placez le cercle de l'extrémité au-dessus de la tête du joueur lançant la balle et la ligne rouge centrale au dessus du joueur à qui le ballon est destiné. Si le joueur qui reçoit la balle se trouve sous une ligne marquant la limite entre deux portées de la règle, prenez la plus longue des deux distances.



Cartes de Champions : Comme le bloc de feuilles d'équipe, les 4 cartes de champions ne sont utilisées qu'avec les règles optionnelles permettant de créer votre propre équipe. Mettez-les donc simplement de côté pour le moment.

Le Ballon : Sans doute l'élément le plus important du jeu ! Il y a 4 ballons en plastique inclus dans le jeu mais un seul est utilisé à la

fois. Pour montrer qu'un joueur tient le ballon, posez simplement celui-ci sur son socle.



Dés de Blocage et Dés à Six Faces : Le jeu utilise des dés de blocage spéciaux et des dés classiques, numérotés de 1 à 6. Les dés de blocage sont utilisés lorsqu'un joueur tente de plaquer un autre joueur (on appelle cela 'bloquer' un autre joueur). Les dés à six faces sont utilisés dans la plupart des cas et l'on s'y réfère généralement dans les règles sous le terme D6. Si les règles indiquent 'lancez un dé' ou 'lancez 1 D6', cela signifie que vous devez lancer un dé à six faces. Si les règles indiquent 'lancez 2D6', lancez deux dés à six faces et additionnez leurs résultats.



Fosses : Une fosse est attribuée à chaque coach. Elle est utilisée pour placer les joueurs qui sont en réserve ou blessés et pour tenir le compte du nombre de tours qui se sont écoulés ainsi que des relances que l'équipe peut encore utiliser. Les pions utilisés pour tenir ces éléments à jour sur les fosses sont également fournis avec le jeu. Par exemple, le pion *Tour* est placé sur le compte-tours (marqué Première Mi-Temps et Seconde Mi-Temps) de la fosse.

RESERVES								
KO								
PREMIERE MI-TEMPS	1	2	3	4	5	6	7	8
SECONDE MI-TEMPS	1	2	3	4	5	6	7	8
RELANCES	1	2	3	4	5	6	7	8

MISE EN PLACE DU JEU

Il est sage, avant de commencer, de lire ces règles au moins une fois pour avoir une idée de ce que vous faites. Ceci fait, disposez le terrain de jeu et assemblez les figurines en plastique. Un coach prend les joueurs orques et l'autre les joueurs humains. Le possesseur du jeu choisit toujours l'équipe qu'il va jouer ! Chaque joueur a également besoin d'une fosse, de la carte d'équipe appropriée et de certains pions. Chaque coach place sa fosse derrière une zone d'en-but. Ceci indique dès lors quelle partie du terrain est la sienne. Vous marquez un touchdown en amenant le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

Chaque coach place un pion *Tour* dans la première case de la rangée *Première Mi-Temps* et un pion *Score* dans la rangée *Score* à côté de sa propre zone d'en-but. Enfin, chaque coach se réfère à sa carte d'équipe pour déterminer à combien de pions *Relances* son équipe a droit et place un nombre équivalent de pions sur la rangée *Relances* de sa fosse.

Lancez une pièce ou un dé pour déterminer qui se place en premier. L'équipe qui se place en premier est celle qui donnera le coup d'envoi. L'autre équipe est appelée *Equipe à la réception*, car c'est elle qui reçoit le coup d'envoi. Chaque coach peut placer 11 joueurs entre la ligne médiane et sa zone d'en-but, tout en respectant les règles suivantes :

1. L'équipe qui donne le coup d'envoi se place toujours en premier.
2. Vous ne pouvez pas placer plus de 2 joueurs dans chaque zone latérale (soit un maximum de 4 joueurs par camp, 2 sur chaque flanc).
3. Au moins 3 joueurs doivent être placés à côté de la ligne médiane, dans la zone d'engagement.

LE COUP D'ENVOI

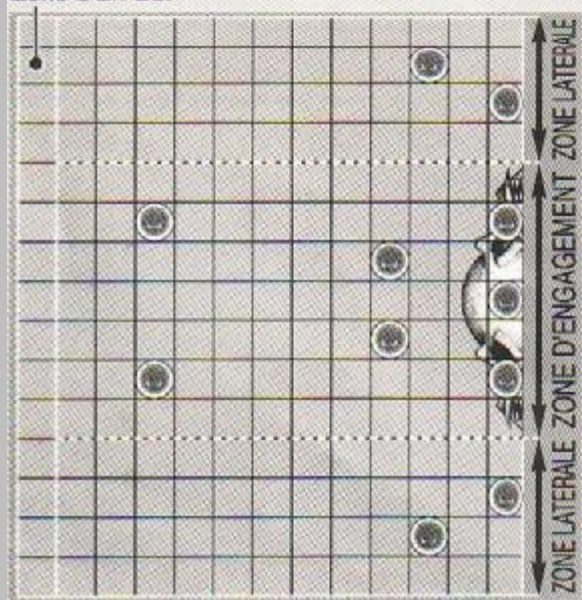
Une fois les deux équipes placées, le coach de l'équipe qui engage place le ballon dans n'importe quelle case de la moitié de terrain adverse, y compris la zone d'en-but adverse s'il le désire. Le ballon rebondira dans une direction aléatoire. En utilisant le gabarit de dispersion, lancez une fois le dé à 8 faces pour déterminer la direction du rebond puis lancez un dé à 6 faces pour déterminer le nombre de cases que le ballon parcourt.

Important : Le coup d'envoi est la seule occasion où vous lancerez des dés pour déterminer le nombre de cases franchies par le ballon. En effet, les coups de pied sont imprécis. Quand vous lancez le dé de dispersion pour les passes manquées ou les rebonds, le ballon ne se déplace que d'une case par jet de dispersion.



Un coup d'envoi doit atterrir dans la moitié de terrain adverse. Si la balle rebondit hors du terrain ou à l'intérieur de la moitié de terrain de l'équipe qui a engagé, le coach de l'équipe qui reçoit a droit à une remise en jeu et peut donner le ballon à n'importe quel joueur de son équipe. Si le ballon atterrit dans la moitié de terrain de l'équipe à la réception, il finira sa course soit dans une case vide, soit dans une case occupée par un joueur. Si le ballon atterrit dans une case vide, il rebondira d'une case supplémentaire. Si le ballon atterrit dans une case occupée, le joueur peut essayer de l'attraper. Une fois le coup d'envoi donné, vous êtes prêt pour le premier tour du jeu.

Zone d'En-But



RALENTI

Jim : Comme n'importe quel coach vous le dira, Bob, la formation de départ d'une équipe est d'une importance vitale. Nous pouvons voir ici un exemple de la célèbre formation 5-4-2 ou « Défense en profondeur » des Orcland Raiders. Cette tactique est souvent utilisée par les orques contre les équipes rapides ou agiles comme les elfes ou les skavens.

Bob : Eh oui, Jim. Il est d'ailleurs intéressant de noter la façon dont les Raiders s'assurent qu'il ne subsiste aucun trou que leurs adversaires pourraient exploiter dans leur ligne, chaque case étant couverte par un orque ou sa zone de tacle.

Jim : Tout à fait, Bob. Et pour plus de sûreté, les orques gardent d'ailleurs deux joueurs loin à l'arrière, près de leur zone d'en-but, de sorte à pouvoir intercepter un joueur ennemi qui aurait eu la chance de traverser leur ligne de front.

LA SEQUENCE DE JEU

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours chacune (8 tours par coach). A l'issue de la seconde mi-temps, l'équipe qui a marqué le plus de touchdowns a gagné. La partie se joue en respectant une séquence de jeu simple mais stricte, qui se déroule comme suit :

- A. Tour de l'équipe à la réception.
- B. Tour de l'équipe qui engage.

Répétez les phases A et B, l'une après l'autre, jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps se termine.

Durant son tour, une équipe peut effectuer une action avec chacun de ses joueurs. Un coach n'a droit qu'à 4 minutes pour effectuer son tour. L'autre équipe ne peut rien faire avant que son propre tour ne commence.

DEPLACER LE PION TOUR

Chaque coach a la responsabilité de tenir le compte du nombre de tours que son équipe a joué et doit déplacer le pion Tour d'une case sur le compte-tours de sa carte fosse au début de chacun des tours de son équipe. S'il oublie de bouger le pion avant de faire une action avec un ou plus de ses joueurs, le coach adverse a le droit de réclamer une pénalité pour "procédure illégale". Une action consiste à se déplacer d'une ou plusieurs cases, à effectuer un blocage, passer la balle ou esquiver. *Si une réclamation pour procédure illégale est appelée et qu'elle est non fondée (ex : vous bougez le pion tour en même temps) ou bien qu'elle est faite trop tôt, vous recevez une relance d'équipe gratuite contre la réclamation illégale.*

Un coach qui subit une pénalité pour procédure illégale doit utiliser une relance ou subir un turnover. Les turnovers sont détaillés plus loin, mais en gros, un coach qui subit un turnover doit immédiatement interrompre son tour, même au beau milieu de l'action d'un de ses joueurs. Si le coach utilise une relance, il ne peut pas en utiliser une autre durant le même tour. De plus, s'il a déjà utilisé une relance au moment où la pénalité est réclamée, ou s'il n'a plus de relance en réserve, le tour de son équipe prend immédiatement fin ! Si un coach oublie de bouger son pion Tour mais peut rectifier son erreur avant que son adversaire ne la remarque, une procédure illégale ne peut pas lui être reprochée.

ACTIONS DES JOUEURS

Durant le tour de son équipe, un coach peut effectuer une des actions suivantes avec chacun de ses joueurs. Quand tous les joueurs d'une équipe ont effectué leur action, le tour de l'équipe est fini et le coach adverse peut alors commencer le tour de son équipe.

Vous devez déclarer quelle action votre joueur va entreprendre avant de l'effectuer. Par exemple, vous devez dire : « Ce joueur va tenter un blocage ».

Les joueurs effectuent leurs actions à tour de rôle. En d'autres mots, le coach peut effectuer une action avec un joueur, puis effectuer une action avec un autre joueur et ainsi de suite. Ceci se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur action ou que le coach ne veuille plus effectuer d'actions. Notez qu'un joueur doit terminer son action avant qu'un autre joueur puisse

entreprendre la sienne. Chaque joueur n'effectue qu'une action par tour de son équipe. Un seul joueur peut entreprendre une action blitz ou passe par tour.

Mouvement : Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement. Les joueurs qui sont à terre peuvent se relever pour un coût de trois cases à retirer à leur Mouvement.

Blocage : Le joueur peut effectuer un seul blocage contre un joueur situé dans une case adjacente. Les joueurs qui sont à terre ne peuvent en aucun cas entreprendre cette action.

Blitz : Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement. Un joueur à terre peut se relever pour un coût de trois cases à retirer à son Mouvement. Il peut effectuer un blocage durant le mouvement. Le blocage peut être fait à n'importe quel moment durant le mouvement et coûte une case.

IMPORTANT : Cette action ne peut être accomplie que par un seul joueur de l'équipe dans le tour. Cependant, n'importe quel joueur peut effectuer un blitz, le joueur n'a pas besoin d'être un coureur (qui est seulement un peu meilleur dans cet exercice que les autres).

Passe : Le joueur peut effectuer un mouvement égal à son Mouvement. Un joueur à terre peut se relever au coût de trois cases à retirer à sa caractéristique de Mouvement. A la fin de son mouvement, le joueur doit passer le ballon.

IMPORTANT : Cette action ne peut être accomplie que par un seul joueur de l'équipe dans le tour.



TURNOVER

Normalement, le tour d'une équipe ne s'arrête que lorsque tous ses joueurs ont effectué leur action. Cependant, certains événements peuvent contraindre une équipe à terminer son tour avant que les joueurs n'aient tous effectué leur action. Les événements suivants provoquent un *turnover* :

1. Une équipe a effectué une procédure illégale et n'a pas de pion relance.
2. Un joueur de l'équipe active est plaqué ou tombe.
3. Une passe est effectuée mais le ballon n'est pas récupéré par un des joueurs de l'équipe active.
4. Un joueur de l'équipe active tente de récupérer le ballon et échoue dans sa tentative.
5. Un touchdown est marqué.
6. La limite de 4 minutes pour un tour est dépassée.

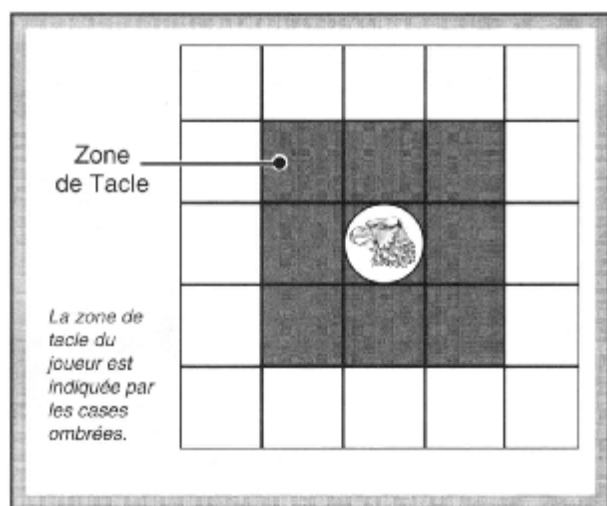
Un coach qui subit un turnover doit immédiatement interrompre son tour, même s'il est en plein dans l'action d'un joueur. La seule exception à ceci est que les jets d'armure et de blessure doivent toujours être effectués pour les joueurs qui ont été plaqués.

MOUVEMENT

Un joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son mouvement. Les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, y compris en diagonale, aussi longtemps qu'ils n'entrent pas dans une case contenant un autre joueur (peu importe l'équipe). Les joueurs ne sont pas tenus de dépenser tout leur mouvement durant leur tour, ils peuvent même ne pas se déplacer du tout.

ZONES DE TACLE

Tous les joueurs debout exercent une *zone de tacle* sur les 8 cases adjacentes à la leur, comme le montre le diagramme ci-dessous. Les joueurs à terre n'exercent pas de zone de tacle.



Pour quitter une case située dans une ou plusieurs zones de tacle adverses, un joueur doit réussir une esquive. Le joueur ne doit esquiver qu'une seule fois pour quitter une case, quel que soit le nombre de zones de tacle qui s'y exercent. Notez que vous devez toujours faire un jet d'esquive quand vous quittez une zone de tacle, même s'il n'y a pas de zone de tacle dans la case dans laquelle le joueur se rend.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité ci-dessous pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir une esquive. Par exemple, si le joueur a une Agilité de 3, il doit obtenir 4+ pour réussir son esquive. Lancez un dé et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'y appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au résultat nécessaire, le joueur peut continuer à se déplacer (et esquiver si nécessaire) jusqu'à ce qu'il ait utilisé tout son mouvement. Si le résultat est inférieur, le joueur est plaqué dans la case dans laquelle il tentait de se rendre et doit faire un jet de dé pour déterminer s'il est blessé (voir Plaquages et Blessures). Si le joueur est plaqué, son équipe subit alors un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.



TABLEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultats requis sur 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificateurs d'Esquive	
Effectuer un jet d'esquive	+ 1
Pour chaque zone de tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre	- 1

RECUPERER LE BALLON

Si un joueur entre dans la case dans laquelle se trouve le ballon, il peut tenter de le ramasser et, s'il le désire et en est capable, continuer à se déplacer.

Un joueur qui entre dans la case où est le ballon doit essayer de le récupérer. Les joueurs qui arrivent dans la case par un autre moyen (ex : repoussé lors d'un blocage) ne peuvent pas ramasser le ballon et celui-ci rebondit donc d'une case. Ceci ne cause pas de turnover. Voir règle des rebonds.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat requis pour réussir à récupérer la balle. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur a réussi à récupérer le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur pour montrer qu'il a été ramassé et continuez le tour du joueur. Si le résultat est inférieur au chiffre requis, le joueur lâche le ballon qui rebondit sur une case. Si le joueur lâche le ballon, son équipe subit un turnover, ce qui met fin à son tour.

TABLEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultats requis sur 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

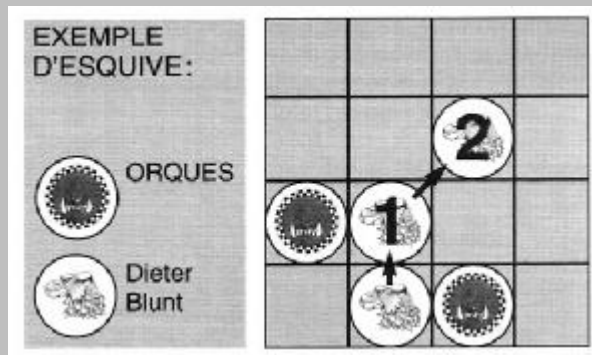
Modificateurs de Récupération	
Récupérer le ballon	+ 1
Par zone de tacle adverse sur le joueur	- 1

IMPORTANT : Le Tableau d'Agilité est utilisé pour résoudre le résultat d'un certain nombre d'actions de Blood Bowl, incluant entre autres, les esquives et la récupération, le lancer ou la réception du ballon. Chaque action a ses propres modificateurs et seuls ces modificateurs s'appliquent au jet de dé (n'utilisez donc pas les modificateurs d'esquive lorsque vous tentez de récupérer le ballon).

RALENTI

Jim : Voici Dieter Blunt des Reikland Reavers qui prend son élan et j'ai bien l'impression, Bob, qu'il va essayer de traverser les zones de tacle de deux joueurs des Orcland Raiders ! Il tente d'abord de se rendre dans la case 1. Dieter a une agilité de 3, ce qui signifie qu'il doit normalement obtenir 4 + pour réussir son esquive et sortir de la case. Il obtient + 1 au jet de dé car il tente une esquive mais doit soustraire - 2 parce qu'il y a deux zones de tacle orques dans la case où il se rend, soit un modificateur final de - 1. Dieter effectue son mouvement - la foule retient son souffle, et le résultat du dé est 5, ce qui signifie que Dieter a réussi son esquive vers la première case !

Bob : Eh oui Jim ! Dieter se déplace jusqu'à la case 1 et décide de continuer vers la case 2. Dieter doit encore tenter une esquive, bien qu'il n'y ait pas de zone de tacle dans la case 2, mais parce qu'il quitte les zones de tacle de la case 1. Il n'y a pas de zone de tacle dans la case 2 et Dieter obtient donc un modificateur de + 1 à son jet de dé. Oh la la ! Dieter obtient un 1 et le voilà qui chute lourdement. Il est à terre dans la case 2 et de plus, les Reavers subissent un turnover. Ce sont donc les Orcland Raiders qui vont maintenant jouer !



AGILITE	1	2	3	4	5	6+
JET D'ESQUIVE	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATEUR D'ESQUIVE						
Effectuer un jet d'esquive						+ 1
Pour chaque zone de tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre						- 1

BLOCAGES

Au lieu de se déplacer, un joueur peut tenter un blocage contre un joueur adverse qui se trouve dans une case adjacente. On ne peut tenter un blocage que contre un joueur debout, on ne peut pas bloquer un joueur déjà à terre. Un blocage est un tacle très sévère, conçu pour arrêter net un adversaire ! Pour déterminer si un blocage est efficace, il vous faudra utiliser les dés spéciaux de blocage inclus dans le jeu.



Varag Mâche-Goule nous démontre comment effectuer un bon blocage.

BLITZ

Une fois par tour, un joueur de l'équipe active peut effectuer un mouvement spécial appelé Blitz. Un blitz permet au joueur de faire un mouvement puis d'effectuer un blocage. Le blocage peut être fait à n'importe quel moment du mouvement mais coûte 1 case de mouvement. Le joueur peut continuer à bouger après que les effets du blocage aient été déterminés, s'il lui reste le potentiel de mouvement nécessaire.

FORCE

Le nombre de dés lancés dépend de la Force des deux joueurs impliqués. De façon évidente, si un des deux joueurs est plus fort que l'autre, il y a plus de chances pour qu'il plaque son adversaire lors du blocage. Le nombre de dés de blocage lancés dépend donc des forces relatives des joueurs. Cependant, quel que soit le nombre de dés lancé, un seul d'entre eux est utilisé pour déterminer le résultat du blocage. Le joueur le plus fort a le droit de choisir quel dé sera utilisé.

Si la force des deux joueurs est EGALE, un seul dé est lancé.

Si un des deux joueurs est PLUS FORT, deux dés sont lancés et le joueur le plus fort peut choisir lequel des deux est utilisé.

Si un des deux joueurs est PLUS DE DEUX FOIS PLUS FORT, trois dés sont lancés et le joueur le plus fort peut choisir lequel des trois est utilisé.

Notez que le coach du joueur effectuant le blocage lance toujours les dés mais que c'est le coach du joueur le plus fort qui choisit lequel sera utilisé.

Le Résultat

Lancez le nombre de dés approprié et observez le résultat sur le tableau ci-dessous. Sur le tableau, le joueur effectuant le blocage est appelé l'Attaquant alors que sa cible est appelée le Défenseur.

Symbole

Résultat



L'attaquant est plaqué



Les deux joueurs sont plaqués, à moins que l'un des deux n'ait la compétence *Blocage*. Si l'un des deux joueurs a la compétence *Blocage*, il n'est pas plaqué par ce résultat mais son adversaire l'est. Si les deux joueurs ont la compétence *Blocage*, aucun d'entre eux n'est plaqué.



Le défenseur est repoussé d'une case par le joueur effectuant le blocage. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.



A moins que le défenseur n'ait la compétence *Esquive*, il est repoussé et plaqué. S'il a la compétence *Esquive*, il n'est que repoussé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.



Le défenseur est repoussé et plaqué dans la case vers laquelle il a été déplacé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

Plaqué : Un joueur plaqué doit être placé sur le dos dans sa case. Le joueur peut être blessé (voir *Blessures*, ci-dessous). Si le joueur qui est plaqué appartient à l'équipe active, il y a alors turnover et le tour de l'équipe active se termine immédiatement.



Repoussé : Un joueur repoussé par le résultat d'un blocage doit être éloigné d'une case par rapport au joueur qui a effectué le blocage. Le coach du joueur qui a effectué le blocage peut décider vers quelle case le joueur est repoussé. Le joueur doit être repoussé vers une case vide, dans la mesure du possible. Si toutes les cases sont occupées par d'autres joueurs, le joueur est repoussé vers une case occupée et le joueur qui occupait cette case à l'origine est repoussé à son tour.

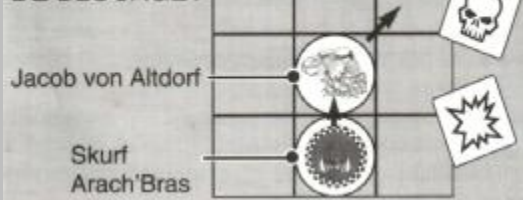
Un joueur ne peut être repoussé hors du terrain que s'il n'y a pas d'autre case vide disponible. Un joueur repoussé hors du terrain est écharpé par la foule et doit faire un jet de dés sur le tableau des blessures.

Notez qu'il n'y a aucun jet d'armure pour les joueurs repoussés hors du terrain, ils sont blessés automatiquement. Si un résultat "Sonnet" est obtenu sur le tableau des blessures, le joueur doit être positionné sur l'emplacement "Réserves" de la fosse et doit y rester jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou que la mi-temps s'achève.

RALENTI

Jim : Et maintenant, voilà Skurf Arach'bras, le champion bloqueur orque noir des Orcland Raiders. Il vient de traverser le terrain dans un blitz incroyable et va tenter de bloquer Jacob Von Altdorf, le lanceur des Reavers. Skurf a une Force de 4 et Jacob une Force de 3, Skurf peut donc lancer deux dés de blocage et choisir celui qu'il va utiliser. Il obtient un (Attaquant Plaqué) et un (Défenseur Plaqué) : il utilise ce dernier pour faire reculer Jacob d'une case et le plaquer proprement dans la boue. KRRUNCH !

EXEMPLE DE BLOCAGE :



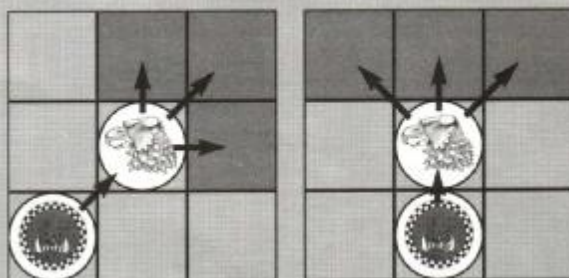
FORCE DES JOUEURS

DÉS

Force égale	1 Dé de Blocage
Un joueur plus fort que l'autre	2 Dés de Blocage*
Un joueur plus de deux fois plus fort que l'autre	3 Dés de Blocage*

* Le coach du joueur le plus fort choisi le dé qui est utilisé.

JOUEUR REPOUSSE : EXEMPLES



Les cases ombrées indiquent les cases dans lesquelles un joueur peut être repoussé.

Poursuites : Un joueur qui a effectué un blocage peut réaliser une poursuite et occuper la case laissée vacante par le joueur qui vient d'être repoussé. Ce mouvement est gratuit et le joueur ignore les zones de tacle ennemies (c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin d'esquiver pour entrer dans la case). Les joueurs qui font des blitz ont le droit de faire des poursuites et ce mouvement ne leur coûte aucune case de mouvement (comme ils avaient déjà payé une case pour effectuer le blocage, ils ont en fait déjà payé pour ce mouvement).

PLAQUAGES ET BLESSURES

Les joueurs plaqués ou qui tombent pour une raison quelconque doivent être placés sur le dos dans leur case. Pendant qu'il est à terre, le joueur n'exerce plus de zone de tacle et ne peut plus rien faire sauf se relever pour un coût de trois cases de mouvement lors de sa prochaine action. Le joueur peut se relever dans la zone de tacle d'un joueur adverse sans avoir à effectuer une esquive (il lui faudra effectuer une esquive au moment de sortir de la case). Notez qu'un joueur qui se relève ne peut pas effectuer de blocage, car il est interdit de bouger puis de faire un blocage. Le joueur peut faire un blitz ou une passe.

Un joueur qui tombe lâche le ballon s'il le portait. Celui-ci rebondit alors d'une case dans une direction aléatoire.



Joueur sur le dos



Joueur debout

BLESSURES

Tout joueur plaqué peut être blessé. Le coach adverse peut lancer deux dés et ajouter leurs résultats pour essayer de surpasser la caractéristique Armure du joueur plaqué. S'il réussit, il peut alors lancer deux dés sur le tableau des blessures pour déterminer la gravité des dommages subis par le joueur plaqué.



Split Coupejarret, Vermine de Choc skaven.

SE RELEVER

Un joueur peut se relever pour un coût de trois cases de mouvement. Si un joueur a un score de mouvement inférieur à 3 cases, il doit effectuer un jet de D6 et obtenir un 4 + pour se relever. S'il réussit à se relever, il ne pourra pas se déplacer d'avantage à moins qu'il ne « mette le paquet » (expliqué plus loin).

REPLACEMENTS

Vous ne pouvez pas remplacer des joueurs blessés ou expulsés du terrain par des joueurs frais en cours de match. Les seuls moments où vous pouvez effectuer des remplacements sont pendant les placements (après un touchdown ou à la mi-temps).



TABLEAU DES BLESSURES

2D6	Résultat
2 – 7	Sonné : Laissez le joueur sur le terrain mais mettez-le à plat ventre. Tout ce qu'il pourra faire durant sa prochaine action sera de se remettre sur le dos. Une fois sur le dos, il pourra se relever au tour suivant en utilisant les règles normales.
8 – 9	K.O. : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse à l'emplacement des joueurs KO. Au prochain coup d'envoi, avant de replacer les joueurs, faites un jet de dé pour chacun de vos joueurs KO. Sur un résultat de 1 à 3, ils restent KO et ne peuvent être utilisés. Sur un résultat de 4 à 6, vous pouvez placer le joueur dans l'emplacement Réserves et l'utiliser à partir de maintenant.
10 – 12	Sortie : Lancez un D6 sur le Tableau des Sorties

TABLEAU DES SORTIES

1 – 3	Sévèrement touché : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match.
4 – 5	Grièvement blessé : Sortez le joueur du terrain et placez-le dans sur la fosse à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match. (En championnat, le joueur doit aussi manqué le prochain match).
6	Mort ! : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne pourra plus jamais jouer au Blood Bowl à moins de rejoindre une équipe de morts vivants !

LANCER LE BALLON

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut faire une passe. Le joueur peut faire un mouvement normal et, après avoir fini son mouvement, il peut lancer le ballon. Notez que le joueur n'a pas à tenir le ballon au début de son mouvement. Il peut utiliser son mouvement pour aller chercher un ballon à terre, le ramasser et ensuite le lancer, par exemple.

LANCER

Tout d'abord, le coach doit déclarer où le joueur tente de lancer le ballon. Le joueur peut lancer le ballon à un autre joueur de son équipe (ou à un joueur de l'équipe adverse s'il le désire vraiment) ou simplement vers une case vide, bien qu'évidemment la première de ces options soit la plus utile (surtout pour lui éviter d'être attaqué par les membres de sa propre équipe !). Le ballon ne peut être passé qu'une seule fois par tour.

Ensuite, le coach doit mesurer la distance en utilisant la règle des portées. Il est permis de mesurer d'abord la portée vers plusieurs joueurs avant de déclarer auquel vous destinez le ballon.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le tableau d'Agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir la passe. Lancez 1D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modifications est toujours un échec et un résultat de 6 avant modifications est toujours une réussite.



Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au résultat requis, la passe est parfaite et atterrit dans la case visée. Sinon, la passe est manquée et dévie, lancez alors trois fois le dé à huit faces pour déterminer dans quelle case le ballon termine sa course. Notez que chaque jet est effectué séparément, il est ainsi possible que le ballon rebondisse finalement dans la case visée (il sera quand même plus difficile à attraper). Le ballon ne peut être attrapé que dans la case où il termine sa course. Si le ballon travers une case occupée par un autre joueur, celui-ci ne peut pas tenter de l'attraper.

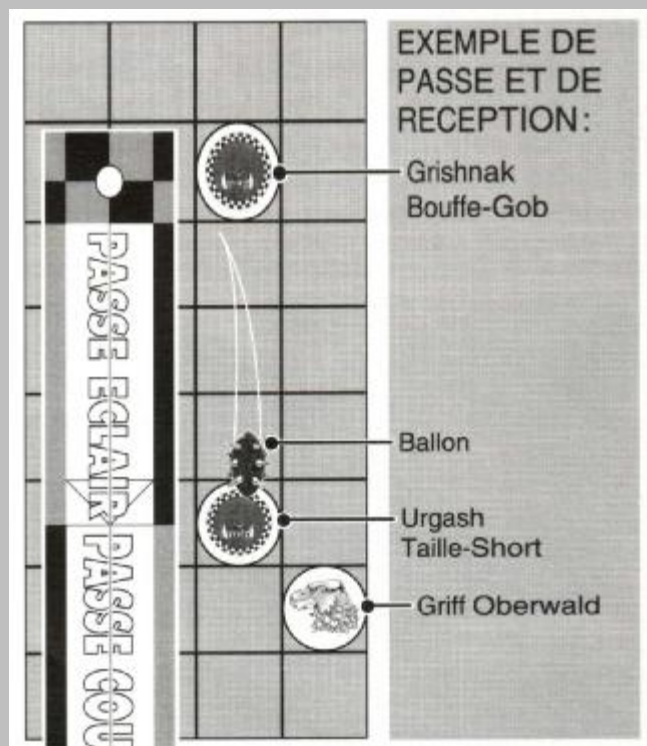
RALENTI

Bob : Voici Grishnak Bouffe-Gob des Orcland Raiders : il a une Agilité de 3 et tente d'envoyer le ballon à Urgash Taille-Short, distant de 4 cases. La règle des portées indique que ce lancer se situe juste entre une passe éclair et une passe courte, la plus longue doit donc être utilisée.

Jim : Tout à fait, Bob, l'Agilité de Grishnak implique qu'il doit obtenir un résultat de 4 ou plus pour atteindre sa cible. Aucun modificateur ne s'applique au dé car Grishnak ne se trouve pas dans des zones de tacle et le modificateur pour une passe courte est 0. Grishnak obtient un 6. Regardez-moi cette balle, pil-poil sur la cible, ho la la ! Maintenant, tout ce qu'Urgash a à faire c'est de l'attraper.

Bob : Eh oui, Jim,. C'est une passe parfaite, Urgash a donc droit à un + 1 à son jet de dé, mais il y a Griff Oberwald à côté de lui, imposant un modificateur de - 1 à ses chances de réceptionner le ballon, Urgash doit par conséquent obtenir 4 + pour attraper le ballon. Les dés sont lancés... et c'est un 3 ! Il a laissé tomber le ballon qui s'éloigne d'une case en rebondissant.

Jim : Et si je puis me permettre, Bob, cette passe ratée provoque un turnover, ce qui entraîne la fin pure et simple du tour des Orcland Raiders.



AGILITE	1	2	3	4	5	6
RESULTAT REQUIS	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +
MODIFICATEURS DE PASSE						
Effectuer une Passe Eclair						+ 1
Effectuer une Passe Courte						+ 0
Effectuer une Passe Longue						- 1
Effectuer une Bombe						- 2
Pour chaque zone de tacle adverse sur le joueur qui lance la balle						- 1

AGILITE	1	2	3	4	5	6
RESULTAT REQUIS	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +
MODIFICATEURS DE RECEPTION						
Réceptionner une passe parfaite						+ 1
Réceptionner une passe ratée, un rebond ou un renvoi						+ 0
Pour chaque zone de tacle adverse sur le joueur qui reçoit la balle						- 1

TABLEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultats requis (D6)	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Modificateurs de Passe						
Effectuer une Passe Eclair					+ 1	
Effectuer une Passe Courte					+ 0	
Effectuer une Passe Longue					- 1	
Effectuer une Bombe					- 2	
Par zone de tackle adverse sur le lanceur					- 1	

RECEVOIR LE BALLON

Si le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur debout, celui-ci peut tenter de l'attraper. Les joueurs à terre ne peuvent jamais attraper le ballon. Les joueurs des deux équipes peuvent tenter d'attraper le ballon.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le tableau d'agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir à réceptionner le ballon. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent au jet de dé. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au score nécessaire, le joueur a réussi à attraper le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur de façon à montrer qu'il l'a attrapé et continuez le tour du joueur. Si le joueur qui a attrapé le ballon n'a encore fait aucune action, il peut en faire une normalement. Si le résultat est inférieur au résultat à obtenir, le joueur lâche le ballon qui rebondit alors (voir *Rebonds*, ci-dessous).

TABLEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultats requis (D6)	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Modificateurs de Réception						
Réceptionner une passe parfaite					+ 1	
Réceptionner une passe ratée, un rebond ou un renvoi					+ 0	
Par zone de tackle adverse sur le joueur					- 1	

REBONDS

Si le ballon n'est pas attrapé ou que la case où il atterrit n'est pas occupée (ou est occupée par un joueur à terre), il rebondit. Ce terme désigne le ballon glissant en tous sens, pendant que les joueurs patinent en tentant de mettre la main dessus ! Pour déterminer l'endroit où le ballon rebondit, lancez une nouvelle fois le dé pour la dispersion. Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur, ce dernier peut essayer de l'attraper. Si le joueur ne parvient pas à attraper le ballon, celui-ci rebondit à nouveau jusqu'à ce qu'il soit attrapé, qu'il rebondisse dans une case vide ou sorte du terrain.



Jacob von Altdorf, Lanceur Humain

RENOIS

Quand un ballon sort du terrain, il y est immédiatement renvoyé par les spectateurs enthousiastes. Utilisez le gabarit de renvoi pour déterminer l'endroit précis où la balle revient, en utilisant comme point de départ la dernière case que le ballon a traversé avant de sortir (voir le chapitre *Composants* au début du livret pour une description de la façon dont ce gabarit est utilisé). Si le ballon est envoyé dans une case occupée par un joueur debout, ce joueur peut tenter de l'attraper comme décrit ci-dessus. Si le ballon atterrit dans une case vide ou occupée par un joueur à terre, alors il rebondit. Si un renvoi fait sortir la balle du terrain, elle sera renvoyée à nouveau et centrée sur la dernière case franchie avant de quitter le terrain.

TURNOVERS

Si le ballon n'est pas attrapé par un joueur de l'équipe active, il y a alors turnover et le tour de cette équipe prend immédiatement fin. Le turnover n'a pas lieu avant que le ballon ne se soit complètement immobilisé. Ceci signifie que si le ballon rate la cible mais est tout de même récupéré par un joueur de l'équipe active, le turnover n'a pas lieu. Le ballon peut même sortir du terrain et être renvoyé dans une case vide, aussi longtemps qu'il est récupéré par l'équipe active, le turnover est évité !

RELANCES

Les relances sont très importantes dans Blood Bowl. Il y a deux types de relances : les relances d'équipe et les relances de joueurs. Dans chaque cas, une relance vous permet de relancer tous les dés ayant généré un résultat. Ainsi par exemple, une relance peut être utilisée pour relancer une esquive, auquel cas le dé est relancé une nouvelle fois, ou un blocage à trois dés, auquel cas les trois dés sont relancés à nouveau, etc...

TRES IMPORTANT : Quel que soit le nombre ou le type de relances dont vous disposez, vous ne pouvez jamais relancer un jet de dés plus d'une fois. Ainsi par exemple, si vous utilisez la compétence *Esquive* pour relancer un jet d'esquive raté et que vous ratiez encore ce jet, vous n'aurez en aucun cas droit à une troisième tentative !

RELANCES D'EQUIPES

Les relances d'équipe représentent l'entraînement de l'équipe. **Un coach peut utiliser une relance d'équipe seulement pour relancer un jet de dé pour une action effectuée par un joueur de son équipe et pendant le tour de son équipe. De plus, les relances d'équipe ne peuvent jamais servir pour relancer les jets d'armure ou de blessure.** Le résultat du nouveau jet doit être accepté à la place du premier, même s'il est pire. Un coach ne peut pas utiliser plus d'un pion relance par tour d'équipe et ne peut pas utiliser un pion relance pour contraindre le coach adverse à relancer ses dés (pour un jet d'armure, par exemple).

Chaque coach doit garder le compte du nombre de relances qui lui reste grâce aux cases prévues à cet effet sur sa carte. Chaque fois qu'un coach utilise une relance d'équipe, il doit retirer un pion de ces cases. Quand il n'y a plus de pion sur les cases, il ne peut plus utiliser de relances d'équipe pendant la mi-temps en cours. A la mi-temps, les deux équipes se reposent et les relances des deux équipes retrouvent donc leur niveau de départ.

RELANCES DE JOUEURS

Certains joueurs ont des compétences leur permettant de relancer les dés dans certaines circonstances. Par exemple, un lanceur a la compétence *Passe* qui lui permet de relancer le dé quand il rate une passe. Un coach peut utiliser un nombre quelconque de relances de joueurs dans le même tour et un joueur peut utiliser sa compétence un nombre quelconque de fois dans le même match. Cependant, comme noté ci-dessus, un jet de dés ne peut pas être relancé plus d'une fois.

COMPETENCES

De nombreux joueurs possèdent une ou plusieurs compétences. Ce sont des capacités spéciales qui modifient ses performances. Certaines confèrent des relances, alors que d'autres permettent au joueur d'effectuer certaines actions spéciales. Une description complète de chaque compétence est donnée ci-après. La feuille de référence inclut également de nombreuses compétences additionnelles qui ne sont utilisées qu'avec les règles supplémentaires. Vous aurez souvent besoin de vous référer à cette feuille durant vos premières parties, mais ne vous inquiétez

pas, les effets des compétences vous deviendront très vite familiers.

Blocage : Cette compétence affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, comme expliqué dans les règles de blocage.

Dextérité : Le joueur peut relancer le dé s'il ne réussit pas à récupérer le ballon. Si vous utilisez les règles additionnelles, un adversaire qui a la compétence *Arracher le Ballon* ne peut pas l'utiliser contre un joueur qui a *Dextérité*.

Esquive : Le joueur a le droit de relancer le dé quand il rate son esquive en sortant de la zone de tacle d'un joueur adverse. Cependant, il ne peut faire qu'une seule relance de ce type par tour d'équipe. Ainsi, si le joueur continue à se déplacer et rate un second jet d'esquive, il ne peut plus utiliser sa compétence. Cette compétence affecte aussi certains résultats obtenus avec les dés de blocage.

Passe : Le joueur a le droit de relancer le dé s'il manque une passe.

Réception : Le joueur a le droit de relancer le dé quand il manque la réception d'un ballon. Si vous utilisez les règles additionnelles, cette compétence permet au joueur de relancer le dé quand il lâche un ballon qui lui a été transmis (voir *Transmission*) ou manque une interception.

Beaucoup de joueurs ont des compétences ou des traits comme blocage, passe, réception, etc. A moins que ce ne soit décrit autrement dans la description de la compétence, vous ne devez jamais employer une compétence parce que le joueur a cette compétence, vous n'y êtes pas obligé. Et vous pouvez choisir d'utiliser une compétence qui affecte un jet de dé après le jet de dé. Par exemple, vous pouvez dire que vous allez utiliser la compétence réception avant ou après avoir lancé le dé pour la réception.

Quelques compétences sont aussi employées durant le tour adverse. Dans ce cas, vous pouvez choisir d'employer la compétence après qu'un joueur adverse ait effectué une action ou se soit déplacé d'une case. Si les deux coaches veulent utiliser une compétence affectant la même action ou mouvement, c'est au coach dont c'est le tour de jouer qui utilise sa compétence en premier.

Notez que vous ne pouvez pas « revenir en arrière » et utiliser une compétence pour effectuer une action terminée. Par exemple, un joueur effectue un Blitz : vous ne pouvez pas lui faire effectuer un blocage, qu'il se déplace de quelques cases et dire ensuite « en fait, je pense que je vais employer ma compétence pour relancer ce blocage ». La compétence doit être employée tout de suite avant ou après l'action qu'il effectue, ou alors pas du tout.



REMPORTER LE MATCH

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours (8 par coach et par mi-temps). Chaque coach doit tenir le compte des tours joués par son équipe en déplaçant le pion tour d'une case sur le compte-tours de sa fosse au début de chacun de ses tours. Le jeu s'achève lorsque les deux coaches ont chacun joué 8 tours, donnant ainsi aux joueurs la possibilité d'un repos bien mérité et aux coaches l'opportunité de remplir leurs réserves de pions *relance* sur leur carte fosse. Le jeu redémarre sur un autre coup d'envoi au début de la seconde mi-temps.

L'équipe qui a inscrit le plus de touchdowns à la fin du dernier tour de la seconde mi-temps a gagné. S'il y a égalité, le match se poursuit dans une prolongation avec "mort subite". Lancez la pièce de Blood Bowl pour déterminer l'équipe qui donne le coup d'envoi, puis jouez une troisième série de 8 tours par équipe. **Chaque relance restante à la fin du temps réglementaire peut être utilisée en prolongation. La première équipe à marquer remporte le match. Si aucune équipe ne marque, la victoire sera décidée par une série de penalties : chaque coach lance un D6, le plus haut résultat gagne et les relances compte ! Chaque relance non utilisée ajoute + 1 au jet de dé !**

MARQUER DES TOUCHDOWNS

Une équipe marque un touchdown quand l'un de ses joueurs termine son action dans la zone d'en-but adverse en tenant le ballon. Dès que cela arrive, le jeu s'arrête, la foule hurle et siffle et les pom-pom girls se trémoussent en faisant des cabrioles. Le coach de l'équipe qui vient de marquer peut sauter et crier lui aussi, pendant qu'il déplace le pion *score* d'une case.



Trois-Quarts Gobelins

Tous les joueurs peuvent entrer n'importe quand dans les zones d'en-but, même s'ils ne portent pas le ballon. Si le ballon leur est envoyé et qu'ils l'attrapent ou sont capables de le ramasser alors qu'ils sont dans la zone d'en-but de l'adversaire, ils marquent un touchdown. Notez cependant que pour inscrire un touchdown, le joueur doit terminer son action debout dans la zone d'en-but. Si le joueur a raté un jet d'esquive par exemple, et est ainsi tombé dans la zone d'en-but, il ne marque pas de touchdown.



REPRENDRE LE MATCH

Après qu'un touchdown ait été inscrit et au début de la seconde mi-temps, le jeu recommence et le match continue. Cependant, avant le coup d'envoi, les coaches lancent un dé pour chacun de leurs joueurs KO. Sur un résultat de 4+, le joueur est suffisamment en forme pour reprendre le jeu, mais sur tout autre résultat il doit rester dans l'emplacement de la fosse réservée aux joueurs K.O.

Les coaches peuvent ensuite placer les joueurs valides selon la méthode appliquée au début du match. Quand le jeu reprend, l'équipe qui vient de marquer fait toujours l'engagement. Au début de la seconde mi-temps, l'équipe qui fait l'engagement est celle qui n'avait pas donné le coup d'envoi à la première mi-temps.

MARQUER PENDANT LE TOUR ADVERSE

Il arrive qu'une équipe marque un touchdown pendant le tour de l'adversaire. Par exemple, un joueur tenant le ballon peut être repoussé dans sa zone d'en-but par un blocage. Si cela arrive, alors l'équipe inscrit un touchdown mais doit décompter un tour sur le compte-tours pour représenter le temps supplémentaire que les joueurs passent à fêter cette singulière réussite !

CONCÉDER LE MATCH

Vous pouvez choisir de concéder un match au début de n'importe lequel de vos tours, et ce avant de déplacer le pion tour.

STOP ! Vous avez lu toutes les règles qu'il vous faut connaître pour jouer une partie en utilisant les équipes et les cartes d'équipes fournies avec le jeu. Pourquoi ne pas disputer un match ou deux avant de vous attaquer au chapitre des règles supplémentaires ...

REGLES ADDITIONNELLES

Les règles suivantes sont optionnelles. Ceci signifie que les deux coaches doivent se mettre d'accord sur les règles additionnelles qu'ils vont utiliser avant que le match commence. Cependant, elles sont toutes hautement recommandées et vous constaterez que leur utilisation vous fournira des parties encore plus agréables et captivantes sans pour autant ralentir la cadence effrénée du jeu. Essayez-les !

CRER UNE EQUIPE DE BLOOD BOWL


En dehors des équipes que vous allez découvrir dans ce livre de règles, il y en a de nombreuses autres. Il y a beaucoup d'autres équipes orques et humaines par exemple que vous pouvez jouer en utilisant les figurines plastiques de la boîte.

Toutes les différentes races qui jouent au Blood Bowl seront détaillées dans des suppléments à venir. Cependant, afin que vous puissiez commencer dès maintenant votre propre équipe de Blood Bowl, ce chapitre présente les règles de base pour les races les plus populaires de ce sport. Vous pouvez utiliser les figurines plastiques fournies avec le jeu et collectionner les figurines Citadel que vous pouvez vous procurer auprès de votre détaillant Games Workshop ou grâce à notre service de vente par correspondance.

FEUILLES D'EQUIPE

Le bloc de feuilles d'équipe est utilisé pour enregistrer les caractéristiques de chaque équipe. Les propriétaires de Blood Bowl peuvent les photocopier pour leur usage personnel uniquement.

NUMERO	NOM DES JOUEURS	POSITION	M	F	AG	AB	COMPETENCES	COUT
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

**FEUILLE D'EQUIPE**

EQUIPE:

RACE:

COACH:

RELANCES

POPULARITE

COUT TOTAL DE L'EQUIPE

ACHAT DES JOUEURS

Pour créer votre équipe, vous disposez d'un budget de 1.000.000 de pièces d'or. Ceci représente l'argent que vous avez réussi à vous procurer pour engager les joueurs de votre équipe.

La première chose à faire avant de créer son équipe est d'étudier les listes d'équipes de la dernière page du livre de règles et de décider laquelle vous voulez utiliser. Tous les joueurs de votre équipe doivent être de la même liste d'équipe. Une équipe elfe ne peut donc pas inclure de joueurs provenant d'une autre liste d'équipe.

Après avoir choisi la liste d'équipe que vous allez utiliser, vous devez engager vos joueurs. Chacun coûte une certaine quantité de pièces d'or, comme indiqué sur les listes. La liste d'équipe indique également le maximum de chaque type de joueurs que vous avez le droit de prendre. Ainsi par exemple, une équipe humaine ne peut pas avoir plus de deux lanceurs. De plus, votre équipe doit avoir au moins 11 joueurs et ne peut pas en avoir plus de 16. Dans

le respect de ces restrictions, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le désirez, aussi longtemps que vous avez assez d'argent.

RELANCES D'EQUIPE ET FACTEUR DE POPULARITE

Quand vous créez une équipe, les relances d'équipe et le facteur de popularité ne sont pas gratuits. Chaque relance coûte le nombre de pièces d'or indiqué sur votre liste de l'équipe. Si vous avez joué des parties en utilisant les règles de base, vous connaissez déjà l'importance des relances, c'est donc une bonne idée d'en prendre une ou deux pour votre équipe.

Le facteur de popularité représente la notoriété de l'équipe et peut avoir des effets importants sur les résultats que vous obtenez sur le tableau de coup d'envoi. Chaque point de popularité coûte 10.000 pièces d'or. Le facteur de popularité de votre équipe doit être d'au moins 1 et ne peut être supérieur à 9.

ENCADREMENT

Le personnel d'encadrement fournit un soutien vital aux joueurs de l'équipe. Il n'a jamais le droit d'aller sur le terrain et doit rester à l'extérieur des lignes de touche pendant le match. Toutes les équipes peuvent inclure un personnel d'encadrement sur leurs feuilles d'équipes, aussi longtemps que celui-ci est représenté par des figurines peintes. A l'exception des pom-pom girls, une figurine Citadel appropriée est une figurine de la même race que l'équipe à laquelle elle appartient. Ainsi, si vous avez une armée orque pour Warhammer, vous pouvez utiliser la figurine du général d'armée comme entraîneur de votre équipe de Blood Bowl.

Le Coach (alias "Le Manager" ou "Ze Boss")

Cette figurine vous représente et ne vous coûte pas la moindre PO ! Durant un match, votre boulot principal est de vous égosiller après vos joueurs afin de les motiver et, plus important, de hurler et crier contre l'arbitre s'il prononce un jugement défavorable envers votre équipe.

Pour représenter ceci, chaque fois que l'arbitre expulse un ou plusieurs joueurs ou déclare une procédure illégale contre vous, vous pouvez protester. Lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, il vous expulse de la partie et vous ne pouvez plus contester ses décisions jusqu'à la fin du match. Sur un résultat de 2-5, il ignore vos protestations et maintient sa décision. Sur un résultat de 6, il reconnaît vos arguments et annule sa décision.

Assistants

Les assistants incluent des coordinateurs offensifs et défensifs, des managers spéciaux, des entraîneurs personnels pour les champions et bien d'autres. Au fur et à mesure qu'une équipe devient célèbre, le nombre d'assistants devient de plus en plus important. Plus il y a d'assistants dans votre équipe, plus vous avez de chances de gagner le résultat *Entraînement* sur le tableau coup d'envoi (voir p. 19).

Chaque assistant coûte 10.000 PO à l'équipe et doit être représenté par une figurine peinte. De plus, chaque assistant doit avoir une dénomination différente. La liste complète des assistants doit être rédigée au dos de votre feuille d'équipe.

Pom-Pom Girls

La plupart des équipes de Blood Bowl ont une ou deux troupes de pom-pom girls chargées d'inspirer à la fois les joueurs de l'équipe et les fans. C'est le travail des pom-pom girls que de rendre les fans hystériques, de diriger les chants et les slogans et de faire monter les cris et les hurlements de la foule jusqu'à un crescendo assourdissant. Plus vous avez de pom-pom girls dans votre équipe et plus vous avez de chances de gagner le résultat Acclamations des Fans sur le tableau de coup d'envoi. Elles coûtent chacune 10.000 PO et doivent être représentées par des figurines peintes.

CHAMPIONS

En plus des joueurs normaux, vous pouvez acheter à votre équipe des champions. Ce sont les héros des arènes de Blood Bowl, les joueurs les plus talentueux et les plus imaginatifs de l'équipe. Chaque champion a ses propres compétences et chacun se distingue nettement du reste de l'équipe. Toutes les équipes aiment avoir au moins un ou deux de ces joueurs de valeur : les Reikland Reavers ou les Yeux Crevés ont les moyens de s'offrir plusieurs champions, s'assurant des succès continus et la domination du championnat.

Les champions ne jouent que pour certaines équipes: par exemple, Griff Oberwald ne joue que pour les équipes humaines alors que Morg'th N'hthrog est prêt à jouer pour n'importe qui. Vous ne pouvez acheter un champion pour votre équipe que s'il s'agit d'un joueur prêt à jouer pour vous. Bien sûr, vous aurez besoin d'un trésor suffisamment garni pour payer la somme qu'un champion exigera pour rejoindre votre équipe!

Chaque carte de champion comporte une illustration du joueur et les informations suivantes :

Nom : le nom du champion.

Race: la race du champion.

Position : la position du champion : Coureur, Receveur, Trois-Quarts ou Lanceur.

Equipes : les races des équipes pour lesquelles le champion est prêt à jouer.

Caractéristiques : les caractéristiques du champion, différentes de celles d'un joueur normal de la même race.

Compétences : toutes les compétences du champion.

Spécial : toutes les armes secrètes ou autres objets spéciaux que le champion peut posséder.

Coût : le coût en pièces d'or pour engager le champion.



★ THRUD LE BARBARE ★	
MERCENAIRE	
	MOVEMENT 6
	STRENGTH 6
	AGILITY 2
	ARMOUR 9
SKILLS Block Break Tackle Horns (his helmet) Mighty Blow Multiple Block	TRAITS Bone-Head Thick Skull SPECIAL Easily Confused Thrud's Fans (see Annual)
Coût : Spécial	

LE TABLEAU DE COUP D'ENVOI

Toutes sortes de choses peuvent arriver pendant un match : une des équipes peut être dans un bon jour ou des fans peuvent jeter de gros projectiles bien lourds sur les joueurs de l'équipe adverse, voir envahir le terrain.

Le Tableau de coup d'envoi est utilisé pour recréer ces événements imprévisibles. Après que les deux équipes se soient placées, suivre cette séquence dans l'ordre donné : [placer la balle sur le terrain](#), [le coach de l'équipe engageante lance 2D6 et consulte le tableau de coup d'envoi](#), [effectuer le jet de dispersion](#), [appliquer les effets du coup d'envoi](#), [faire rebondir la balle](#).

Sélection aléatoire d'un joueur

De nombreux résultats du Tableau de Coup d'Envoi nécessitent qu'un coach sélectionne aléatoirement un joueur. Afin de vous aider dans cette tâche, nous avons inclus un assortiment de pions de sélection aléatoire numérotés de 1 à 16. Chaque pion correspond au joueur à qui le même numéro est attribué sur la feuille d'équipe. Pour sélectionner aléatoirement un ou plusieurs joueurs, mélangez simplement les pions de chaque joueur dans un bol ou un récipient opaque similaire et piochez un ou plusieurs pions selon le cas afin de déterminer quels sont les joueurs qui seront effectivement affectés.

TABLEAU DE COUP D'ENVOI

2D6	Résultat	2D6	Résultat
2	<i>Émeute</i> : Le match est retardé par une émeute. Lancez 1D6 et chaque équipe déplace son pion. Tour d'un nombre équivalent de cases sur son compte-tours. Si ceci amène le nombre à 8 ou plus pour chaque équipe, la mi-temps prend immédiatement fin.	8	<i>Surprise !</i> : L'équipe se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête. Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent se déplacer d'une case. C'est un mouvement gratuit qui peut être effectué vers n'importe quelle case vide adjacente, sans tenir compte des zones de tacle. Ce mouvement peut être utilisé pour pénétrer dans la moitié de terrain adverse.
3	<i>A Mort l'Arbitre !</i> : Chaque coach lance deux dés et ajoute son facteur de popularité au résultat. Les fans de celui qui a obtenu le résultat le plus élevé décident que l'arbitre a été acheté et se vengent en le lynchant purement et simplement ! Son remplaçant est tellement intimidé que qu'il ne sifflera aucune pénalité contre l'équipe dont les fans ont lynché son prédécesseur pour le reste de la mi-temps. Si le résultat est une égalité, les fans des deux équipes lynchent l'arbitre et son remplaçant ne sifflera de pénalité contre aucune équipe.	9	<i>Entraînement</i> : Chaque coach lance un dé et ajoute son nombre d'assistants au résultat. Relancez en cas d'égalité. Grâce à sa préparation, l'équipe qui obtient le meilleur résultat a droit à une relance supplémentaire pour cette mi-temps.
4	<i>Défense Parfaite</i> : Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres mots, il peut refaire son placement. L'équipe à la réception doit par contre conserver le placement choisi par son coach.	10	<i>Blitz !</i> : L'équipe qui engage obtient un tour supplémentaire et peut bouger avant l'autre. Ce tour n'est pas compris dans le nombre de tours auquel l'équipe a droit pendant cette mi-temps et ceci ne peut donc pas être considéré comme une procédure illégale.
5	<i>Supporters</i> : Chaque coach lance un dé et ajoute son facteur de popularité et le nombre de ses pom-pom girls au résultat. Relancez en cas d'égalité. L'équipe qui obtient le résultat le plus élevé est inspirée par ses supporters et obtient une relance supplémentaire pour cette mi-temps.	11	<i>Rocher</i> : Chaque coach lance deux dés et ajoute son facteur de popularité au résultat. Les supporters de l'équipe ayant obtenu le résultat le plus élevé ont lancé un rocher. En cas d'égalité, les deux équipes sont affectées (ne relancez pas les dés) . Déterminez aléatoirement le joueur adverse sur le terrain qui a été touché et effectuez un jet sur le Tableau des Blessures pour déterminer le type de blessure subi. Aucun jet d'armure n'est requis.
6	<i>Boulet de Canon</i> : Le ballon parcourt un nombre de cases égal au résultat de deux dés (au lieu d'un seul) sur le coup d'envoi.	12	<i>Invasion du terrain</i> : Chaque coach lance deux dés et ajoute son facteur de popularité au résultat. En cas d'égalité, les deux équipes sont affectées (ne relancez pas les dés) . Celui qui obtient le meilleur résultat lance 1D6 : le résultat est le nombre de joueurs de l'équipe adverse blessés. Ces joueurs sont aléatoirement désignés et effectuent un jet sur le Tableau des Blessures. Aucun jet d'armure n'est requis.
7	<i>Météo</i> : Effectuez un nouveau jet de dé sur le Tableau de la Météo.		



LA METEO

Les joueurs de Blood Bowl sont des individus plutôt coriaces et il n'est donc pas surprenant que les matches se déroulent dans toutes les conditions climatiques. Des terres gelées du grand nord jusqu'aux jungles fumantes de Lustrie, les arènes sont ouvertes les jours de match et les joueurs font leur boulot sans se soucier du temps.

Au début du jeu, un des deux coaches lance 2D6 et se réfère au Tableau Météo pour déterminer le type de temps qu'il fait pour cette partie.

TABLEAU METEO

2D6	Résultat
2	<i>Canicule</i> : Il fait tellement chaud que certains joueurs sont victimes d'une insolation. Lancez 1 D6 pour chaque joueur sur le terrain après qu'un touchdown ait été marqué. Sur un résultat de 1, le joueur s'évanouit et ne peut pas être de retour avant le prochain coup d'envoi.
3	<i>Très Ensoleillé</i> : Le soleil aveuglant impose un modificateur de -1 à toutes les tentatives de passe.
4 - 10	<i>Clément</i> : Temps idéal pour un match.
11	<i>Averse</i> : Il pleut, ce qui rend le ballon assez glissant. Ceci impose un malus de -1 pour toutes les tentatives d'attraper le ballon, de le ramasser ou de le transmettre.
12	<i>Blizzard</i> : Il fait froid et il neige ! Le terrain est entièrement recouvert de verglas et tous les joueurs tentant de se déplacer d'une case supplémentaire glissent et tombent sur un résultat de 1 ou 2. La neige nuit à la visibilité et seules des passes éclaircies ou courtes peuvent être tentées par les joueurs.

TRANSMISSION DU BALLON

Une transmission est une passe très courte, la balle est simplement remise à un joueur se trouvant dans une case adjacente. **Transmettre le ballon est une action au même titre que les mouvements, blitz, passes, etc. Vous pouvez effectuer une transmission du ballon par tour. Elle s'effectue après le mouvement du joueur, comme une passe.** Le ballon ne peut être transmis plus d'une fois par tour et il ne peut pas être transmis durant le tour de l'adversaire. Un coach a le droit de transmettre et de passer le ballon dans le même tour.

Aucun jet de dé n'est nécessaire pour déterminer si la transmission est réussie, c'est automatique. Cependant, le joueur à qui le ballon est transmis doit effectuer un jet de dé pour déterminer s'il parvient à l'attraper (voir *Recevoir le ballon*). La transmission compte comme une passe parfaite, le joueur à qui le ballon est transmis reçoit donc le modificateur de +1 dû à la passe parfaite à son jet de réception.

METTRE LE PAQUET !

Quand un joueur effectue un mouvement, une passe ou un blitz, il peut essayer de se déplacer d'une ou deux cases supplémentaires à ce qu'il est normalement capable de faire. Cela s'appelle *Mettre le Paquet*.

Lancez un dé après chaque case supplémentaire parcourue par le joueur. Sur un résultat de 1, il s'emmêle les jambes et tombe dans la case où il se rendait. Sur tout autre résultat, le joueur accomplit son mouvement sans problème. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

Un joueur qui effectue un blitz peut mettre le paquet dans le but d'effectuer un blocage. Lancez un dé pour le joueur après avoir déclaré qu'il fait le blocage. Sur un 1, il tombe à terre comme décrit précédemment. Sur tout autre résultat, il peut effectuer normalement son blocage. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.



SOUTENIR UN BLOCAGE

Après qu'un blocage ait été déclaré, l'attaquant et le défenseur ont la possibilité de rajouter des joueurs pour bénéficier d'un soutien. Ceci permet à deux attaquants ou plus de s'associer contre un unique défenseur ou à un défenseur ou plus d'aider un camarade contre un blocage. Chacun de ces joueurs supplémentaires ajoute + 1 à la Force du joueur qu'il soutient.

Soutenir un blocage ne compte pas comme une action et un même joueur peut soutenir un nombre quelconque de blocages dans un tour. Un joueur a même le droit d'apporter un soutien après avoir bougé ou effectué une action. Le coach attaquant doit déclarer si certains de ses joueurs apportent leur soutien, puis le coach défenseur peut ajouter des soutiens défensifs avec les joueurs de son équipe. Pour pouvoir apporter son soutien, le joueur :

1. Doit être dans une case adjacente à celle du joueur adverse impliqué dans le blocage.
2. Ne doit pas se trouver dans la zone de tacle d'un autre joueur de l'équipe adverse.
3. Doit être debout.

Le saviez-vous ?

L'équipe haut elfe des Princes Dragons était exclusivement composée de seigneurs elfes si fiers et hautains qu'ils refusaient de jouer contre quiconque n'était pas de rang équivalent. Ils ne trouvèrent donc jamais d'équipe contre laquelle jouer et se dispersèrent après cinq saisons passées sans jouer le moindre match !



PAN ! DANS LES DENTS !

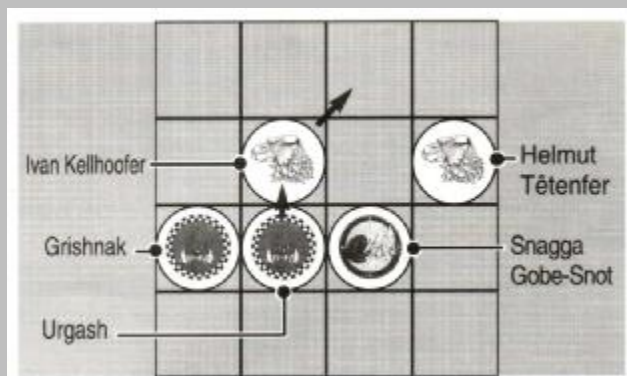
Le résultat du blocage n'affecte que les deux joueurs directement impliqués. Les joueurs qui apportent leur soutien ne sont pas affectés. De même, seules les compétences des deux joueurs directement impliqués peuvent être utilisées. Aucun camp ne peut utiliser les compétences des joueurs apportant leur soutien.

RALENTI

Bob : Urgash Taille-Short s'apprête à dégager la voie en écrabouillant Ivan Kelhoofer. Urgash et Ivan ont tous les deux une Force de 3, ce qui signifie que normalement Urgash ne peut lancer qu'un seul dé de blocage et doit donc accepter le résultat obtenu sur ce dé.

Jim : Tout à fait, Bob. Mais dans le cas présent, Urgash obtient le soutien de Grishnak Bouffe-Gob qui ajoute + 1 à sa force. Urgash est donc considéré comme ayant une force de 4 qui, comparée à celle de 3 d'Ivan, lui permet de lancer deux dés et de choisir le meilleur résultat. Il obtient un (attaquant plaqué) et un (défenseur repoussé). Il ne parvient donc qu'à repousser Ivan.

Bob : Eh oui ! Et si je puis me permettre, Jim, je pense qu'il nous faut préciser aux fans que bien que Snagga Gobe-Snot désirait également apporter son soutien, cela lui était parfaitement impossible car il se trouvait dans la zone de tacle d'Helmut Tétenfer.



FORCE DES JOUEURS	DES
Force égale	1 Dé de Blocage
Un joueur plus fort que l'autre	2 Dés de Blocage*
Un joueur plus de deux fois plus fort que l'autre	3 Dés de Blocage*

* Le coach du joueur le plus fort choisi le dé qui est utilisé.

INTERCEPTIONS ET MALADRESSES

Quand un joueur lance le ballon, plusieurs choses peuvent mal se passer. Bien souvent, le ballon sera légèrement à côté de la cible ou sera lâché par le receveur. Ces événements sont couverts par les règles normales de lancer. Parfois, cependant, le lanceur peut complètement rater son lancer, lâcher la balle dans sa propre case ou voir son lancer intercepté par un joueur adverse avant d'atteindre sa cible. Tous ces événements sont couverts par les règles ci-dessous.

Interceptions

Un joueur de l'équipe adverse peut tenter d'intercepter un ballon qui a été lancé. Pour cela, il doit se tenir entre le joueur qui a lancé le ballon et celui à qui le ballon est destiné : c'est à dire que la règle des portées doit passer au moins en partie au-dessus de son socle. Notez qu'un seul joueur peut tenter une interception, quel que soit le nombre de joueurs capables de le faire.

Le coach doit déclarer qu'un de ses joueurs tente l'interception avant que le lanceur ne fasse le jet de dé pour déterminer s'il atteint la cible. Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour trouver le résultat à obtenir pour réussir à intercepter le ballon. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat modifié est inférieur au chiffre requis, le joueur rate son interception et la passe continue normalement.

Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur réussit à intercepter et attraper le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur pour indiquer qu'il l'a attrapé. Une interception réussie provoque un turnover et le tour de l'équipe active est immédiatement interrompu.

TABEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6 +
Résultats requis (D6)	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +
Modificateurs d'Interception						
Tenter une interception					- 2	
Par zone de tackle adverse sur le joueur					- 1	

Maladresses

Il arrive qu'un joueur tentant de lancer le ballon glisse dans sa propre case. Ceci a plus de chances de se passer quand le joueur a des adversaires près de lui ! Pour représenter ceci, si le résultat d'une passe est 1 ou moins avant ou après modification, alors le lanceur a commis une maladresse et lâché le ballon. Celui-ci rebondit une fois à partir de la case du lanceur et l'équipe active subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour. Une maladresse lors d'une passe cause toujours un turnover, même si un joueur de l'équipe du lanceur attrape le ballon.



RALENTI

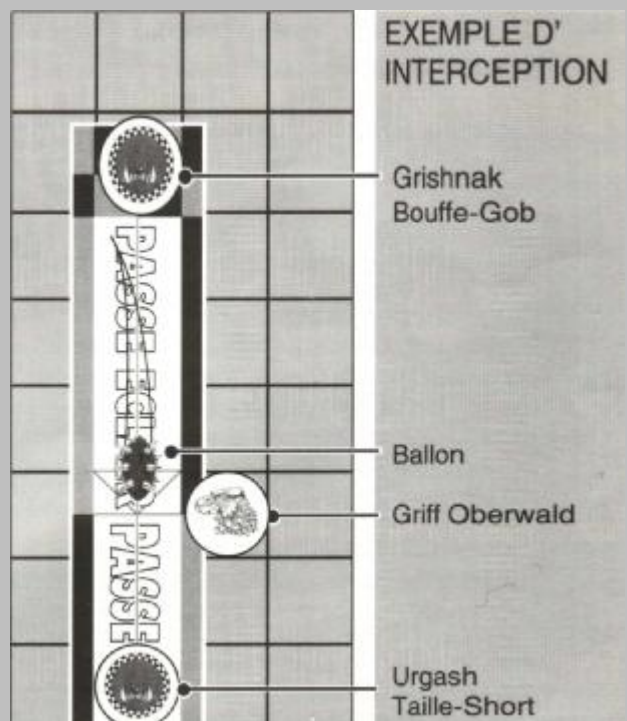
Jim : Au moment où nous revenons au match, Grishnak Bouffe-Gob est sur le point de tenter une autre passe. Cette fois, cependant Griff Oberwald est dans une position lui permettant d'essayer d'intercepter le ballon.

Bob : La foule retient son souffle alors que Griff saute vers la balle. Il a une agilité de 4 ce qui lui donne un jet d'agilité de base de 3 +. Cependant, un joueur tentant une interception subit un modificateur de - 2, ce qui veut dire que Griff doit obtenir un résultat de 5 ou 6 pour attraper le ballon. Le dé est lancé et c'est un 6 ! Griff se saisit du ballon, c'est une interception ! Ecoutez les supporters des Reavers, ils deviennent complètement hystériques !

AGILITE	1	2	3	4	5	6 +
JET D'INTERCEPTION	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +

MODIFICATEURS D'INTERCEPTION

Tenter une Interception	- 2
Par zone de tackle adverse sur le joueur	
Tenant l'interception	- 1



LANCER DES COEQUIPIERS

Certains monstres peuvent lancer des petits joueurs de leur équipe au lieu du ballon. Pour ceci, le monstre doit avoir la compétence *Lancer un Coéquipier* et l'autre doit avoir la compétence *Poids Plume*. Le monstre doit faire une passe mais peut se déplacer avant de lancer l'autre joueur. Après son mouvement, les deux joueurs doivent se trouver dans des cases adjacentes et tous les deux doivent être debout. Un monstre peut tout à fait lancer un coéquipier qui possède le ballon.

Le lancer est traité comme une passe normale, excepté qu'il faut lui ajouter une portée (une Passe Eclair compte donc comme une Passe Courte, par exemple), il est donc impossible de lancer un coéquipier jusqu'à la portée Bombe. De plus, le coéquipier doit être lancé vers une case vide et ne peut pas être intercepté par un joueur adverse, même pas un autre grand monstre !

A l'exception des changements notés ci-dessus, vous devez effectuer un jet de dé pour déterminer si la passe est parfaite, exactement comme si le monstre lançait un ballon. Si le monstre a la compétence Passe, il a le droit de relancer le dé si sa première tentative est ratée. Si le lancer est parfait, le joueur atterrit dans la case cible. Si le lancer est raté, lancez trois fois le dé de dispersion pour déterminer où le joueur lancé atterrit.

Si le joueur lancé atterrit dans une case vide, l'étape suivante est de faire un jet de dé pour déterminer s'il atterrit sur ses pieds (voir *Atterrissage*). Si le joueur lancé se retrouve hors du terrain, il est agressé par la foule, tout comme s'il avait été poussé hors des limites du terrain. S'il atterrit sur un autre joueur, tous deux sont plaqués et le joueur sur lequel il atterrit est repoussé d'une case.

Atterrissage

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat d'un atterrissage. Lancez un dé et ajoutez ou soustrayez les modificateurs qui s'appliquent. Un 1 avant modification est toujours un échec et un 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur atterrit sur ses pieds et peut entreprendre une action s'il n'en avait pas encore fait. Si le résultat est inférieur, le joueur tombe lors de l'atterrissage et le coach adverse peut faire un jet d'armure pour déterminer s'il est blessé. Un jet raté ne provoque pas de turnover, à moins que le joueur n'ait le ballon.

Important : Un joueur lancé dans la zone d'en-but adverse doit atterrir sur ses pieds (debout) pour marquer un touchdown. S'il tombe, le touchdown n'est pas marqué.

TABLEAU D'AGILITE

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6 +
Résultats requis (D6)	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +

Modificateurs d'Atterrissage

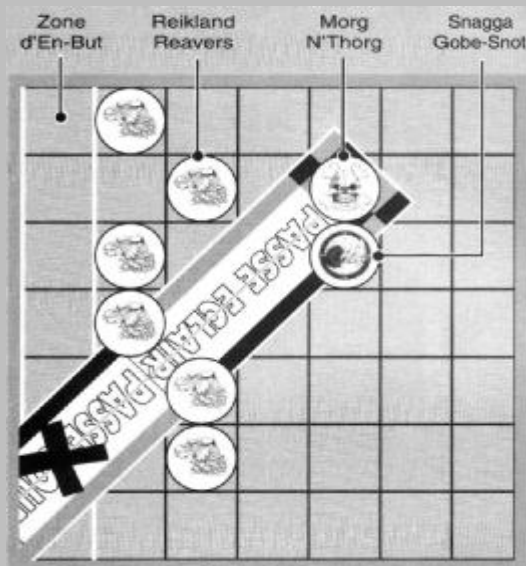
La passe était parfaite	+ 1
Par zone de tacle adverse sur le joueur dans la case où le joueur atterrit	- 1

RALENTI

Bob : Alors que nous entrons dans les dernières secondes du match, les Raiders sont menés 2-1 et doivent inscrire un touchdown pour jouer les prolongations. Snagga Gobe-Snot a le ballon mais n'a pas la moindre possibilité de franchir la ligne que les Reavers ont formé devant lui. A moins que ...

Jim : Bien sûr, Bob, il y a une solution car voici venir Morg N'Thorg et d'après ce que j'en vois, il va nous montrer maintenant comment il a gagné son surnom : La Baliste. Il saisit son coéquipier goblin et l'expédie vers la zone d'en-but ! Morg fait une passe courte, mais comme il faut ajouter une portée supplémentaire lorsqu'on lance un coéquipier, cette passe courte compte comme une passe longue. Morg a une Agilité de 3, ce qui veut dire qu'il doit normalement obtenir 4 +, mais il subit un modificateur de - 1 du fait de la passe longue. Le dé est lancé... et c'est un 5 ! Le lancé de Morg se dirige droit vers la cible, mais Snagga sera-t-il capable d'atterrir sur ses pieds ???

Bob : Telle est la question, Jim. Mettons les choses au clair, Snagga a une Agilité de 3, ce qui veut dire qu'il doit obtenir 4 + pour atterrir sur ses pieds. Cependant il a droit à + 1 car le lancer de Morg était parfait et comme il n'y a aucune zone de tacle adverse, il n'y a pas de modificateurs négatifs. Ce qui signifie qu'il n'a plus besoin que de 3 ou plus pour réussir son atterrissage, et le coach obtient un 6 ! Snagga atterrit à la perfection et marque le touchdown qui manquait aux Raiders. Le match n'est pas encore fini !



AGILITE	1	2	3	4	5	6 +
RESULTAT REQUIS	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +

MODIFICATEURS DE LANCER

Effectuer une Passe Eclair	0
Effectuer une Passe Courte	- 1
Effectuer une Passe Longue	- 2
Effectuer une Bombe	Interdit
Par zone de tacle adverse sur le joueur qui lance son coéquipier	- 1

AGILITE	1	2	3	4	5	6 +
RESULTAT REQUIS	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +

MODIFICATEURS D'ATTERRISSAGE

Tenter d'atterrir après un lancer parfait	0
Tenter d'atterrir après un lancer raté	- 1
Par zone de tacle adverse sur la case Dans laquelle le joueur est lancé	- 1

AGRESSIONS, OU FRAPPER LES JOUEURS A TERRE

Attaquer les joueurs plaqués est bien sûr strictement interdit. Cependant, et malgré les mille et une manières légales dont dispose un joueur pour en attaquer un autre, nombreux sont ceux qui ont recours à la bonne vieille tradition d'attaquer un homme à terre. L'arbitre est censé repérer et pénaliser les joueurs qui pratiquent ces méthodes indignes, mais hélas, lorsque quelque chose de pas très catholique se déroule sur le terrain, les arbitres sont souvent en train de regarder ailleurs. Pas étonnant dans ce cas que l'arbitre soit souvent conspué !

Normalement, les joueurs à terre ne peuvent pas être attaqués. Cependant, un joueur par tour d'équipe peut commettre une agression. Ceci permet au joueur de se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement et d'agresser un joueur adverse qui est à la fois à terre et dans une case adjacente. Le coach désigne la victime, puis fait un jet d'armure pour elle, ajoutant + 1 au résultat. D'autres joueurs adjacents à la victime peuvent soutenir le joueur commettant l'agression et chaque joueur qui soutient apporte un + 1 supplémentaire au jet d'armure. Notez que ses coéquipiers ne peuvent pas apporter un soutien défensif pour aider la victime. Les joueurs défendants peuvent eux aussi apporter leur soutien un joueur victime d'une agression. Chaque soutien défensif modifie le jet de dé par - 1. Aucun joueur ne peut assister une agression s'il est dans une zone de tackle adverse ou s'il n'est pas debout. Si le résultat est supérieur à l'Armure de la victime, celle-ci est blessée et doit effectuer un jet sur le Tableau des Blessures pour déterminer les effets de l'agression.

L'Arbitre

Les arbitres remarquent occasionnellement un joueur faisant une agression et l'expulse du terrain, cependant cela arrive rarement (comment diriez vous à un Bloqueur Orque Noir large de 2 mètres de quitter le terrain ! !).

Pour voir si l'arbitre remarque une agression, le coach adverse (celui dont le joueur a été agressé) lance un D6 et sur un résultat de 6 le joueur ayant commis la faute est expulsé du terrain. Chaque joueur ayant assisté l'agression s'en sort avec un sévère avertissement ! Sur un résultat de 1 à 5 il n'arrive rien au joueur.

Un modificateur de + 2 est appliqué au jet de dé si une équipe a commis plus d'une agression lors d'une mi-temps. Cette

modification représente l'attitude de l'arbitre qui « garde un œil » sur l'équipe qui vient de commettre une agression. Cette modification dure jusqu'à la fin de la période et est applicable durant les prolongations. Cela change dès que l'équipe adverse commet à son tour une agression. Si l'équipe adverse commet une faute alors que l'arbitre « vous avait à l'œil », alors c'est à leur tour d'être surveillé de près.

Un joueur expulsé ne pourra pas prendre part au reste du match. De plus, son équipe subit un turnover et son tour s'achève immédiatement. Un coach ne peut remplacer un joueur expulsé que lorsque un touchdown a été marqué ou lors d'une mi-temps.

Note des concepteurs : Nous utilisons une figurine d'arbitre de Blood Bowl pour représenter si l'arbitre « garde un œil » sur une équipe. L'arbitre est placé sur le bord de touche jusqu'à ce qu'une équipe est commise une faute. A ce moment là la figurine de l'arbitre est placée dans la fosse de l'équipe fautive. L'arbitre y reste jusqu'à ce qu'une mi-temps prenne fin (dans ce cas il retourne sur le bord du terrain) ou que l'équipe adverse commette à son tour une faute (il va alors dans leur fosse). Ceci n'est pas obligatoire, mais aide à se rappeler qu'un arbitre a un œil sur une équipe et cela vous permet en plus d'utiliser les figurines d'arbitres de Blood Bowl dans un match !



Ulleria Morr, Trois-Quarts Haut Elfe

LES GROS BALEZES

« Gros Balèzes » est le nom donné à un groupe de joueurs qui sont, eh bien, balèzes ! Le Vieux Monde est la patrie de prodigieuses et puissantes races, et il n'a pas fallu longtemps avant qu'un coach entreprenant appelé Arnie Grumann décide qu'une de ces créatures était juste ce qu'il lui fallait pour gagner un championnat. Il réussit à convaincre l'Ogre mercenaire Norg l'Mgung de jouer pour son équipe, mais cependant l'équipe d'Arnie n'a jamais remporté un championnat. La popularité de Norg auprès des fans et la terreur qu'il inspirait sur les joueurs adverses laissait à penser que rapidement les Gros Balèzes allaient jouer dans les équipes à travers le Vieux Monde.

Depuis, les « Gros Balèzes » sont acceptés dans les matchs comme des joueurs normaux. Toutes les règles qui s'appliquent aux autres joueurs, s'appliquent aussi aux Gros Balèzes, sauf quand elles sont modifiées par les règles spécifiques aux Gros Balèzes qui suivent. Les caractéristiques, compétences et traits des Gros Balèzes sont décrites dans la liste ci-dessous. Notez que vous pouvez toujours utiliser des « Gros Balèzes » Champions si vous le désirez. Cependant, ils doivent être engagés en temps que francs joueurs pour un match seulement, comme tout autre champion.

Heureusement pour la plupart des joueurs de Blood Bowl, il y a très peu de joueur Gros Balèzes alentours en même temps, et les équipes constituées uniquement de Gros Balèzes sont quasi inexistantes. La raison de ceci est que la plupart des Gros Balèzes ne sont simplement pas intéressés par le Blood Bowl, sûrement parce qu'ils sont trop stupides pour comprendre les règles du jeu !

Toutefois, les Gros Balèzes jouent occasionnellement dans une équipe entière de Gros Balèzes, mais ils sont plus fréquemment vus en temps que membre d'une autre équipe. Il est rare pour une équipe de Gobelins de prendre part à un match sans un Troll ou deux dans son effectif, par exemple, il y a beaucoup d'équipes du Chaos qui incluent des Minotaures dans leurs rangs. Les plus répandus sont les joueurs Ogres, qui sont connus pour jouer pour presque toutes les équipes du Vieux Monde.



Pour représenter cela, la plupart des équipes sont autorisées à avoir au maximum un Gros Balèze dans leur effectif. Les équipes d'Halflings et de Gobelins sont des exceptions et peuvent inclure jusqu'à deux joueurs Gros Balèzes. La liste suivante de Gros Balèzes montre dans quelles équipes ils sont autorisés à jouer. Chaque Gros Balèze compte comme un des 16 joueurs qui compose l'équipe. Des joueurs comme Morg'N'Thorg et Bolgrot l'Ecrabouilleur sont des Champions et ne compte donc pas dans la limite des Gros Balèzes autorisés.

Les valeurs, compétences et coûts pour les joueurs Gros Balèzes sont décrite ci-dessous.

Race	Coût	M	F	AG	AR
Kroxigor	130K	6	5	1	9
Compétences et Traits :	Queue préhensile, Crâne épais				

Caractéristiques Raciales : Gros Balèze, Cerveau Lent
Equipes alliées : Hommes-Lézards

Race	Coût	M	F	AG	AR
------	------	---	---	----	----

Minotaure 110K 5 5 2 8

Compétences et Traits : Châtaigne, Frénésie, Crâne épais, Cornes

Caractéristiques Raciales : Toujours affamé, Gros Balèze, Lancer un coéquipier, Animal sauvage

Equipes alliées : Chaos, Nains du Chaos, Nordique

Race	Coût	M	F	AG	AR
------	------	---	---	----	----

Ogre 120K 5 5 2 9

Compétences et Traits : Châtaigne, Crâne épais

Caractéristiques Raciales : Gros Balèze, Cerveau Lent, Lancer un coéquipier

Equipes alliées : Chaos, Nains, Gobelins, Halfling, Humain, Nordique, Orque

Race	Coût	M	F	AG	AR
------	------	---	---	----	----

Rat Ogre 130K 6 5 3 8

Compétences et Traits : Châtaigne, Frénésie, Queue préhensile

Caractéristiques Raciales : Gros Balèze, Animal sauvage
Equipes alliées : Skaven

Race	Coût	M	F	AG	AR
------	------	---	---	----	----

Homme Arbre 110K 2 6 1 10

Compétences et Traits : Châtaigne, Stabilité, Crâne épais

Caractéristiques Raciales : Gros Balèze, Prendre racine, Lancer un coéquipier
Equipes alliées : Halfling, Elfes Sylvains

Race	Coût	M	F	AG	AR
------	------	---	---	----	----

Trolls 100K 4 5 1 9

Compétences et Traits : Châtaigne

Caractéristiques Raciales : Gros Balèze, Toujours affamé, Gros débile, Régénération, Lancer un coéquipier

Equipes alliées : Chaos, Nains du Chaos, Gobelins, Orque

Cette liste de joueurs indique deux données spécifiques aux Gros Balèzes : les Caractéristiques Raciales et les Equipes Alliées.

CARACTERISTIQUES RACIALES

La plupart des Gros Balèzes ont des règles spéciales qui reflètent leur caractéristiques raciales et ne sont pas disponibles pour les autres joueurs. Chaque caractéristique raciale est incluse dans la liste des joueurs décrite plus haut. Les règles pour ces caractéristiques suivent. Notez que, à la différence des

compétences, les caractéristiques ne peuvent étre perdues ou gagnées – si vous les avez, vous les avez à vie ! La seule exception à cela est les Champions Gros Balèzes, mais ils sont seulement l'exception qui confirme la règle.

Toujours affamé

Le joueur est toujours énormément affamé – et en plus il mangerait n'importe quoi ! A chaque fois que le joueur utilise le Trait *Lancer un coéquipier*, lancer un D6 après qu'il se soit saisi du joueur à lancé, mais avant qu'il ne l'ai lancé. Sur un résultat de 1 il essaye de manger le joueur malchanceux ! Lancer encore le D6, un second 1 signifie que le Gros Balèze réussit à assouvir sa faim avec les conséquences regrettable pour celui qui s'apprêtait à être lancé (joueur mort !). Sur un résultat de 2 à 6 le joueur réussit à s'échapper de l'étreinte du Gros Balèze et doit être placé au sol et sur le dos dans une case adjacente sélectionné au hasard – ne pas lancer de jet de blessure (si la case est occupé par un autre joueur celui-ci est repoussé et plaqué).

Effectuer un jet d'armure pour chaque joueur qui s'échappe. L'équipe ne subit pas de turnover tant que le joueur lancé n'a pas le ballon. Si le joueur qui lance un coéquipier mange un joueur qui avait le ballon, le ballon rebondit une fois à partir de la case du lanceur. Si le joueur lancé s'échappe avec le ballon, il rebondira une fois que le joueur atterrira au sol, faites le rebondir normalement.

Gros Balèze

Les Gros Balèzes préfère se concentrer sur leur propre personne et ne font pas très attention à ce qu'il se passe lors des entraînements ! De ce fait, les Gros Balèzes ne peuvent pas utiliser de relance d'équipe durant leurs actions.

Cerveau Lent

Le joueur n'est pas reconnu pour son intelligence. A cause de cela vous devez lancer un D6 après avoir déclaré une action pour le joueur et avant de réaliser l'action. Sur un résultat de 1 il ne bouge pas et essaye de se rappeler ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut rien faire durant ce tour, et l'équipe perd l'action déclarée pour ce tour. (Si un joueur débile déclare un Blitz et lance un 1, alors l'équipe ne pourra pas faire de blitz durant ce tour.) Le joueur perd sa zone de tacle jusqu'à ce qu'il ait réussi un jet de 2 ou + au départ d'une action.

Gros Débile

Ce joueur est sans conteste l'une des plus stupide créature ayant pris part à un match de Blood Bowl (en considérant que le QI de la plupart des joueurs veuille dire quelque chose !). De ce fait vous devez lancer un D6 après avoir déclaré une action et ce avant de réaliser l'action. Si il y a un ou plusieurs joueurs de la même équipe debout dans une case adjacente au joueur Gros Débile, et qu'ils ne sont pas eux aussi Gros Débile, vous pouvez ajoutez + 2 au résultat du dé. Sur un résultat de 1 à 3 le Gros Débile reste là sans rien faire à part se demander ce qu'il voulait faire. Le joueur

ne peut rien faire durant ce tour et l'équipe du joueur perd l'action déclarée pour ce tour (donc si un joueur Gros Débile déclare un Blitz and lance un jet de 1 à 3, alors l'équipe ne pourra pas faire de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa zone jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de 4 ou plus au début d'une action.

Prendre Racine

Les Hommes Arbre passent la plupart de leur temps enracinés au cœur des forêts qui couvrent le monde du Blood Bowl. Lancer un D6 pour le joueur avant le début du match. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur est encore enraciné quelque part dans un bois et manque la première mi-temps du match ! Le joueur rejoint son équipe au début de la seconde mi-temps.

Lancer un coéquipier

Le joueur peut lancer un coéquipier qui a la compétence *poids plume*. Voir description des compétences et traits.

Animal Sauvage

Le joueur a une fâcheuse tendance à devenir incontrôlable durant un match. Les Animaux Sauvages doivent réaliser leur action en premier lors du tour d'une équipe (il doivent en être capable pour). Si vous entreprenez une autre action avec un autre joueur avant d'avoir fait celle d'un joueur Animal Sauvage, alors votre adversaire peut appeler une procédure illégale contre vous, de la même manière que si vous oubliez de bouger le pion Tour. De plus, si un Animal Sauvage debout est dans une case adjacente à un joueur de l'autre équipe, vous devez entreprendre soit un Blocage soit un Blitz. En dernier mais pas du moindre, les Animaux Sauvages ne peuvent jamais étre assisté lorsqu'ils effectue un Blocage ou une agression ; ils sont tellement hors de contrôle que les coéquipiers ne peuvent l'aider.

EQUIPES ALLIEES

Les Gros Balèzes ne joue que pour certaines équipes. La section Equipes Alliées dans la liste des joueurs montre pour quelles équipes les Gros Balèzes sont autorisés à jouer.

GROS BALEZES ET POINTS D'EXPERIENCE

La plupart des Gros Balèzes peuvent prendre des Traits et Compétences Générale, ou de Force. Les Rats Ogres et les Minotaures peuvent choisir aussi une aptitude physique (représentant une mutation), mais seulement si il lance un double avec les dés. Un Gros Balèze (autre que Rat Ogre et Minotaure) qui lance un double lors d'un jet de compétences doit choisir entre Général et Force.



SORCIERS

Les sorciers, comme les autres, sont des fans de sport et plusieurs sont fanatiquement loyaux à leur équipe. Il n'est donc pas surprenant que peu de temps après la naissance du jeu, des sorciers commencèrent à "donner un coup de main" à leur équipe. Très vite, les matches furent saturés de magie, alors que des sorciers rivaux s'affrontaient pour donner l'avantage à leur équipe. Qui pourrait oublier le tristement célèbre Incident du Bourbier de

2472 quand un sortilège maléfique fit plonger le stade entier des Bright Crusaders sous terre ?

Finalement, les Collèges de Magie durent intervenir et insistèrent pour que seules les équipes s'étant acquittées d'une licence auprès des Collèges de Magie puisse recevoir une assistance magique. De plus, ils limitèrent cette assistance à un sort

maximum par match, et il devait être choisi dans une sélection très limitée et ne pouvait être lancé que par un sorcier officiellement appointé par les Collèges. Bien qu'impopulaires, ces règles furent finalement acceptées car tous réalisèrent qu'ils désiraient voir un match de Blood Bowl, plutôt qu'un concours de sorciers.

Engager un Sorcier

Jusqu'à récemment, les Sorciers pouvaient être inclus comme membres permanents de l'encadrement d'une équipe. Cependant, les Collèges de Magie se sont inquiétés de cette fuite de ressource et désormais les coaches ne peuvent engager un Sorcier que pour un seul match au prix de 50.000 PO. Si vous jouez une ligue, les Sorciers sont engagés au même moment que les Francs Joueurs. Vous ne pouvez engager qu'un seul Sorcier par match.

Note des concepteurs : Nous représentons les sorciers avec les figurines de Warhammer de la gamme Citadel. Ce n'est pas obligatoire, mais c'est plus sympa que de les représenter par une capsule de bouteille ou un biscuit !

Lancer un sort

Une fois par match, le Sorcier est autorisé à lancer un sort. Il ne peut lancer qu'un seul des trois sorts détaillés ci-après. De plus, les Sorciers ne peuvent lancer un sort qu'au début du tour de leur équipe, après que le pion tour est été déplacé mais avant toute action d'un joueur.

Boule de Feu

Choisissez une case cible n'importe où sur le terrain. Toute figurine (de n'importe quelle équipe), même partiellement, sous le gabarit (utiliser la pièce d'engagement comme gabarit) peut être touchée par la boule de feu. Lancez un dé par figurine. Si le résultat est supérieur à l'Agilité du joueur, ce dernier est jeté au sol. S'il est inférieur ou égal, le joueur parvient à éviter la boule de feu.

Faites un jet d'armure pour chaque joueur plaqué, comme s'il l'avait été par un joueur disposant de la compétence Châtaigne. Si un joueur de l'équipe active est jeté au sol par une boule de feu, l'équipe ne subit pas de turnover, sauf si le joueur portait le ballon à ce moment.

Zap !

Zap ! est potentiellement le sort le plus dévastateur du répertoire d'un sorcier, car il transforme sa cible en crapaud baveux ! Malheureusement, le sort n'est pas très fiable et a la désagréable habitude de toucher la mauvaise cible. Le Zap ! peut être lancé sur n'importe quel joueur du terrain. Le coach désigne le joueur qu'il veut toucher et lance un dé. Sur un résultat de 4 + , la cible est touchée. Sur un résultat de 1 à 3, le sort utilise le gabarit de dispersion un nombre de fois égal au résultat du dé (si vous obtenez 3, lancez trois fois sur le gabarit de dispersion). Si le Zap ! termine sur une case occupée, le joueur se trouvant dans la case est touché. Si le sort termine dans une case vide, aucun effet.

Un joueur touché par le sort Zap ! est transformé en crapaud : remplacez la figurine par le pion Crapaud. Si le joueur tenait le ballon, il le lâche et celui-ci rebondit d'une case (ceci provoque un turnover si cela arrive à un joueur de l'équipe active). Le joueur reste sous forme de crapaud jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou que la mi-temps s'achève.

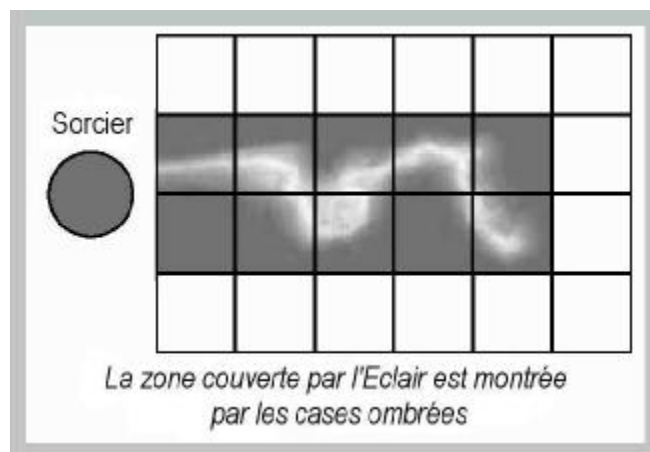
Quand un joueur est transformé en crapaud, il a les caractéristiques ci-dessous. Un crapaud ne peut jamais ramasser

le ballon et, s'il entre dans la case où se trouve le ballon, celui-ci rebondit d'une case. Les blessures reçues par le joueur sous forme de crapaud s'appliquent lorsqu'il reprend sa forme normale.

Créature	M	F	AG	AR	Compétences
Crapaud	3	1	4	4	Esquive, Minus, Saut

Eclair

Prenez la figurine du Sorcier ou ce que vous utilisez pour le représenter et placez-le sur le bord du plateau de jeu. Le sorcier ne peut pas être placé sur le plateau lui-même, mais le bord de son socle peut toucher le bord du plateau. L'Eclair a une largeur de 2 cases et une longueur de 5, il commence au bord du terrain, là où le Sorcier est positionné.



Toutes les figurines recouvertes, même partiellement, par la zone de l'Eclair peuvent être touchées par l'Eclair. En commençant par la figurine la plus proche du sorcier, lancez deux dés par figurine sous le gabarit et ajoutez les résultats. Si deux figurines sont à distances égales du sorcier, tirez au hasard avec un D6 la figurine touchée en premier (1-3, figurine de droite ; 4-6, figurine de gauche). Si le résultat est supérieur à l'Agilité de la cible, celle-ci est touchée par l'Eclair. S'il est inférieur ou égal, l'Eclair rate la figurine, et un nouveau jet de dé doit être fait pour la figurine se trouvant à la suite dans la 'ligne de feu'. La première figurine touchée absorbe la totalité de l'Eclair et les autres figurines situées plus loin ne sont pas touchées. Notez que comme le coach lance deux dés, il touchera probablement la première figurine sous le gabarit. Il n'est pas facile d'éviter un Eclair !

Une figurine touchée par un éclair est jetée au sol. Faites un jet d'armure pour elle comme si elle avait été plaquée par un joueur ayant la compétence Châtaigne. Si un joueur de l'équipe active est jeté au sol par un éclair, celle-ci ne subit pas de turnover sauf si le joueur portait le ballon à cet instant.

SORCIERS SPECIAUX

Certaines équipes ne peuvent pas avoir de sorciers ordinaires mais utilisent leur propre type de sorciers spécialisés. Ces équipes sont les nains, qui ne peuvent prendre qu'un alchimiste ; les halflings qui ne peuvent avoir qu'un chef cuisinier ; et les morts vivants qui ne peuvent recourir qu'à un nécromancien. Les règles spéciales pour ces sorciers sont expliquées ci-dessous.

Alchimistes nains

Les nains n'emploient jamais de sorciers. Cependant, ils ont le droit d'inclure un alchimiste dans leur équipe. Il peut être engagé

de la même manière que les Sorciers au prix de 30.000 PO. Les nains aiment pratiquer l'alchimie, composant et mélangeant d'étranges concoctions au cours de leurs études visant à transformer le plomb en or. Une équipe naine qui comprend un alchimiste reçoit un nombre de pièces d'or égal au résultat d'1 D6 x 10.000 par match joué. Cet argent supplémentaire est recueilli à la fin du match, quand l'équipe encaisse ses gains.

Cuistots halflings

Les équipes de halflings n'ont pas de sorciers en tant que tel. A la place, elles peuvent inclure au menu du jour un chef cuisinier, qui s'avère être un véritable sorcier de la cuisine ! **Chaque cuistot est engagé au prix de 50.000 PO tout comme les sorciers.** La qualité de la nourriture qu'il prépare donne généralement une grande volonté de bien jouer aux halflings, car ils ne seront pas nourris après le match s'ils jouent mal !

Cette stimulation supplémentaire est représentée en donnant aux équipes halflings qui disposent d'un chef cuisinier un certain nombre de relances d'équipe supplémentaires au début de chaque mi-temps. Lancez un dé et divisez le résultat par deux, en arrondissant au chiffre inférieur ($1 = 0$; $2-3 = 1$; $4-5 = 2$; $6 = 3$). Le résultat est le nombre de pions de relances supplémentaires auquel l'équipe a droit pour la mi-temps. De plus, la fantastique odeur de cuisine émanant de la fosse halfling peut distraire les adversaires. Le coach adverse doit soustraire des relances d'équipe dont il dispose le nombre de celles des halflings. Par exemple, si l'équipe halfling obtient deux relances, l'adversaire en

perd deux ! Une équipe ne peut jamais voir ses relances réduites à moins de zéro de cette façon.

Nécromanciens

La nécromancie est la magie de la mort et des morts vivants et les nécromanciens peuvent jeter des sorts maléfiques qui réaniment les morts. Un coach mort vivant doit être un nécromancien, car après tout c'est lui qui a créé l'équipe et les joueurs n'existeraient pas sans lui ! On considère que toutes les équipes de morts vivants ont un nécromancien gratuitement, et n'ont donc pas besoin de payer pour en engager un.

En plus des capacités de sa fonction de coach, le nécromancien peut jeter un sort de Résurrection des Morts une fois par match. Ce sort ne peut être lancé que si un adversaire est tué durant le match. Il permet au nécromancien de réveiller le joueur d'entre les morts et de l'ajouter à son équipe de morts vivants en tant que nouveau joueur zombie !

Le sort ne peut être jeté que sur des joueurs de taille humaine (pas sur des monstres comme les ogres ou les trolls, ni sur des petits joueurs comme les halflings ou les gobelins). Le nouveau joueur a un profil de zombie, quelles qu'aient été ses caractéristiques lorsqu'il était en vie. Il ne peut être ajouté à l'équipe de morts vivants que si celle-ci a moins de 16 joueurs à cet instant. Si le joueur des morts vivants a une figurine de zombie disponible, alors le nouveau joueur peut être placé dans la réserve des morts vivants et utilisé immédiatement, à la plus grande consternation de ses anciens coéquipiers

APOTHICAIRES

Un apothicaire est un soigneur, doué en médecine et en magie, dont le rôle est de s'occuper des blessés d'une équipe. C'est à dire un travail exténuant et prenant !



Encore du travail bien fait ...

Engager un apothicaire coûte 50.000 PO et il doit être représenté par une figurine Citadel appropriée. Presque toutes les figurines de sorcier Citadel pour Warhammer peuvent faire de parfaits apothicaires, et les équipes orques ont à leur disposition les figurines de médikos de la gamme Warhammer 40,000. Une équipe ne peut pas avoir plus d'un apothicaire.

Une fois par match, l'apothicaire peut effectuer une des deux actions suivantes :

1. A tout moment du match, l'apothicaire peut tenter de soigner une blessure (y compris mortelle !) qu'un joueur de son équipe vient de subir. Lancez un dé. Sur un résultat de 1, l'apothicaire rate et le joueur subit la blessure. Sur un résultat de 2 à 6, l'apothicaire réussit à soigner le joueur. Laissez le joueur sur le terrain, sur le dos.
2. L'apothicaire peut aussi être utilisé en début de match pour permettre à un joueur manquant du fait d'une blessure persistante de participer au match. Aucun jet de dé n'est nécessaire si l'apothicaire est utilisé ainsi. La réussite est automatique.

ARMES SECRÈTES

Certains champions sont dotés d'un équipement spécial appelé Armes Secrètes. Bien que les règles de Blood Bowl interdisent l'utilisation d'armes, le jeu a un long passif d'équipes tentant

d'introduire discrètement des armes sur le terrain. Les équipes naines et gobelines en particulier, se sont forgées une réputation bien méritée à force d'utiliser des armes secrètes et des inventions

diaboliques pour donner l'avantage à leur équipe. Quoi qu'il en soit, l'utilisation de ces armes est illégale et les arbitres ont la mauvaise habitude d'expulser les joueurs qui les utilisent. Bien souvent cependant, les arbitres ferment pudiquement les yeux sur l'utilisation des armes secrètes. Après tout, ces armes sont très appréciées par les fans et plus d'un arbitre a été démembré morceau par morceau par des supporters en colère après avoir expulsé d'un match un champion et son arme secrète...

Si un champion a une arme secrète, ceci est indiqué sur sa carte. Par exemple, le champion goblin Scrappa Malocrân' a un bâton à ressort pour arme secrète alors que Nobbla La Teigne a une tronçonneuse parfaitement illégale ! La seule façon de se procurer ces armes est d'acheter un champion qui en possède une, vous ne pouvez pas acheter d'armes secrètes pour d'autres joueurs de votre équipe.



Un joueur utilisant une arme secrète ne sera pas expulsé par l'arbitre au cours du match (à moins qu'il décide d'agresser un joueur qui a été plaqué, auquel cas les règles normales pour agression d'un joueur à terre s'appliquent). Au lieu de cela, le joueur reste sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps se termine. A ce moment, le coach adverse peut faire un jet de pénalité pour déterminer si l'arbitre expulse le joueur de la partie.

Pour effectuer un jet de pénalité, un coach lance 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre de, pénalité de l'arme secrète (donné ci-dessous), l'arbitre expulse le joueur pour le reste du match. Placez le joueur dans l'emplacement joueurs morts et blessés de la carte fosse pour indiquer qu'il n'est pas autorisé à revenir dans la partie.

Si le résultat est inférieur au chiffre de pénalité, l'arbitre ne prend aucune mesure pour cette fois et le joueur peut continuer à jouer (bien qu'un autre jet de pénalité devra être fait si le joueur est à nouveau utilisé).

Notez que vous devez faire un jet de pénalité pour une arme secrète si le joueur qui la porte était sur le terrain, même si dans les faits il n'utilise pas son arme. De plus, si un champion doté d'une arme secrète est utilisé, il doit emporter son arme secrète avec lui, il ne peut pas laisser son arme dans la fosse de sorte à éviter de devoir effectuer le jet de pénalité.



CHAINE ET BOULET Pénalité : 8 +

Les gobelins fanatiques portent un énorme boulet au bout d'une chaîne, une arme si lourde qu'ils seraient incapables de la soulever en temps normal. La force des fanatiques, cependant, est multipliée par une étrange bière de champignons, ce qui permet au goblin de faire tourner le lourd boulet. Le goblin est porté sur le terrain par le reste de l'équipe et maintenu fermement en place jusqu'au coup d'envoi. Enfin libéré, le goblin dément commence à tourbillonner, faisant tourner boulet et chaîne dans un cercle de mort. Tout ce qui se met sur son chemin est écrasé au sol. Malgré les encouragements de ses coéquipiers, le fanatique n'a pas la moindre idée de la direction qu'il suit et il décimera tout aussi gaiement ses partenaires s'ils se dressent sur sa route !

Les gobelins fanatiques n'ont pas de zones de tacle et les seules actions auxquelles ils ont droit sont les mouvements. Ils doivent être les premières figurines de leur camp à agir. Si le coach déplace un autre joueur, son adversaire peut réclamer une procédure illégale, comme s'il avait oublié de déplacer le pion tour.

Les fanatiques n'ont jamais le droit de ramasser ou d'attraper le ballon et ils ne peuvent pas être utilisés pour assister un blocage. Un fanatique peut bouger d'un maximum de quatre cases par tour, malheureusement le coach n'a qu'un contrôle très réduit quant aux cases vers lesquelles se dirige le fanatique ! Pour déterminer où il se déplace, placez le gabarit de renvoi au-dessus de sa tête, vers son camp ou celui de l'adversaire ou vers l'une des deux lignes de touche. Notez que vous utilisez le gabarit de renvoi au lieu de celui de dispersion, ce qui vous donne un certain contrôle (bien que faible) sur la direction prise par le fanatique. Jetez un dé et déplacez le fanatique dans la case indiquée par le résultat du dé. Répétez cette procédure pour chacune des quatre cases du mouvement du fanatique. Vous pouvez changer l'orientation du gabarit de renvoi après chaque case de mouvement et, comme aucun adversaire ne serait suffisamment cinglé pour tenter un tacle, le fanatique n'a pas besoin d'esquive en quittant une zone de tacle.

Si le résultat du dé indique que le fanatique entre dans une case occupée par un joueur, il doit effectuer un blocage contre ce dernier, ce qui est assez amusant.

La force du fanatique est de 6 pour le blocage mais aucun joueur ne peut l'assister à cause du boulet. Si la victime est repoussée, le fanatique doit occuper la case dans laquelle se trouvait l'adversaire (à moins qu'il n'ait la compétence Stabilité, auquel cas le mouvement du fanatique est terminé). Si un fanatique est plaqué dans un résultat de blocage, il est automatiquement blessé car la chaîne s'enroule autour de sa gorge. Lancez normalement pour les blessures mais considérez les résultats 'Sonné' comme des 'KO'.

Le fanatique peut continuer à se déplacer après avoir effectué un blocage s'il lui reste des cases de mouvement, et peut effectuer d'autres blocages. En fait, il doit effectuer un blocage contre l'occupant de toute case occupée dans laquelle il entre. Parfois, un fanatique devra entrer dans une case contenant un joueur à terre. Dans ce cas, repoussez le joueur à terre, ce qui représente ses efforts frénétiques de s'éloigner du fanatique !



Quand vous avez fini les mouvements du fanatique, lancez un dé pour déterminer s'il s'est fatigué. Sur un résultat de 2 à 6, le fanatique reste en jeu. Sur un résultat de 1, il s'écroule et doit être placé dans l'emplacement des joueurs Tués et Blessés. Relancez le dé pour savoir ce qui lui est arrivé : 1-3 = arrêt cardiaque. Le fanatique meurt d'épuisement. 4-6 = crevé. Le fanatique est épuisé, mais il aura suffisamment récupéré pour le prochain match.

Le seul joueur d'une équipe adverse qui peut tenter de bloquer un fanatique est un autre fanatique. Dans ce cas, ils sont tous deux automatiquement jetés à terre.

BOMBE Pénalité : 8 +

Une arme très prisée par les joueurs les plus psychopathes est un bon vieux classique : la bombe ! Les joueurs qui utilisent ce type d'arme sont connus sous le nom de bombardiers. Ils portent généralement un grand sac de bombes qu'ils envoient sur le terrain quand l'arbitre regarde ailleurs. Les bombes utilisées par les joueurs ont tendance à être d'une conception plutôt primitive, faites d'un corps de métal rempli de poudre et au bout duquel dépasse une longue mèche.

Quand le bombardier décide de lancer sa bombe, il allume la mèche, attend quelques secondes, puis l'envoie vers un adversaire, du moins en théorie. Souvent, cependant, quelque chose va de travers. Soit la mèche est trop courte et la bombe explose dans les mains du bombardier, soit la bombe est rattrapée par un adversaire et renvoyée à l'expéditeur, soit le bombardier rate son tir et la bombe a plutôt tendance à atterrir sur un de ses coéquipiers ! Comme vous pouvez le voir, les bombardiers sont presque aussi dangereux pour leur propre équipe que pour celle de leurs adversaires.

Un coach peut décider de faire lancer une bombe par un bombardier au lieu d'entreprendre une action. Le bombardier ne peut pas bouger quand il lance une bombe car il lui faut rester immobile pour allumer la mèche. Lancez un dé pour déterminer s'il parvient à allumer la mèche sans encombre. Sur un résultat de 1, la bombe explose prématurément dans la case du bombardier, avec les résultats décrits ci-dessous. De 2 à 6, il parvient à allumer la mèche et peut lancer la bombe. Si le joueur qui tient la bombe tombe à terre pour une raison quelconque (par l'utilisation d'une carte spéciale ou d'un sort, par exemple), la bombe rebondit d'une case et explose, voir ci-dessous.

La bombe est lancée en utilisant les règles de lancer de ballon. La bombe peut être interceptée ou attrapée, auquel cas le joueur la rattrapant doit aussitôt la relancer. Ceci est une action spéciale supplémentaire ayant lieu en dehors de la séquence normale de jeu.

A partir du second lancer (et pour tous les suivants), jetez un dé pour déterminer si la bombe explose dans la case du (nouveau) lanceur. Pour chaque lancer après le premier, la bombe explose dans la case du lanceur sur un résultat de 1, 2 ou 3.

Si la bombe atterrit dans une case où se trouve un joueur qui ne tente pas de la récupérer, ou si elle atterrit dans une case vide, elle rebondit d'une case, de la même façon qu'une passe ratée ou relâchée. Après avoir rebondi d'une case, la bombe explose même si elle termine sa course dans une case occupée par un joueur.

Quand la bombe explose finalement, soit parce que le jet de dé a raté, soit parce qu'elle a touché le sol et rebondi, elle jette au sol le joueur se trouvant dans la case. Les joueurs des cases adjacentes sont jetés au sol sur un résultat de 4+. Effectuez normalement les jets d'armure et de blessure pour les joueurs au sol.

Le Saviez-vous ?

A cause de l'usage intensif d'armes secrètes, l'équipe des nains du Chaos de la Mort Noire n'a pas encore pu terminer un seul de ses match avec un seul de ses fans en vie. Ceci ne semble pas troubler les joueurs de la Mort Noire, qui détiennent le record du Plus Grand Nombre de Spectateurs Tués.

TRONÇONNEUSE Pénalité : 8 +

Personne ne se souvient exactement du moment où les tronçonneuses apparurent sur les terrains de Blood Bowl. Certains prétendent que Déchiqueteur Mc Stone, l'ingénieur nain célèbre pour ses inventions fut le créateur de cette arme. D'autres affirment qu'il en fut la première victime, l'arme étant amenée par une équipe adverse pour l'empêcher de faire trop de dommages. L'explication la plus probable est que Mc Stone fut à la fois le concepteur et la première victime de l'arme, connaissant une pénible fin le jour où une glissade l'envoya s'empaler sur son invention. Quelle que soit la vérité, la tronçonneuse, toujours très populaire, fait désormais partie intégrante du folklore de Blood Bowl.

Un joueur ne peut pas entrer sur le terrain avec une tronçonneuse en marche (il est assez difficile de la passer ainsi sous le nez de l'arbitre), il doit donc la faire démarrer avant de pouvoir s'en servir.

Faire démarrer la tronçonneuse compte pour une action et le joueur ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. Pour déterminer si la tronçonneuse démarre, il doit réussir un jet d'agilité. Aucun modificateur ne s'applique. Si le jet réussit, le joueur s'est débrouillé pour démarrer la tronçonneuse et il peut s'en servir pour attaquer dès les prochains tours. Si le joueur échoue, il ne peut pas attaquer avec sa tronçonneuse mais il pourra essayer à nouveau de la faire démarrer dans les prochains tours. Ne pas réussir à faire démarrer la tronçonneuse ne provoque PAS de turnover et ne met pas fin au tour de l'équipe active. La tronçonneuse doit être redémarrée si elle est réutilisée après qu'un touchdown ait été marqué ou à la reprise après une mi-temps.



Nobbla La Teigne, Champion Gobelin

Un joueur armé d'une tronçonneuse en marche ne peut pas recevoir ou porter le ballon et doit le lâcher s'il le possède. Cependant, il peut bouger et attaquer avec elle au lieu d'effectuer un blocage. Si un joueur portant une tronçonneuse tombe pour une raison quelconque, le coach adverse peut ajouter + 3 au jet d'armure effectué pour déterminer s'il se blesse.

Un joueur armé d'une tronçonneuse a le droit de l'utiliser pour attaquer d'autres joueurs au lieu d'effectuer un blocage normal. Quand la tronçonneuse est utilisée pour une attaque, ne lancez pas les dés de blocage. Faites simplement un jet d'armure pour la victime en ajoutant + 3 au résultat. Si le résultat est supérieur à l'armure de la victime, celle-ci est blessée. Si le résultat est inférieur ou égal, l'attaque n'a aucun effet. Un joueur armé d'une tronçonneuse peut agresser un joueur à terre et ajoute + 3 au jet de dé au lieu de + 1.

TROMBLON DES NAINS DU CHAOS Pénalité : 10 +

En guerre, les nains du Chaos alignent des régiments entiers de fantassins armés de tromblons. Cette arme utilise une charge de poudre à canon pour tirer des pointes de fer, des charbons ardents, des bouts de plomb, de verre ou même des pierres, si besoin est. Il ne fallut pas longtemps aux nains du Chaos avant qu'un joueur entreprenant, déprimé par l'incapacité consternante de son équipe dans les passes, imagine d'utiliser un tromblon pour faire remonter le terrain au ballon.

Cette idée s'avéra judicieuse. Le ballon pouvait être coincé de façon parfaitement étanche dans le canon du tromblon, lequel pouvait tirer au moment approprié, propulsant la balle à l'autre bout du terrain. Le nain du Chaos n'avait qu'à pointer l'arme en l'air et à appuyer sur la gâchette, donnant au ballon une trajectoire en arc, rendant toute interception impossible. Avec un peu de chance, le ballon pouvait retomber à proximité d'un joueur nain du Chaos, bien que les chances pour qu'il n'en soit rien fussent au moins aussi élevées. Dans tous les cas, les nains du Chaos étaient heureux car au moins le ballon se retrouvait loin dans le camp adverse !

Un nain du Chaos qui tient le ballon et possède un tromblon peut l'utiliser pour envoyer le ballon à l'autre bout du terrain. Le nain du Chaos n'a pas le droit de faire autre chose quand il tire le ballon car il lui faut prendre le temps de bien le fixer dans le canon du tromblon.

Les règles normales de passe ne s'appliquent pas au tromblon. A la place, désignez une case n'importe où sur le terrain et lancez un dé pour déterminer où le ballon atterrit. Sur un résultat de 1 à 3, il rebondit exactement de la même façon que pour un coup d'envoi (c'est à dire qu'il rebondit d'un nombre de cases égal à un jet de dé dans une direction aléatoire). Sur un résultat de 4 +, le ballon atterrit pile sur la case visée et peut être rattrapé par un joueur se trouvant dans la case comme s'il s'agissait d'une passe parfaite.

Après que le tromblon ait été utilisé, il ne peut plus resservir avant qu'un touchdown ne soit inscrit ou que la mi-temps s'achève. Ceci pour donner le temps à l'utilisateur de l'arme de recharger son tromblon !



ROULE-MORT Pénalité : 7 +

Une des armes secrètes les plus spectaculaires, sinon la plus efficace, est le roule-mort nain. Il a d'abord été utilisé par les Warhammerers dans la saison '64 et a depuis été un élément régulier de l'arsenal des nains. Sa popularité constante est sans aucun doute due au fait qu'il est facile d'en improviser un à partir du matériel présent dans les stades les plus sophistiqués et à la pelouse bien entretenue. Les arbitres ont fait de leur mieux pour empêcher les roule-mort sur les terrains, et plusieurs ont fini aplatis comme des crêpes ! Depuis, les arbitres attendent qu'un touchdown soit inscrit avant d'essayer d'expulser un roule-mort. Se mettre sur le chemin de cet engin qui vrombit sur le terrain est tout simplement trop dangereux.

Un roule-mort est traité comme un joueur normal, mais très fort. Il utilise les caractéristiques et les compétences données sur la carte de champion. Cependant, pour refléter les propriétés uniques de cette machine, les règles suivantes s'appliquent.

Le roule-mort est bien trop solide et costaud pour être taclé, aussi ignore-t-il les zones de tackle adverses quand il se déplace et n'a-t-il jamais besoin d'esquiver pour en quitter une. Le roule-mort peut tenter de se déplacer de cases supplémentaires, mais s'il chute, on considère que la chaudière a explosé (voir ci-dessous pour les effets). Un roule-mort n'est jamais plus efficace que contre les joueurs à terre qui ne peuvent s'écarter de son chemin. C'est pourquoi, si un roule-mort est utilisé pour agresser un joueur au

sol, on ajoute 6 au jet d'armure lorsqu'on détermine si le joueur à terre est blessé.



Un roule-mort endommagé par un blocage, un sort, une carte spéciale ou dont la chaudière explose en tentant d'atteindre une case supplémentaire ou à cause d'une autre avarie, est sorti pour le reste du match et mis dans la partie Tués & Blessés de la fosse. Indisponible pour le reste du match, il sera réparé à temps pour le match suivant.

Le saviez-vous ?

Skurfrik Sucekaillou, classé n°3 par le magazine Spike ! dans la catégorie du Joueur le Plus Mauvais, était connu pour être le joueur hobgobelin le plus stupide jamais vu, ce qui n'est pas peut dire ! Skurfrik arrivait souvent au stade plusieurs jours avant le match car c'est le temps qu'il lui fallait pour comprendre comment lacer ses chaussures !



DAGUE EMPOISONNEE Pénalité : 10 +

Rare est le joueur qui résiste à la tentation d'introduire une arme sur le terrain pour donner un coup de main à la chance contre des adversaires coriaces. L'arme choisie est souvent la dague, car elle est facile à cacher et utilisable sans que l'arbitre le remarque. Certains joueurs particulièrement méprisables vont même jusqu'à imprégner la dague d'un poison à action rapide pour être sûr de neutraliser leur adversaire.

Un joueur armé d'une dague empoisonnée peut l'utiliser pour attaquer un joueur au lieu d'effectuer un blocage. Faites un jet d'armure pour la victime. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'armure de la victime, l'attaque n'a aucun effet. Si le résultat est supérieur à la valeur d'armure, le joueur est touché et un jet de blessure doit être fait. Traitez tout résultat 'Sonné' sur le tableau des blessures comme un 'KO', à cause du poison. Lorsqu'une dague a été utilisée avec succès (quand le joueur a raté son jet d'armure), le poison est absorbé et la dague provoque des blessures normales jusqu'à un touchdown ou la fin d'une mi-temps.

BATON A RESSORT GOBELIN Pénalité : 10 +

Les gobelins ont une réputation bien méritée pour leur cruauté inventive et leur capacité à concevoir des engins diaboliques (et souvent auto-destructeurs). Les gobs sont les seuls joueurs de Blood Bowl à être assez givrés pour arriver sur le terrain montés sur des bâtons à ressort, création de l'ancien coach des Lowdown Rats, Pogo Déjanté, tué en essayant d'améliorer son invention par l'addition de fusées de propulsion...

Tout gobelin équipé d'un bâton à ressort peut tenter de se déplacer de 4 cases supplémentaires quand il décide de mettre le paquet (voir Mettre le Paquet, plus loin dans ce chapitre). De plus, le gobelin peut tenter d'utiliser son bâton pour sauter par-dessus des cases occupées, exactement comme s'il avait la compétence Saut.

Un joueur qui a la compétence Saut peut tenter de sauter par-dessus une case adjacente, y compris celles qui sont occupées par des joueurs amis ou non.

Rappelez-vous...

La très longue histoire du Blood Bowl est jonchée des restes d'équipes qui, pour une raison ou une autre, n'ont pu survivre jusqu'à ce jour. Certaines par manque d'argent, ce qui est bien compréhensible car le Blood Bowl est un sport onéreux, corrompre tous ces arbitres et engager tous ces jeteurs de sort demande une véritable fortune à chaque saison ; d'autres par manque de fans. Ceci est également compréhensible car les fans de Blood Bowl sont réputés inconstants. Une équipe qui perd tous ses matches d'affilée pendant sept ans peut s'attendre à ce que son public déserte en masse. Dans certains cas, les fans ont même pris des mesures plus radicales pour mettre fin à la spirale infernale : en 2473, les Streissen Vampires furent liquidés un par un par les fans déçus après avoir fini derniers dans toutes les catégories trois années de rang. Pire, certaines équipes ont fini par manquer de joueurs. Ceci arrive plutôt souvent. Voici maintenant quelques-unes de ces équipes défunctes

Les Culottes Courtes : cette équipe halfling entra dans la division centrale de la NFC en 2479. Malheureusement, elle perdit ses 34 premiers matches et, de dégoût, se dispersa ! (2479-2480)

Les Frelons d'Haffenheim : dévorés par erreur durant le repas d'avant match des Ogres d'Oldheim. Ils avaient été confondus avec des esclaves déguisés en frelons que les ogres voulaient dévorer pour s'attirer la chance. Et cela marcha, en vérité, car l'incident permit à l'équipe d'Oldheim de se qualifier par forfait pour le tour suivant. (2417-2460)

Les Wuppertal Wotans : tous les membres de cette équipe éphémère, y compris le propriétaire (qui à cet instant dormait tranquillement dans son lit) furent, de façon très suspecte, frappés par un éclair deux minutes avant une demi-finale extrêmement importante contre les Chaos All-Stars. (2483)

Effectuer un saut coûte au joueur deux cases de mouvement normal. Déplacez le joueur jusqu'à une case vide adjacente à la case par-dessus laquelle le joueur veut sauter, puis faites un jet d'agilité pour le joueur. Aucun modificateur ne s'applique à ce jet de dé.

Si le joueur réussit son jet de dé, il effectue un saut parfait et peut continuer à se déplacer (et tenter d'autres sauts s'il lui reste suffisamment de mouvement). Si le joueur rate son jet d'agilité, il chute dans la case qu'il essayait d'atteindre et le coach adverse fait un jet d'armure pour déterminer si le joueur est blessé.

Un saut raté provoque un turnover et le tour de l'équipe active prend donc immédiatement fin.

COMPETENCES ET TRAITS

Cette section des règles inclues beaucoup plus de *Compétences* et de *Traits* pour les joueurs. Les Compétences ont été évoquées plus tôt dans ce livre, mais les Traits sont une nouvelle addition. La principale différence entre une Compétence et un Trait, est que les Traits sont plus difficiles à apprendre pour un joueur. Le seul changement que cela implique dans les règles s'applique lors des règles de ligues. Mise à part cette différence, les Traits sont utilisés de la même manière que les Compétences et les règles qui s'appliquent aux compétences s'appliquent aussi aux traits.

Les règles spécifiques à chaque compétence et trait se trouvent dans la liste suivante. La liste fait apparaître à quelle catégorie les traits et compétences appartiennent (ex : Passe, Général, Physique, ...). Les catégories montrent quel joueur peut apprendre une compétence ou traits tel qu'il l'est décrit plus loin dans les règles de ligues.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les Compétences et à tout les Traits :

1. Vous ne pouvez pas cumuler les bonus de deux ou plusieurs compétences (ou traits) afin de modifier un jet d'armure ou un jet de blessure.
2. Toute Compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par action à moins qu'il en soit dit autrement dans la description. Les Traits peuvent être utilisés un nombre illimités de fois par action à moins qu'il en soit spécifié autrement. Par exemple, un Homme-Bête avec deux têtes peut ajouter + 1 à tous ses jets d'esquive.
3. Certaines compétences se réfèrent en premier lieu à un joueur repoussé. Ces compétences sont applicables tant que vous obtenez le résultat « repoussé » sur les dés de blocage.
4. Les joueurs peuvent seulement acquérir des Compétences et des Traits. Les caractéristiques raciales ne peuvent pas être attribuées à des joueurs qui n'auraient pas commencé avec.

DESCRIPTIONS DES COMPETENCES ET TRAITS

Arracher le ballon (Compétence Générale)

Un joueur avec cette compétence peut forcer un joueur qu'il repousse à lâcher le ballon dans la case où il est repoussé, même si celui-ci n'a pas été plaqué.

Blocage (Compétence générale)

La compétence Blocage affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, voir les règles de blocage du Manuel de Blood Bowl.

Blocage de Passe (Compétence Générale)

Un joueur avec cette compétence peut bouger de trois cases quand le coach adverse annonce qu'un de ses joueurs va passer le ballon. Ce mouvement est fait hors séquence, après que la portée ait été mesurée mais avant toute tentative d'interception. Cependant, le mouvement ne peut être fait que s'il permet au joueur d'atteindre une position permettant une interception, ou s'il place le lanceur ou le receveur dans sa zone de tackle. Le coach adverse ne peut pas modifier sa décision et annuler la passe après que le joueur avec cette compétence ait effectué son mouvement. Ce mouvement spécial est gratuit et n'affecte pas la capacité du

joueur à bouger au prochain tour. Ceci mis à part, le mouvement est réalisé en utilisant toutes les règles normales et le joueur doit effectuer des esquives pour quitter les zones de tackle adverses.

Blocage Multiple (Compétence de Force)

Le joueur a le droit de faire un blocage contre **deux** adversaires en même temps. Les adversaires doivent être adjacents au bloqueur et adjacents les uns les autres. Leurs Forces sont ajoutées et il subissent de la même façon les effets du blocage. Les deux camps peuvent utiliser les soutiens normaux.

Bond (Trait d'Agilité)

Un joueur avec cette compétence peut se relever gratuitement au début de n'importe quelle action. Il n'a pas à payer trois cases de mouvement. Le joueur peut donc faire un blocage même s'il est à terre, en se levant gratuitement au début de l'action.

Bras Supplémentaires (Trait Physique)

Un joueur qui a un ou plusieurs bras supplémentaires ajoute + 1 à tous ses jets de réception.

Châtaigne (Compétence de Force)

Ajoutez + 1 à chaque jet d'armure ou jet de blessure (pas les deux) effectués par un joueur avec cette compétence. Cette compétence ne peut pas être utilisée par les joueurs ayant une Force inférieure ou égale à 2. **Cette compétence ne peut être utilisée que pour modifier un jet d'armure ou de blessure causé par un blocage. Châtaigne ne peut pas être utilisé pour modifier un jet d'armure ou de blessures causé par une agression.**

Cette compétence ne peut pas être utilisée par des joueurs ayant une Force inférieure ou égale à 2. La note de Force prise en compte est celle inscrite sur la description de l'équipe, dans ce cas, un Gobelien (Force 2) ne pourra jamais utiliser cette compétence même si il gagne 1 point de Force. Un coureur humain (Force 3) peut utiliser la compétence même si il perd plus tard un point de Force.

Chef (Trait Général)

Le joueur est un chef naturel qui inspire le reste de l'équipe quand il est sur le terrain. Avoir un tel élément permet au coach de prendre un pion relance de chef au début de la partie et à la mi-temps et de le placer avec les relances d'équipes. Une équipe ne peut jamais avoir qu'un seul pion relance de chef, même si elle a plusieurs joueurs avec ce Trait. Le pion fonctionne comme une relance d'équipe, mais il ne peut être utilisé que si un joueur avec le Trait Chef est sur le terrain (debout ou à terre) à ce moment.



Cornes (Trait Physique)

Un joueur qui a des cornes peut les utiliser contre un adversaire. Cela ajoute + 1 à la Force du joueur quand il effectue un blocage. Cependant, le joueur ne peut utiliser cette compétence qu'au cours d'un blitz et seulement s'il s'est déplacé d'au moins une case avant de réaliser le blocage. **Si le joueur a la compétence Frénésie, alors le bonus s'applique au deuxième blocage si il s'était appliqué lors du premier.**

Costaud (Trait de Passe)
Réduisez la portée d'un cran (mais jamais inférieure à éclair) quand le joueur passe le ballon. Par exemple, une passe longue est traitée comme une passe courte, etc.

Crâne Epais (Trait Physique)
Lancez 1D6 si le joueur est mis KO. Sur un résultat de 4 +, le joueur n'est pas KO mais seulement sonné. Le joueur reste sur le terrain, sur le ventre. Sur un résultat de 3 ou moins, il est KO et placé normalement sur la fosse à l'emplacement joueurs KO.

Crocs ou griffes Acérées (Trait Physique)
Le joueur peut ajouter + 2 aux jets de blessure qu'il effectue. Cette compétence ne peut être utilisée que pour modifier un jet de blessure causé par un blocage. En aucun cas elle ne sera utilisée pour modifier un jet de blessure causé par une agression.

Deux Têtes (Trait Physique)
Ajoutez + 1 aux jets d'esquive que le joueur effectue.

Dextérité (Compétence Générale)
Le joueur peut relancer le dé s'il ne réussit pas à récupérer le ballon. De plus, un adversaire qui a la compétence Arracher le Ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur qui a la compétence Dextérité.

Ecrasement (Compétence de Force)
Le joueur peut utiliser cette compétence après un blocage, mais seulement si la victime a été plaquée. Le joueur saute sur sa victime qui vient d'être plaquée et peut ajouter sa Force au jet d'armure qu'il effectue contre son adversaire. Ne faites pas de jet d'armure pour le joueur qui effectue l'écrasement car sa chute est amortie par la victime. Notez que le joueur qui écrase est à terre dans sa propre case au lieu de celle de sa victime. On considère qu'il y rebondit après avoir aplati son adversaire. Un joueur avec la compétence Ecrasement doit poursuivre son adversaire s'il ne parvient pas à le plaquer. Un écrasement ne provoque pas de turnover à moins que le joueur effectuant l'écrasement n'ait le ballon.

Equilibre (Compétence d'Agilité)
Le joueur peut relancer le dé lorsqu'il tombe en essayant de se déplacer d'une case supplémentaire. Un joueur ne peut utiliser la compétence Equilibre qu'une seule fois par action.

Esquive (Compétence d'Agilité)
Un joueur qui a cette compétence peut relancer le dé quand il rate son esquive en sortant de la zone de tacle d'un joueur adverse. Cependant il ne peut faire qu'une seule relance de ce type par tour d'équipe. De plus, la compétence Esquive affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, voir les règles du Manuel de Blood Bowl.

Esquive en Force (Compétence de Force)
Le joueur peut utiliser sa Force à la place de son Agilité lorsqu'il tente une esquive. Par exemple, un joueur ayant une force de 4 et une agilité de 2 serait considéré comme ayant une Agilité de 4 au moment de tenter une esquive. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Frappe Précise (Compétence Générale)
Pour pouvoir utiliser cette compétence, le joueur doit être placé sur le terrain au moment où son équipe donne le coup d'envoi. Le joueur ne peut pas être placé dans une zone latérale ni dans la zone d'engagement. Si ces conditions sont respectées, le joueur

peut donner le coup d'envoi. Comme sa frappe est très précise, le nombre de cases sur lesquelles le ballon rebondit est divisé par deux, en arrondissant les fractions vers le bas (1 = 0, 2-3 = 1, 4-5 = 2, 6 = 3).

Frénésie (Trait Général)
Un joueur avec la compétence Frénésie doit toujours suivre son opposant si il ne l'a que repoussé lors d'une tentative de blocage. De plus, si un joueur avec Frénésie repousse un adversaire sans le plaquer, alors il doit le poursuivre et relancer un blocage contre lui comme il est indiqué dans les règles normales. Frénésie ne peut être utilisé avec une arme secrète ou n'importe quelle autre attaque qui ne serait pas conforme aux règles de blocage d'un adversaire ! Notez que ces changements indiquent qu'un joueur avec Frénésie ne relancera QU'UNE seule fois le dé pour un blocage supplémentaire, quel que soit le résultat du second blocage. Aussi, si avec le second blocage l'adversaire n'est encore que repoussé, alors le joueur frénétique doit encore le poursuivre. Si un joueur frénétique effectue un Blitz et va au-delà de sa capacité de mouvement, il peut arrêter d'attaquer (par exemple, il ne lance pas le Blocage supplémentaire). Cependant, il peut mettre le paquet pour réaliser le Blocage s'il le désire – en considérant qu'il réussisse son action.

Garde (Compétence de Force)
Un joueur avec cette compétence peut apporter un soutien offensif ou défensif même s'il se trouve dans la zone de tacle d'un autre joueur.



Glissade Contrôlée (Compétence d'Agilité)
Un joueur avec cette compétence sait s'écarter du chemin d'un adversaire. C'est pourquoi, son coach, plutôt que le coach adverse peut choisir vers quelle case il est déplacé lorsqu'il est repoussé. De plus, il peut choisir de déplacer le joueur vers n'importe quelle case adjacente, pas seulement les trois cases indiquées sur le diagramme du manuel de Blood Bowl. Notez que le coach peut choisir vers quelle case le joueur est déplacé même si le joueur est plaqué.

Griffes (Trait Physique)
Le joueur peut ajouter + 2 au jet d'armure qu'il effectue pour modifier le résultat causé par un blocage. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour modifier un jet d'armure d'une agression.

Intrépidité (Trait Général)
Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Ce Trait ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand ce trait est utilisé, le coach du joueur intrépide lance deux dés et les ajoute. Si le total est supérieur à la Force de l'adversaire, la Force du joueur intrépide est considérée comme étant égale à celle de son adversaire au moment du blocage, avant que les bonus d'assistance d'attaque ou de défense soient ajoutés. Si le résultat est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur intrépide doit utiliser sa Force normale.

Joueur Vicieux (Compétence Générale)
Un joueur avec cette compétence s'est entraîné durement pour jouer vicieusement. S'il agresse un adversaire, il ajoute + 2 au jet d'armure ou au jet de blessure. Cette compétence ne peut être utilisée que si le joueur commet une agression. Et non s'il apporte son soutien à un autre joueur commettant l'agression. La compétence Joueur Vicieux ne peut être utilisée que pour modifier un jet d'armure ou un jet de blessure lors d'une agression, mais jamais les deux.

Lancer Précis (Compétence de Passe)
Lancez un dé si une passe faite par ce joueur est interceptée. Sur un résultat de 2 ou plus, l'interception est annulée. Sur un résultat de 1, l'interception se déroule normalement.

Lancer un Coéquipier (Caractéristique Raciale)
Lancer un coéquipier est désormais une caractéristique raciale qui s'applique uniquement aux joueurs qui débutent leurs carrières avec. Elle ne peut être gagnée par des autres joueurs ou perdue par des joueurs qui ont commencés avec. Un joueur avec cette caractéristique peut lancer un coéquipier qui a la caractéristique Poids Plume.

La Main de Dieu (Compétence de Passe)
Le joueur peut lancer le ballon vers n'importe quelle case du terrain, quelle que soit la distance. La règle des portées n'est pas utilisée. Sur un résultat de 1, le joueur commet une maladresse, le ballon lui échappe et rebondit une fois à partir de la case du joueur. Sur un résultat de 2 à 6, il peut faire la passe. Une passe guidée par la main de dieu ne peut pas être interceptée mais n'est jamais parfaite. Le ballon rate automatiquement et rebondit trois fois. Notez que si vous êtes chanceux, il rebondira dans la case visée ! Cette compétence est également très utile combinée à la compétence Plongeon. Cette compétence ne peut pas être utilisée par temps de Blizzard.

Main démesurée (Trait Physique)
Un joueur avec une ou plusieurs main démesurée ramasse le ballon avec un 2 + sur 1D6 s'il entre dans une case où le ballon est au sol. Aucun modificateur ne s'applique à ce jet de dé.

Minus (Caractéristique Raciale)
Minus est désormais une caractéristique raciale qui s'applique uniquement aux joueurs qui débutent avec. Elle ne peut être gagnée par les autres joueurs ou perdue par des joueurs ayant commencés avec. Le joueur est si petit qu'il est très difficile à tacle, car il passe entre les bras de l'adversaire ou se faufile entre ses jambes, c'est pourquoi il peut ignorer les zones de tacle adverses sur la case vers laquelle il se rend quand il effectue un jet d'esquive (il a donc toujours un modificateur d'esquive de + 1). Cette capacité ne s'applique pas si le joueur est équipé d'une arme secrète (comme un bâton à ressort ou une tronçonneuse) car l'arme ralentit l'avorton et le rend plus facile à attraper.

Les joueurs Minus sont un petit peu trop petit pour lancer le ballon très bien, et ils doivent augmenter d'un cran la distance sur la règle des portées lorsqu'ils effectuent une passe. De plus, ces petits gars ont une tendance à casser facilement, ce qui est représenté par le droit au coach adverse d'ajouter + 1 à chaque jet de blessure qu'il effectue pour un joueur Minus. Ceci va en plus d'éventuels autres modificateurs qui pourraient s'appliquer.

Nerfs d'Acier (Trait Général)
Le joueur peut ignorer le modificateur de - 1 au dé dû à la présence de zones de tacle adverses quand il tente de passer ou de recevoir le ballon.

Passe (Compétence de Passe)
Un joueur avec cette compétence peut relancer le dé quand il rate une passe.

Passe Rapide (Compétence de Passe)
Cette compétence permet au joueur de réaliser une passe éclair quand un adversaire annonce un blocage contre lui. Il peut ainsi se débarrasser du ballon avant d'être touché. Déterminez la passe en utilisant les règles normales avant que le joueur adverse ne réalise son blocage. Les règles normales de lancer s'appliquent, excepté le fait que le tour d'aucune équipe ne s'arrête en résultat du lancer, quel qu'il puisse être. Après que la passe ait été déterminée, l'adversaire effectue son blocage et continue son tour.

Plongeon (Compétence d'Agilité)
Le joueur peut utiliser cette compétence quand un ballon lui est envoyé mais rate sa cible. Elle permet au joueur de se déplacer d'une case après que le ballon ait rebondi. Ce mouvement est effectué après que le ballon ait rebondi, mais avant qu'il ne touche le sol ou puisse être attrapé. Aucun jet d'esquive n'est requis pour effectuer ce mouvement. Si le mouvement entraîne le joueur dans la case où se trouve le ballon, il a le droit d'essayer de le rattraper. Un joueur qui utilise Plongeon tombe au sol pendant un instant, mais comme il s'agit d'une chute contrôlée, il n'est pas blessé et se remettra sur ses pieds presque instantanément. Par conséquent, le joueur n'est pas plaqué quand il utilise cette compétence.

Poids Plume (Caractéristique Raciale)
Poids Plume est une caractéristique raciale qui s'applique uniquement aux joueurs qui débutent avec. Elle ne peut être gagnée par les autres joueurs ou perdue par des joueurs ayant commencés avec. Un joueur avec cette caractéristique peut être lancé par un gros monstre avec la compétence Lancer un coéquipier.

Pointes (Trait Physique)
Ajoute + 1 à la valeur d'armure du joueur.

Poursuite (Compétence Générale)
Le joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse quitte sa zone de tacle. Chaque coach lance un dé et ajoute le facteur mouvement de son joueur au résultat. Si le résultat du coach du joueur qui poursuit est égal ou supérieur à celui du coach du joueur poursuivi, celui-ci peut déplacer son joueur dans la case laissée vacante par son adversaire. Il n'a pas besoin de faire de jet d'esquive quand il exécute ce mouvement et il n'y a pas d'effet sur son propre mouvement durant son propre tour. Si le résultat du coach du joueur qui poursuit est inférieur ou égal à celui de son adversaire, le joueur est laissé debout dans sa case. Un joueur peut faire un nombre quelconque de mouvement de poursuite dans un tour.

Précision (Compétence de Passe)
Le joueur peut ajouter + 1 au jet de dé quand il passe le ballon.

Pro (Compétence Générale)
Un joueur qui a cette compétence est un vétéran endurci. De tels joueurs sont appelés des pros par les autres joueurs de Blood Bowl, car ils commettent rarement, voire jamais, de fautes. Une fois par tour d'équipe, un pro a droit de relancer un de ses jets de dés. Cependant, avant de refaire le jet de dé, le coach doit lancer un dé. Sur un résultat de 4 à 6, la relance peut être faite. Sur un résultat de 1 à 3, le résultat original est conservé et ne peut être relancé par une relance de compétence ou d'équipe. Un joueur ne

peut pas utiliser cette compétence pour relancer un jet d'armure ou de blessure.

Queue Préhensile (Trait Physique)

Le joueur a une longue et fine queue qui lui permet d'agripper ses adversaires. Pour représenter cela, les joueurs adverses doivent soustraire -1 à leur jet de dé lorsqu'ils tentent une esquive pour sortir de la zone de tacle du joueur avec une queue préhensile.

Réception (Compétence d'Agilité)

Le joueur a le droit de relancer le dé quand il manque la réception du ballon. Cette compétence l'autorise à relancer le dé s'il lâche un ballon qui lui a été transmis ou manque une interception.

Regard Hypnotique (Caractéristique Raciale)

Ce joueur a de puissantes capacités télépathiques qu'il peut utiliser pour immobiliser un adversaire. Le joueur peut utiliser son regard une fois à chaque tour de son équipe après avoir déclaré sa propre action et de plus il doit utiliser le regard avant que ses coéquipiers n'est entrepris une action.

Le joueur peut utiliser son regard hypnotique sur un joueur adverse se trouvant dans une case adjacente. Lancez un dé : si le résultat est supérieur à l'Agilité de la victime, celle-ci est hypnotisée et perd sa zone de tacle pour le reste du tour. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Agilité de la victime, le regard hypnotique n'a pas d'effet. Un résultat de 1 est toujours un échec et un résultat de 6 toujours une réussite. Regard Hypnotique est une caractéristique raciale, elle ne peut être utilisée que par les joueurs qui commencent leur carrière avec. Elle ne peut pas être apprise par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs ayant commencés avec.

Régénération (Caractéristique Raciale)

Régénération est dorénavant une caractéristique raciale qui s'applique uniquement aux joueurs qui débutent avec. Elle ne peut être gagnée par les autres joueurs ou perdue par des joueurs ayant commencés avec. Si le joueur est sévèrement touché, grièvement blessé ou tué, alors placez le dans la fosse à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Cependant, avant le prochain coup d'envoi (ou à la fin du match si elle arrive en premier), lancez un dé pour le joueur afin de voir si il se régénère. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur subit normalement les effets de la blessure. Sur un résultat de 4 à 6, il se régénère et doit être placé sur la fosse dans l'emplacement Réserves. Notez que le joueur adverse gagne normalement des points de champion quand il touche sévèrement, blesse grièvement ou tue un joueur qui a cette compétence, même si le résultat n'affecte pas la victime de façon normale.

Répulsion (Trait Physique)

L'apparence du joueur est tellement horrible que tout joueur adverse se trouvant dans un rayon de trois cases doit soustraire -1 au dé quand il passe ou reçoit le ballon. De plus, tout joueur désirant effectuer un blocage sur lui doit d'abord lancer un dé et faire 2 ou plus. Si le résultat est 1, le joueur est trop dégoûté pour faire le blocage et celui-ci est perdu (mais l'équipe ne subit pas de turnover).

Saut (Compétence d'Agilité)

Un joueur avec cette compétence peut tenter un saut par dessus une case adjacente, même si elle est occupée par un joueur debout ou à terre de n'importe quelle équipe. Effectuer un saut coûte deux cases de mouvement. Pour faire le saut, déplacez le

joueur jusqu'à une case vide adjacente à la case par dessus laquelle il veut sauter, puis faites un jet d'Agilité pour le joueur. Aucun modificateur ne s'applique au jet de dé et le joueur n'a pas à effectuer d'esquive pour quitter sa case de départ.

Si le joueur réussit son jet de dé, il effectue un saut parfait et peut continuer à se déplacer. Si le joueur rate son jet d'Agilité, il chute dans la case qu'il essayait d'atteindre et le coach adverse effectue un jet d'armure pour déterminer si le joueur est blessé. Un saut raté provoque un turnover et le tour de l'équipe active prend fin immédiatement. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule fois la compétence Saut par action.

Stabilité (Trait de Force)

Un joueur avec cette compétence n'est jamais repoussé en résultat d'un blocage. Il peut complètement ignorer les résultats 'Repoussé' et les résultats 'Plaqué' le font toujours tomber dans la case où il a commencé. De plus, le joueur ne chute pas s'il rate un jet d'esquive. Cependant, le joueur reste sur ses pieds, mais il retourne dans sa case de départ. Son action est terminée et il ne fera plus rien durant ce tour. Il n'y a cependant pas de turnover.

Sprint (Compétence d'Agilité)

Le joueur peut tenter de bouger d'un maximum de trois cases supplémentaires au lieu des deux normales. Le coach doit toujours lancer pour déterminer si le joueur chute pour chaque case supplémentaire qu'il parcourt.

Tacle (Compétence Générale)

Les adversaires qui se trouvent dans la zone de tacle de ce joueur ne peuvent pas utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent d'en sortir. Ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence Esquive si le joueur tente de les bloquer.

Tacle Plongeant (Compétence d'Agilité)

Le joueur peut utiliser cette compétence après qu'un joueur adverse ait tenté une esquive pour sortir de sa zone de tacle. Placer le joueur utilisant la compétence sur le dos dans la case laissée vacante par le joueur ayant esquivé, mais n'effectuez pas de jet d'armure et de blessure pour lui. Le joueur opposé doit alors soustraire -2 à son jet d'esquive pour quitter la zone de tacle du joueur à la compétence Tacle Plongeant. Si un joueur essaye de quitter la zone de tacle de plusieurs joueurs ayant la compétence Tacle Plongeant, alors un seul d'entre eux peut tenter un Tacle Plongeant.

Tentacules (Trait Physique)

Le joueur peut utiliser ce Trait quand un joueur adverse essaye de sortir de sa zone de tacle en esquivant ou en sautant. Chaque coach lance un D6 et ajoute la Force de son joueur au résultat. Si le score du joueur avec les tentacules est supérieur à celui du joueur en mouvement, alors le joueur qui essaye de s'échapper est immobilisé et ne peut pas quitter sa case ou se déplacer d'avantage. Si un joueur essaye de quitter la zone de tacle de plusieurs joueurs ayant des tentacules, alors, un seul joueur adverse peut tenter de le retenir avec ses tentacules.

Très Longues Jambes (Trait Physique)

Ajoutez +1 au mouvement du joueur. De plus, le joueur a le droit d'ajouter +1 au jet de dé à chaque fois qu'il tente d'intercepter le ballon.

é CATEGORIES DES COMPETENCES & TRAITS é

GENERAL		AGILITE	
Blocage (C)	Blocage de Passe (C)	Réception (C)	Saut (C)
Intrépidité (T)	Pro (C)	Plongeon (C)	Glissade contrôlée (C)
Joueur Vieux (C)	Poursuite (C)	Tacle Plongeant (C)	Sprint (C)
Frénésie (T)	Arracher le ballon (C)	Esquive (C)	Equilibre (C)
Frappe Précise (C)	Dextérité (C)	Bond (T)	
Chef (T)	Tacle (C)		
PASSE		FORCE	
Précision (C)	Passe (C)	Esquive en Force (C)	Blocage Multiple (C)
Passe Rapide (C)	Lancer Précis (C)	Garde (C)	Ecrasement (C)
La Main de Dieu (C)	Costaud (T)	Châtaigne (C)	Stabilité (T)
PHYSIQUE			
Main Démesurée (T)	Cornes (T)	Tentacules (T)	
Griffes (T)	Queue Préhensile (T)	Crâne Epais (T)	
Bras Supplémentaires (T)	Crocs ou Griffes Acérées (T)	Deux Têtes (T)	
Répulsion (T)	Pointes (T)	Très Longues Jambes (T)	
CARACTERISTIQUES RACIALES			
Toujours Affamé	Minus	Régénération	
Gros Balèze	Prendre Racine	Poids Plume	
Cerveau Lent	Lancer un Coéquipier	Animal Sauvage	
Regard Hypnotique	Gros Débile		



LIGUES DE BLOOD BOWL

Tout coach expérimenté vous dira que, même si un match sans enjeu peut être agréable, rien n'est plus excitant que de diriger une équipe dans une série de matches. Non seulement vous devrez vous pencher sur les tactiques à utiliser en match, mais vous pourrez également voir votre équipe évoluer en une puissante formation capable de rivaliser avec les Reikland Reavers ou les Yeux Crevés. Diriger une équipe dans une ligue crée un travail supplémentaire et demande de s'impliquer, mais si vous voulez connaître la gloire de mener votre équipe tout une saison jusqu'à la finale de Blood Bowl, alors les règles de ligue sont pour vous !



Les règles de ligue sont conçues pour recréer la façon dont les équipes de Blood Bowl voyagent à travers le Vieux Monde, allant de lieu en lieu pour disputer les matches. En un sens, une équipe ressemble plus à une compagnie d'acteurs itinérante ou à une bande de mercenaires qu'à une équipe de football moderne. Cette méthode anarchique fait que chaque manager doit organiser les matches, prévoir les dates, etc.

Les matches sont joués dans des stades, appartenant soit à des collèges de magie, soit à des grandes villes. Ils n'appartiennent généralement pas aux équipes elles mêmes, mais cela arrive parfois (c'est le cas des Reikland Reavers). Les équipes sont payées pour jouer dans les stades. La somme exacte dépend du résultat et du nombre de fans qui viennent assister au match.

DEBUTER LA LIGUE

Une ligue consiste en un groupe d'équipes (il est préférable d'en avoir au moins quatre) qui vont se rencontrer au cours d'une série de matches. Pour établir la ligue, la première chose à faire est de choisir un Commissaire de Ligue. Idéalement, il s'agit du coach le plus expérimenté du groupe. Le Commissaire a la responsabilité de s'assurer que la ligue fonctionne bien et, plus important, d'organiser les tournois qui sont joués. Le Commissaire inscrit les performances des équipes et peut même écrire un bulletin annonçant les tableaux des ligues, les matches, les résultats, les commentaires, les statistiques et tout ce à quoi il peut penser ! Le Commissaire peut tout à fait être en même temps le coach d'une des équipes de la ligue, aussi longtemps qu'il ne tire pas avantage de sa situation pour gagner les tournois.

Vous pouvez commencer à jouer des matches de ligue dès que les autres coaches de la ligue ont créé leurs équipes. C'est aux coaches d'organiser les matches qu'ils veulent jouer. Une équipe peut jouer aussi souvent que son coach en a envie, s'il parvient à trouver suffisamment d'adversaires, bien sûr ! La seule restriction est que deux équipes ne peuvent jamais se rencontrer plus de deux matches d'affilée. Ceci signifie qu'un coach peut jouer deux matches contre le même adversaire (en gros, une soirée de jeu), mais le match suivant devra être joué contre une équipe différente.

Si le Commissaire l'autorise, il est possible de diriger plusieurs équipes en même temps. Evidemment, cela signifie que chaque

équipe jouera moins souvent, car l'activité du coach devra être partagée entre les différentes équipes qu'il a dans son écurie. Un coach ne peut pas transférer d'argent, de joueurs ou quoi que ce soit d'autre entre les équipes qu'il contrôle. Par exemple, il ne peut pas faire un "prêt spécial" d'une de ses équipes vers une autre ou échanger des joueurs entre les équipes, etc. Notez qu'un coach peut accomplir ces échanges avec [-équipe d'un autre joueur (à condition que les deux coaches soient d'accord, bien sûr), mais il lui est impossible de le faire avec ses propres équipes.

FEUILLES D'EQUIPES

Avant de commencer les matches de ligue, chaque coach doit créer une équipe suivant les indications du manuel de Blood Bowl. La seule différence entre une équipe de ligue et une équipe indépendante réside dans la feuille d'équipe. Il faut utiliser le bloc d'équipe de Zone Mortelle au lieu de celui de Blood Bowl. Notez que le nouveau bloc est plus grand et comprend des nouvelles colonnes et rangées servant à enregistrer les informations importantes qu'il vous faudra connaître quand vous dirigerez une équipe de ligue. La façon dont ces colonnes et de ces rangées supplémentaires sont utilisées est expliquée dans les règles qui suivent.

Le saviez-vous ?

Le Blood Bowl connaît un succès croissant à Norsca, ce qui n'est guère surprenant quand on connaît l'amour des nordiques pour tout ce qui est violent. Leurs équipes ne sont pas réputées pour leurs tactiques subtiles, et on dit



qu'ils ont tendance à oublier le ballon quand ils se ruent sur l'adversaire pour en découdre sauvagement !

BLESSURES

Le Blood Bowl est un sport dur et dangereux, et les joueurs sont souvent blessés ou tués en match. De nombreux joueurs sont couverts de cicatrices et d'autres ont perdu un œil, une oreille, le nez, voire un membre entier ! Bien qu'il soit possible de se remettre de la plupart des blessures avec le temps, certaines sont assez sérieuses pour affecter définitivement un joueur. Dans les matches indépendants, cela n'est pas trop grave. Car le joueur doit sortir du terrain pour le reste de la partie. Mais en ligue, il est vital de savoir quel type de blessure le joueur a subi. C'est là qu'intervient le Tableau des Blessures Graves ...

Si un joueur est grièvement blessé, le coach adverse est autorisé à faire un jet sur le Tableau des Blessures Graves. Notez que vous ne faites ce jet qu'en cas de «Grièvement Blessé» (résultat de 11 sur le tableau des Blessures). Un «Sévèrement Touché» ne fait sortir le joueur que pour le reste du jeu, sans effet à long terme.

Le résultat varie de 11 à 66. Si vous n'avez pas de dé à 66 faces (comme tout le monde). Il vous faut alors lancer deux dés à 6 faces. Le premier compte pour les dizaines, ainsi 2 = 20, 4 = 40 etc. Le deuxième pour les unités : 2 = 2 et 4 = 4, etc.

é TABLEAU DES BLESSURES GRAVES é

D66	Résultat	Effets
11-13	Commotion	1 Match d'Arrêt
14-16	Côtes fêlées	1 Match d'Arrêt
21-23	Ligament arrachés	1 Match d'Arrêt
24-26	Œil crevé	1 Match d'Arrêt
31-33	Mâchoire fracassée	1 Match d'Arrêt
34-36	Bras fracturé	1 Match d'Arrêt
41-43	Jambe cassée	Persistante
44-46	Main écrasée	Persistante
51-52	Vertèbres démisées	Persistante
53-54	Genou déboîté	Persistante
55-56	Nerf coincé	Persistante
61	Hanche démolie	- 1 M
62	Chevilles détruites	- 1 M
63	Clavicule défoncée	- 1 F
64	Cou brisé	- 1 AG
65	Traumatisme grave	- 1 AR
66	Fracture du crâne	- 1 AR

Match d'Arrêt : inscrivez M dans la case blessure de la feuille d'équipe, et effacez-le à la fin du prochain match.

Persistante : 1 match d'arrêt, voir ci-dessus. De plus, inscrivez P dans la case de blessure de la feuille d'équipe. Lancez un dé avant chaque match pour chaque blessure persistante dont un joueur souffre. Sur un 1, le joueur manque le match.

- 1 M, F, AG, AR : 1 Match d'Arrêt, voir ci-dessus. De plus, modifiez la caractéristique sur la feuille d'équipe. Cependant, aucune caractéristique ne peut être modifiée de plus de 2 points, ignorez les blessures supplémentaires.

Combinez ensuite les résultats pour obtenir un chiffre entre 11 et 66. Par exemple, si vous obtenez 2 sur le dé des dizaines et 3 sur le dé des unités, le résultat est 23.

Après le jet de dés, examinez le résultat sur le Tableau des Blessures Graves. Le tableau indique exactement ce qui est arrivé au joueur et décrit les effets spéciaux que la blessure peut avoir. La majorité des résultats force le joueur à simplement manquer le prochain match, mais certains ont des effets persistants. Le coach du joueur qui subit la blessure doit en noter les effets sur sa feuille d'équipe.

POINTS D'EXPERIENCE

Les joueurs peuvent gagner des points d'expérience au cours des matches de ligue. Ils sont gagnés en inscrivant des touchdowns, en réussissant des passes parfaites, des interceptions, en tuant ou en blessant des adversaires et en gagnant le titre de Joueur le Plus Valable. Quand un joueur a gagné assez de points d'expérience, il peut effectuer un "jet d'expérience" et obtenir une compétence en plus ou une caractéristique accrue. Les joueurs qui survivent assez longtemps peuvent même devenir des champions, avec des capacités spéciales et des compétences acquises au fil de leur longue carrière sur les terrains. C'est là une façon très efficace d'ajouter des champions dans votre équipe, même si cela prend du temps.

Une équipe peut avoir un nombre quelconque de tels champions, en plus des quatre qui peuvent être engagés par l'équipe grâce aux cartes de champions !

La feuille d'équipe contient des cases où les coaches peuvent enregistrer les points d'expérience de leurs joueurs. Chaque fois

qu'un joueur fait quelque chose qui rapporte des points d'expérience, son coach doit faire une croix dans l'espace approprié de la feuille d'équipe. A la fin du match, comptez le nombre de nouvelles croix que le joueur a gagné et modifiez en conséquence son total de points d'expérience.

Les points d'expérience sont attribués pour les actions suivantes :

Réussites (REU) : un joueur qui réussit une passe parfaite qui est réceptionnée par le partenaire gagne 1 point d'expérience. Une passe parfaite est appelée une réussite, ou passe complète. Notez que le ballon doit être attrapé par un joueur de la même équipe, sans quoi la passe n'est pas parfaite !

Touchdowns (TD) : un joueur qui marque un touchdown gagne 3 points d'expérience.

Interceptions (INT) : quand un joueur réussit une interception, il gagne 2 points d'expérience.

Sorties (SOR) : si un joueur tue, touche sérieusement ou blesse grièvement un joueur adverse, il gagne 2 points d'expérience. **Les points ne sont gagnés que si le joueur a bloqué un adversaire ou a été bloqué lui-même par un adversaire. Les sorties infligées par une autre manière ne donnent pas droit à des points d'expériences.** Tuer ou blesser un joueur est pudiquement appelé «le sortir». Par exemple : "il a réussi cinq sorties en un seul match" ou "ce qui lui fait 17 sorties en une saison..."

Joueur le Plus Valable (JPV) : un joueur de chaque équipe recevra le titre de Joueur le Plus Valable à la fin du match. Le titre est donné par les commentateurs du match et aucun coach n'a de contrôle sur les deux joueurs ainsi choisis. Notez que les deux équipes reçoivent un titre de Joueur le Plus Valable, pas seulement les vainqueurs.

Le titre de Joueur le Plus Valable est attribué aléatoirement à un joueur de chaque équipe, si celui-ci a participé au match. Utilisez les pions de hasard fournis avec Blood Bowl pour déterminer le joueur qui reçoit le titre. Un titre de Joueur le Plus Valable rapporte 5 points d'expérience.

Parfois une équipe reçoit plusieurs titres de Joueur le Plus Valable grâce au Tableau de Handicap, comme cela est décrit dans la "Séquence d'Avant Match", expliquée ci-dessous. Attribuez-les de la même façon qu'un titre de Joueur le Plus Valable unique, mais n'oubliez pas qu'aucun joueur ne peut recevoir plus d'un seul titre de Joueur le Plus Valable par match.

CHAMPIONS ET POINTS D'EXPERIENCE

Les champions issus des cartes de champions ne peuvent pas gagner de points d'expérience. Ils sont considérés avoir atteint leur sommet et ne peuvent plus progresser. Quand votre équipe engage un champion, inscrivez un gros NON dans la case des points d'expérience pour vous rappeler qu'il ne peut pas gagner de points d'expérience.



é TABLEAU DES POINTS D'EXPERIENCE é

Par Réussite	1 PE
Par Sortie	2 PE
Par Interception	2 PE
Par Touchdown	3 PE
Par titre de JPV	5 PE

PE	Appellation	Jets d'Expériences	Jets d'Age
0-5	Débutant	Aucun	Aucun
6-15	Expérimenté	Un	3 +
16-30	Vétéran	Deux	4 +
31-50	Champion	Trois	5 +
51-75	Champion	Quatre	6 +
76-125	Super Star	Cinq	7 +
126-175	Mega Star	Six	8 +
176 +	Légende	Sept	9 +

JETS D'EXPERIENCE

Quand les joueurs gagnent des points d'expérience, ils améliorent leur niveau et ont le droit de faire des jets d'expérience. Tous les joueurs commencent comme débutants, sans points d'expérience. Quand il a gagné six points, un joueur devient expérimenté et peut faire son premier jet d'expérience. A chaque autre niveau, il peut effectuer un nouveau jet d'expérience. Le Tableau des Points d'Expérience indique le nombre de points d'expérience requis pour atteindre chaque niveau.

A la fin du match, déterminez le nombre de points d'expérience gagnés par vos joueurs et consultez le Tableau des Points d'Expérience. Si le joueur a gagné suffisamment de points pour franchir un niveau, faites immédiatement un jet pour lui sur le Tableau des Jets d'Expérience. Pour effectuer un jet d'expérience, lancez 2D6, additionnez les résultats et déterminez le résultat sur le Tableau des Jets d'Expérience.

é TABLEAU DES JETS D'EXPERIENCE é

2D6	Résultat
2-9	Nouvelle Compétence
10	Augmentez le M du joueur d'1 point.
11	Augmentez l'AG du joueur d'1 point.
12	Augmentez la F du joueur d'1 point.

Nouvelle Compétences

Sur un résultat de jet d'expérience de 2-9, le joueur a le droit de choisir une nouvelle compétence. Elles peuvent être choisies mais sont limitées en fonction de la race du joueur et de son poste. Les compétences sont divisées en cinq catégories : Générales, d'Agilité, de Force, de Passe et Aptitudes Physiques. La catégorie de chaque compétence est donnée dans les règles sur les compétences à la page 33.

Les Compétences sont également reprises à la fin de cet ouvrage. Sont indiquées quelles compétences sont disponibles pour chaque type de joueurs. Par exemple, les receveurs humains peuvent choisir parmi les Compétences Générales et d'Agilité, les lanceurs humains parmi les Compétences Générales et de Passe, etc. Dans le respect de ces restrictions, le coach peut choisir librement une compétence dans le chapitre "Compétences" de ce manuel. N'oubliez pas de noter la nouvelle compétence du joueur sur la feuille d'équipe.

Augmentations de Caractéristiques

Un jet d'expérience de 10-12 augmente une caractéristique, notez la nouvelle valeur sur la feuille d'équipe. Aucune caractéristique ne peut cependant être augmentée de plus de 2 points par rapport à sa valeur de départ. Les augmentations additionnelles sont alors perdues et le jet d'expérience est gaspillé.

Doubles

Un joueur ne peut choisir une compétence que dans sa Liste des Compétences. Mais, si le résultat du jet d'expérience est un double (1,1 ou 2,2 etc.), le coach peut ignorer le résultat obtenu sur le Tableau des Jets d'Expérience (même une augmentation de caractéristique) et à la place, choisir n'importe quelle compétence. Les restrictions relatives à la race et au poste sont ignorées dans ce cas. Ainsi, un receveur humain pourra prendre une compétence de Force. Seuls les joueurs du Chaos et les skavens peuvent choisir une aptitude physique.

Gagner des Traits

Pour représenter la difficulté de gagner un nouveau Trait, un joueur peut en acquérir un si seulement il lance un double lors d'un jet d'expérience. Si cela arrive et s'il ne choisit pas de donner une nouvelle compétence, le coach du joueur peut choisir de lui donner un Trait. Cependant, le trait doit appartenir à une catégorie que le joueur peut choisir. Par exemple, si un double est lancé pour un receveur humain, alors on pourra lui attribuer n'importe quelle compétence ou un trait Général ou d'Agilité.

Vieillesse

Plus les joueurs vieillissent et acquièrent de l'expérience, plus ils apprennent de nouvelles compétences. Mais ils perdent aussi de leur vigueur et de leur robustesse. Pour représenter cela, après avoir effectué un jet d'expérience pour un joueur, vous devez lancer une seconde fois 2D6 pour voir s'il vieillit mal. Lancez les dés et ajoutez leur résultat. Ensuite référez vous au tableau des points d'expérience. Si le total des dés est égal ou supérieur au chiffre de la colonne Jet d'Age, alors le joueur ne ressent pas encore les effets de l'âge et rien ne lui arrive. Si le résultat est inférieur au chiffre requis, alors le joueur vieillit et vous devez faire un autre jet de dé sur le tableau de vieillissement. Appliquez le résultat obtenu sur le tableau pour le joueur et modifiez immédiatement la feuille d'équipe. La vieillesse est un processus naturel, donc un résultat du tableau de vieillesse ne peut pas être annulé par un Apothicaire ou par Régénération, et même par quoi que ce soit d'ailleurs !

é TABLEAU DE VIEILLISSEMENT é

2D6	Résultat
2-8	Gain d'une Blessure Persistante
9	Diminuez l'AR du joueur de 1 point
10	Diminuez le M du joueur de 1 point
11	Diminuez l'AG du joueur de 1 point
12	Diminuez la F du joueur de 1 point

CLASSEMENT DES EQUIPES

Toutes les équipes qui prennent part à une ligue doivent recevoir un classement. Celui-ci est basé sur le Système de Classement des Equipes™ du magazine "L'Epique" et est un très bon indicateur des capacités de l'équipe et de son efficacité sur un terrain de Blood Bowl. Deux équipes avec un classement équivalent peuvent s'attendre à un match très serré, alors qu'une équipe avec un classement nettement supérieur à celui de son adversaire devrait gagner facilement.

Pour calculer le classement d'une équipe, commencez par déterminer sa valeur en terme de Pièces d'Or. N'oubliez pas de comptabiliser dans le total la somme que vous avez dans le trésor. Pour chaque tranche de 10.000 P.O. que vaut l'équipe, elle reçoit 1 point de classement. Cela peut sembler difficile à calculer mais c'est en fait assez simple. Déterminez simplement la valeur totale et éliminez les quatre derniers zéros. Par exemple, une équipe débutante d'une valeur de 1.000.000 de P.O. a un classement de 100 points.

Ensuite, déterminez le total combiné de tous les points d'expérience des joueurs de votre équipe. Divisez ce chiffre par cinq, en arrondissant vers le bas, et ajoutez le résultat au total calculé précédemment. Par exemple, si les joueurs de l'équipe totalisent 60 points d'expérience, il faudrait ajouter $60/5 = 12$ points au classement de l'équipe. Notez que les points d'expérience de tous les joueurs de l'équipe sont utilisés, même si certains d'entre eux doivent manquer le prochain match à cause d'une blessure.

Une fois que le coach a calculé le classement de son équipe, il doit le noter dans l'espace réservé à cet usage sur la feuille d'équipe. Notez que toutes les équipes commencent avec un classement de 100 points.

TRESOR

Chaque coach commence la ligue avec un trésor de 1.000.000 de P.O. avec lesquelles il va acheter son équipe. Quand il crée une équipe de ligue, le coach peut choisir d'économiser une partie de cette somme, de façon à garder un peu de liquide en cas de nécessité. Un coach doit noter la somme présente dans le trésor en la notant sur sa feuille d'équipe.

ENREGISTREMENT DES MATCHES

Au dos des feuilles d'équipes de Zone Mortelle, il y a un Tableau d'Archive des Matches pour noter les résultats des matches que l'équipe a disputés. C'est à cet endroit que vous devez noter les résultats de votre équipe. Inscrivez-y le nom de l'équipe adverse, le résultat et le nombre de joueurs tués ou blessés par chaque

équipe ainsi que le public, les gains du match, et quelques brefs commentaires à propos de la rencontre.



DISPUTER DES MATCHES DE LIGUE

Les matches de ligue ont leur propre séquence de jeu, qui impliquent des actions d'avant match et d'après match en plus du match lui-même. Respectez cette séquence pour tous les matches de ligue que vous jouez, y compris les matches de tournois.

1. Séquence d'Avant Match

1. Engager des Francs Joueurs, [Sorcières et Champions](#).
2. Faire un jet sur le Tableau Météo
3. Déterminer le Public
4. [Déterminer le Handicap](#)
5. [Jet de dé sur le tableau des Handicaps](#)
6. Lancer pour les blessures persistantes

2. Le Match

1. Tour de l'équipe qui reçoit
 2. Tour de l'équipe qui engage
- Etc...

3. Séquence d'Après Match

1. Déterminer les gains de chaque équipe

2. Déterminer les JPV et les jets d'expérience
3. Faire un jet sur le Tableau de Popularité
4. Engager de nouveaux joueurs et encadrement
5. Déterminer le nouveau classement de l'équipe

SEQUENCE D'AVANT MATCH

La séquence de jeu d'avant match doit être utilisée avant qu'un match de ligue soit joué. La séquence est divisée en six étapes séparées décrites ci-dessous.

1. Acheter les Francs-Joueurs, Sorcières et Champions

Les joueurs talentueux de Blood Bowl ne se retrouvent pas tous dans une grosse équipe. Certains sont renvoyés ou remplacés par erreur, d'autres évaluent leurs services un peu trop cher et d'autres, pour une raison quelconque, ne veulent pas être associés à une seule équipe. Ces derniers ont au moins l'avantage de ne pas jouer quand ils n'en ont pas envie ! Ainsi, au fil des années,

s'est développée une classe de joueurs qui vendent leurs services match par match. Ces joueurs sont appelés des francs joueurs.

Les francs joueurs vont de match en match, arrivant quelques heures avant le coup d'envoi. Ils se retrouvent, généralement dans une taverne locale, où les coaches des deux équipes peuvent les rencontrer pour leur faire des offres. Engager un franc joueur est cher, mais si vous avez les fonds, ceci peut être la clé de la victoire

Chaque coach peut engager un franc joueur ou plus au début d'un match de ligue. Vous ne pouvez engager des francs joueurs que pour les matches de ligue, pas pour les matches indépendants. Engager un franc joueur coûte la moitié du prix normal, mais ils ne jouera pour vous qu'un seul match. Par exemple, un franc joueur humain coureur coûterait $90.000 = 2 = 45.000$ P.O. pour un match.

Les Sorciers dorénavant sont engagés en tant que Franc-Joueur (voir règle des Sorciers).

Un coach ne peut engager que des francs joueurs prêts à jouer dans son équipe. Le coach d'une équipe humaine ne peut donc engager que des joueurs humains ou des champions compatibles avec les humains. De plus, les francs joueurs engagés ne peuvent pas faire passer le total de l'équipe à plus de seize membres.

Les Champions ne peuvent être engagés qu'en tant que Francs-Joueurs quand vous jouez une ligue. Le coût d'un Champion est divisé par 2 dans ce cas. Cela signifie que la seule fois que vous paierez le plein tarif pour un champion est lorsque vous jouerez un match simple, hors ligue.

A moins que votre commissionnaire de ligue en décide autrement, les morts et les blessures graves infligées aux Champions sont annulées après le match. Les commissionnaires peuvent aussi garder une trace des blessures infligées et les reporter lors des autres matches de la ligue que les Champions joueront (à moins qu'ils ne soient morts, bien sûr !).

2. La Météo

Un des coaches lance sur le Tableau Météo de la feuille de référence de Blood Bowl pour déterminer le temps qu'il fera lors du match.

3. Le Public

Le nombre de fans qui assistent à un match est appelé le public. Il est nécessaire de connaître l'importance du public pour déterminer les gains de chaque équipe à la fin de la partie et, de toute façon, c'est toujours bon à savoir ! Pour déterminer le nombre de fans qui assistent au match, additionnez les facteurs de popularité des deux équipes qui jouent et lancez un nombre de dés égal à ce total. Additionnez les résultats des dés et multipliez le résultat par 1000. Ce chiffre est le nombre de fans qui assistent au match.

Par exemple : deux équipes avec un facteur de popularité combiné de 6 disputent un match. Six dés sont lancés, donnant 1, 2, 3, 4, 5 et 6, pour un total de 21. Le résultat est multiplié par 1000 pour

déterminer le public du match, ce qui signifie que 21.000 fans hurlants vont assister à la rencontre.

4. Handicaps

Les équipes dont le désavantage est reconnu face à un adversaire, ont toujours trouvé des méthodes peu avouables afin de « forcer le destin » dans un match. Et d'autre fois les équipes sont bien plus inspirées qu'à la normale. Les règles de Handicap permettent de gérer ces événements lors d'une rencontre. L'équipe avec le plus bas classement reçoit maintenant un nombre de jet de dé à effectuer sur la Table des Handicaps, comme il l'est montré après.

é TABLEAU DES JETS D'HANDICAPS é	
Différence de Classement	Nombre de jet de dés
0-10	Aucun
11-25	1
26-50	2
51-75	3
76-100	4
101 +	4 + choisissez un résultat de votre choix

5. Jets sur la table de Handicap

Une fois que vous savez combien de jet de handicap vous avez droit, consultez la table suivante afin de découvrir quels avantages votre équipe a gagné. Les « règles générales » suivantes s'appliquent à tous les résultats obtenus sur la table de handicap :

- Faites un jet de dé sur la table et appliquez immédiatement le résultat si vous le pouvez. Ensuite effectuez votre autre lancé de dé jusqu'à ce que vous n'en ayez plus. Si vous êtes autorisé à choisir un résultat, vous devez le faire une fois tous les jets de dés effectués.

- Relancez tous résultat en double.

- Aucun handicap ne peut être utilisé plus d'une fois lors d'un match.

- Les descriptions qui suivent vous indique quand appliquer un handicap et ses effets sur le match.

6. Blessures Persistantes

En ligue, il est possible qu'un joueur souffre d'une blessure persistante qui peut le contraindre à manquer un match (voir ci-dessus). Si un joueur souffre d'une blessure persistante, le coach doit lancer un dé pour déterminer si le joueur doit manquer le match.

Lancez un dé par blessure persistante. Si vous obtenez 1 sur un ou plusieurs dés, le joueur doit manquer le match. Le joueur ne manque qu'un seul match, quel que soit le nombre de 1 obtenus. Si vous n'obtenez que des 2 ou plus, le joueur peut participer au match normalement.



é TABLE DE HANDICAP (D66) é

- 11 PRIME DE MATCH : Le joueur de l'équipe adverse ayant le plus de points d'expériences a décidé qu'il doit être payé d'avantage pour jouer contre « ces loques ». Lancez un D6 et multipliez le résultat par 5000. Le résultat obtenu est le nombre de pièces d'or que le joueur demande afin de prendre part au match. S'il n'est pas payé, il reste dans la fosse à l'emplacement réserve, refusant de jouer tant que sa prime n'est pas versée ou que le match ne prenne fin ! Le coach peut décider de payer à n'importe quel moment s'il le désire.
- 12 SURENTRAINEMENT : Votre équipe a travaillé longtemps et durement toute la semaine afin de préparer cette rencontre. Vous avez droit à une relance d'équipe supplémentaire pour ce match.
- 13 ENTRAINEMENT INTENSIF : Un de vos joueurs était vraiment motivé pendant cette semaine et à travaillé très durement pour préparer ce match. Choisissez un joueur de votre équipe, il peut utiliser une compétence supplémentaire pour ce match uniquement, comme s'il venait de gagner une nouvelle compétence grâce à un jet d'expérience.
- 14 INSPIRATION : En observant l'équipe adverse lors des matches précédents, un de vos joueurs a appris un truc ou deux. Choisissez un joueur de votre équipe et donnez lui titre de JPV en bonus. Si l'expérience supplémentaire est suffisante pour lui donner une nouvelle compétence, procédez au jet d'expérience immédiatement.
- 15 C'EST MOI LE MEILLEUR ! Deux joueurs de l'équipe adverse choisis au hasard refusent d'être présents en même temps sur le terrain. Seul un seul des deux peut être sur le terrain à chaque coup d'envoi.
- 16 SOUS SURVEILLANCE : L'équipe adverse ne peut pas commettre d'agression ou utiliser des joueurs avec des armes secrètes pour ce match.
- 21 MAUVAISE PRESSE : Les histoires diffamatoires que vous avez répandues divisent l'équipe adverse qui voit sa popularité divisée de moitié (arrondir au supérieur) pour ce match seulement.
- 22 SALES MANIES : L'équipe adverse perd une relance pour ce match seulement.
- 23 ARBITRE ACHETE : L'équipe adverse compte comme étant tenue à l'œil par l'arbitre durant tout le match (toute agression est sifflée sur 4 +).
- 24 EN RETARD : Des gars à vous ont retardé pour le match D6 joueurs choisis au hasard dans l'équipe adverse, ces joueurs manqueront le premier engagement.
- 25 CHAUSSURES HUILEES : Choisissez un joueur de l'équipe adverse. Vous avez payé quelqu'un pour lui huiler ses chaussures. Son Agilité est réduite de 1 point jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou jusqu'au prochain engagement.
- 26 DOPAGE : Déclarez ce résultat immédiatement (maintenant !). Vous pouvez choisir un joueur de votre équipe et lui attribuer pour le match seulement + 1 en Force OU en Agilité.
- 31 LA REVANCHE DE MORLEY : Les boissons de l'équipe adverse sont coupées avec un puissant laxatif. D3 joueurs adverses choisis au hasard en ont bu et doivent lancer un D6 avant chaque coup d'envoi. Sur un jet de 1 à 3 ils sont occupés ailleurs et ne peuvent pas participer à cet engagement. Sur un jet de 4 à 6 ils peuvent être placés sur le terrain normalement.
- 32 COMMENTATEURS ACHETES : Vous recevez votre titre de JPV avant le début du match. Si cela fait augmenter le niveau du joueur, lancez immédiatement les dés pour une nouvelle compétence. Notez que vous ne percevez pas un second titre de JPV à la fin du match.
- 33 SELS REVIGORANTS : Pour ce match, tous vos jets pour déplacer un joueur KO à l'emplacement Réserve se font sur un jet à 2+.
- 34 SPONSOR : Votre équipe est sponsorisé par BloodWieser et reçoit 10.000 PO supplémentaires à la fin du match – mais seulement si vous dites « Sers moi une Blood ! » bien fort avant chaque coup d'envoi !
- 35 PIECE TRUQUEE : Vous gagnez automatiquement le lancement de la pièce pour le coup d'envoi.
- 36 PARCHEMIN DE METEO MAGIQUE DE SCCUT : Vous avez dupé un magicien crédule qui vous a cédé un parchemin très utile. Vous pouvez choisir la météo en début de partie.
- 41 HYMNE D'EQUIPE : Ajoutez + 1 à votre facteur de popularité pour ce match seulement.
- 42 MATCH VICIEUX : Vous pouvez commettre autant d'agression que vous le désirez par tour de jeu durant ce match seulement. Cependant vous ne pouvez pas agresser plus d'une fois le même joueur.
- 43 DEPRIME : L'équipe opposée a le moral en baisse. Pour la première mi-temps, ils n'auront droit qu'à la moitié de leur nombre relance (arrondir à l'inférieur).
- 44 C'ETAIT PAS MOI ! Un joueur de l'équipe adverse choisi au hasard a été un peu turbulent lors du bal d'ouverture et a été arrêté ! Il doit manquer le match.
- 45 CE GARS A DU TALENT : Lors de votre dernier match, vous avez remarqué dans les gradins un supporter doué et il consent à jouer avec votre équipe. Ajoutez pour ce match à votre feuille d'équipe un joueur qui peut prendre n'importe quelle position. Le joueur quitte l'équipe à la fin du match. Notez que vous pouvez avoir 17 joueurs à cette occasion.
- 46 EMISSION SPECIALE : Le grand réseau de Cabalvision diffuse une émission spéciale consacrée à votre équipe de courageux jojos et ses chances lors du match à venir. Le revenu supplémentaire vous permet de jeter 2D6 pour les gains à la fin du match.
- 51 ARBITRE TROMPE : Vous pouvez placer 12 joueurs sur le terrain une fois dans le match.
- 52 DANS LE SAC ! L'équipe adverse se sent supérieure à vous et pense gagner ce match facilement. Ils peuvent seulement aligner les 11 joueurs les plus mauvais de leur équipe, basés sur le nombre de points d'expérience. Cette restriction s'arrête pour le match au prochain engagement.
- 53 MICKEY FINN : Choisissez un membre du staff de l'équipe adverse hormis le coach. Vous avez coupé son punch et il est indisponible pour tout le match.
- 54 STYLET : Un joueur de votre équipe et de votre choix compte comme ayant le trait Crocs Acérés pour ce match.
- 55 OUAH, OU JE SUIS ? Un joueur choisi au hasard dans l'équipe adverse est allé dans un bar et il n'est pas vraiment près pour le match. La règle de Cerveau Lent s'applique à ce joueur pour ce match uniquement.
- 56 ASSASSIN : Votre équipe a engagé un assassin pour se débarrasser d'un des meilleurs joueurs adverse. Choisissez un joueur opposé et faites un jet de blessure pour lui. Le coach adverse peut employer un apothicaire ou le trait régénération, mais un apothicaire employé ainsi ne sera pas disponible pour le match.
- 61 ARBITRE ACHETE : Vous avez collecté de l'argent pour « convaincre » l'arbitre que vos joueurs sont gentils et respectueux ! Vous pouvez ignorer la première pénalité sifflée à votre encontre.
- 62 POING AMERICAIN : Un joueur de votre équipe et de votre choix compte comme ayant la compétence Châtaigne pour ce match.
- 63 VIRUS : Une mystérieuse maladie éclate parmi l'équipe adverse, neutralisant les membres les oins endurant de l'équipe. Tout joueur de l'équipe adverse avec une blessure persistante est trop malade pour participer à cette rencontre.
- 64 CETTE CHERIE A DU TALENT ! Votre équipe visite la taverne locale la nuit d'avant match. Une des danseuses exotique montre ses, hum ..., talents et vos joueurs lui laisse un généreux pourboire. Elle et quelques amies se décident à se joindre à votre équipe durant le jour. D6 pom pom girls rejoignent votre équipe pour ce match.
- 65 HOMME DE FER : Un de vos joueurs choisis au hasard s'est résolu à jouer dur tout le match, sans se soucier des conséquences – en fait, il refuse d'être blessé ! Si un joueur de l'équipe adverse bat son jet d'armure, il est seulement sonné.
- 66 SURECXITE : Un de vos joueurs a abusé du café en attendant le match. Pour ce match il gagne les traits Bond et Frénésie, mais manquera automatiquement toute tentative de récupérer ou recevoir le ballon.



SEQUENCE D'APRES MATCH

Vous devez appliquer les cinq étapes suivantes après chaque match de ligue que vous jouez.

1. Phase de trésor

A la fin d'un match, chaque équipe reçoit une participation de la part du propriétaire du stade. La somme reçue représente l'argent qui reste après le paiement de tous les frais. Les équipes qui ont un classement élevé reçoivent moins d'or car les salaires de leurs joueurs et autres dépenses sont élevés.

Pour déterminer ses gains, chaque coach lance un dé et se réfère au Tableau des Modificateurs des Gains pour déterminer s'il y a un modificateur au résultat du dé. Le résultat modifié est multiplié par 10.000, ce qui donne le nombre de P.O. qui sont ajoutées au trésor

de l'équipe. Si le dé modifié est 5, par exemple, le coach pourra ajouter 50.000 P.O. à son trésor.

Le tableau inclue des modificateurs négatifs qui réduisent le résultat du dé. Considérer tout résultat inférieur à 0 comme 0 (par exemple, l'équipe ne gagne pas du tout d'argent mais n'a pas à en sortir de sa trésorerie).

2. Jets d'Expérience

Dans les matches de ligue, il est possible que les joueurs gagnent des points d'expérience, ce qui peut donner des jets d'expérience à la fin du match, voir ci-dessus. Cette phase permet aux coaches de remettre à jour les points d'expérience que les joueurs de leurs équipes ont gagnés, et de faire les jets d'expérience pour les joueurs y ayant droit.

é TABLEAU DES MODIFICATEURS DE GAINS é

PUBLIC	CLASSEMENT DE L'EQUIPE									
	1-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-225	226-250	251-275	276-300	301 +
0 – 20.000	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5	- 6	- 7	- 8
20.001 – 40.000	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5	- 6	- 7
40.001 – 60.000	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5	- 6
60.001 – 80.000	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5
80.001 – 100.000	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4
100.001 – 120.000	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3
120.001 – 140.000	+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2
140.001 – 160.000	+ 8	+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1
160.001 +	+ 9	+ 8	+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0

Match Gagné : + 1

Gains = (dé + Modificateurs) x 10.000



3. Facteur de Popularité

La popularité d'une équipe ne peut pas être volontairement changée une fois la ligue débutée. Les coaches doivent lancer un dé après chaque match pour déterminer si leur popularité change. Lancez un dé, ajoutez ou soustrayez les modificateurs requis et déterminez le résultat sur le Tableau de Popularité. Tout changement de popularité doit être noté sur la feuille d'équipe. Il n'y a pas de limites supérieures mais il ne peut jamais être inférieur à 1. **Un résultat non modifié de 1 compte toujours pour un 1 et un résultat non modifié de 6 compte toujours pour un 6 (par exemple, si vous tirez un 1 au dé avant les modifications, alors votre facteur de popularité baissera inmanquablement même si des modificateurs s'appliquaient).**

é TABLEAU DE POPULARITE é

D6	Résultat
1 ou moins	Popularité baisse d'1 point.
2-5	Popularité inchangée.
6 ou plus	Popularité en hausse d'1 point.

Gain du Match	+ 1
Perte du Match	- 1
A réussi 2 Td ou +	+ 1
L'équipe inflige 2 Sorties ou +	+ 1
Demi-Finale de Tournoi	+ 1
Finale de Tournoi	+ 2
Par tranche de 10 en Popularité	- 1

4. Achats

Dans cette phase, les coaches peuvent acheter des nouveaux joueurs, soit comme remplaçants des joueurs tués en matches, soit en tant que nouveaux joueurs à ajouter dans l'équipe. De nouvelles équipes d'encadrement peuvent également être engagées (assistants, pom-pom girls, apothicaires, etc.). Le coach a aussi le droit d'acheter de nouveaux pions de relances d'équipe.

Ces nouveaux pions coûtent le DOUBLE du prix indiqué sur la liste d'équipe.

Si un coach engage un nouveau joueur dans une équipe qui a déjà 16 joueurs, un ancien joueur va devoir céder sa place. Gommez simplement l'ancien joueur de la feuille d'équipe et inscrivez les détails du nouveau joueur dans l'espace ainsi libéré. Chaque joueur retiré permet au coach d'obtenir gratuitement un assistant. Un coach peut, s'il le désire, retirer un joueur même s'il n'a pas de nouveau pour le remplacer, pour en faire gratuitement un assistant

5. Mise à Jour de la Feuille d'Equipe

Cette phase sert à s'assurer que les feuilles d'équipe sont à jour et remplies correctement. La valeur d'une équipe en P.O, le total des points d'expérience et le classement de l'équipe doivent être recalculés à la fin de chaque match, et tous les commentaires ou faits marquants peuvent être notés à ce moment. Il y a des cases au dos de la feuille d'équipe qui permettent d'archiver les résultats des matches que l'équipe a joués.

Au fait, bien que la plupart des coaches de Blood Bowl n'hésitent pas à adopter les tactiques les plus basses pour gagner un match, falsifier une feuille d'équipe est quelque chose de si vil que personne ne songerait un instant à y recourir. J'espère avoir été clair...

CONCÉDER LE MATCH

Si un coach décide de concéder le match, alors tous les gains du match reviennent au vainqueur et le coach qui déclare forfait donne son titre de JPV à son adversaire. Le coach qui gagne sur tapis vert ajoute + 2 à son jet de popularité. De plus l'équipe qui perd enlève directement 1 point de son facteur de popularité (pas de jet de dé), et tout joueur de l'équipe avec 51 points d'expérience ou plus quitte l'équipe sur un jet de 1 à 3 sur un D6 (Lancez le D6 séparément pour chaque joueur).



TOURNOIS

Pendant un court laps de temps après la chute du FAE, il n'y eut ni tournoi ni compétition. Les équipes ne jouaient que des matches indépendants dès qu'il y avait une somme à gagner. Il ne fallut pas longtemps, cependant, avant que le réseau Cabalvision et les sponsors majeurs de Blood Bowl ne s'associent et organisent des tournois fortement primés pour les équipes parvenant à se frayer un chemin jusqu'à la finale. Quatre tournois s'établirent rapidement comme étant les événements de Blood Bowl les plus importants et les plus attendus de l'année, et ils furent bientôt appelés les "Tournois Majeurs" ou, plus simplement, les "Majeurs". Ces tournois étaient la Coupe du Chaos, le Dungeonbowl, le Trophée l'Épique et, bien sûr, le Blood Bowl lui-même.

Les Tournois Majeurs se tiennent à des intervalles d'environ trois mois. La Coupe du Chaos a lieu au printemps, le Blood Bowl se déroule l'été, le Trophée l'Épique en automne et le Dungeonbowl se dispute durant les sombres mois de l'hiver, lorsque la plupart des équipes préfèrent jouer dans les stades souterrains où il fait bon plutôt que dans le froid glacial. Il y a bien sûr des exceptions : la plupart des équipes nordiques préfèrent jouer sous des températures inférieures à zéro, et les Ice Lords, composés de géants du givre, ne peuvent absolument pas y participer sous peine de fondre par cette trop douce température !

Chaque tournoi a lieu dans un endroit différent. Le Blood Bowl se tient dans l'immense Stade de l'Empereur à Altdorf, alors que le Trophée l'Épique se déroule dans la station balnéaire de Magrita en Estalie. Le Dungeonbowl a lieu dans le stade souterrain de Barak-Varr (les immenses frais d'entretien étant assurés, à la grande joie des nains, par les Collèges de Magie).

La localisation de la Coupe du Chaos change d'année en année, et il est rare que les organisateurs aient la moindre idée du lieu où va se tenir la prochaine édition plus d'une semaine ou deux avant que la compétition ne commence ! Il n'est donc pas surprenant que les équipes aient du mal à participer à cette coupe, car elles ne sont généralement pas à proximité du tournoi quand celui-ci est annoncé et il peut leur être impossible d'arriver sur place à temps pour jouer !

Les Tournois Majeurs sont ouverts à toutes les équipes, quel que soit leur classement. Les trois premières semaines du tournoi sont une affaire anarchique et confuse appelée les qualifications. Durant les qualifications, c'est aux équipes prenant part au tournoi d'arranger les matches par elles-mêmes, car il n'existe pas de programme régulier.

Une équipe peut jouer un nombre quelconque de matches durant cette période, contre n'importe quel adversaire (bien qu'il soit interdit de jouer contre le même adversaire plus d'une fois). Les équipes marquent des points en gagnant des matches et, à la fin des qualifications, les quatre équipes avec le plus de points vont en demi-finale. Les vainqueurs des demi-finales vont en finale, où sont mis en jeu le trophée du tournoi et (plus important) une importante somme d'argent !

ORGANISATION D'UN TOURNOI

Le Commissaire de Ligue a la responsabilité d'organiser et d'assurer la bonne marche des tournois qui sont joués dans sa ligue. C'est à lui de décider quand et où les tournois se jouent, bien que nous recommandions de jouer les quatre Majeurs à des intervalles d'environ trois mois et durant la saison appropriée. Il est

généralement préférable que le Commissaire délègue l'organisation d'un tournoi à un adjoint choisi parmi les autres coaches jouant dans sa ligue. Cela permet au Commissaire de se concentrer sur la ligue, sans être surchargé de travail en essayant de tout organiser lui-même !

Chaque tournoi se joue sur une période de cinq semaines et se divise en trois phases : les qualifications, les demi-finales et la finale. Les qualifications se déroulent sur les trois premières semaines. Il n'y a pas de programme fixé, chaque coach doit organiser ses matches lui-même. Une équipe peut jouer un nombre quelconque de matches durant les qualifications mais ne peut pas jouer contre le même adversaire plus d'une fois. À la fin des trois semaines, chaque coach peut conserver ses trois meilleurs résultats pour déterminer si son équipe parvient en demi-finale. Un coach a le droit de présenter moins de trois résultats s'il le désire, mais cela réduit ses chances d'être qualifiés.

Au fait, notez que les coaches qui dirigent plus d'une équipe dans une ligue ne peuvent pas en faire participer plus d'une dans un tournoi. Cela pour s'assurer qu'un coach ne se retrouve pas avec deux (ou plus !) de ses équipes en demi-finales...



Chaque équipe marque 15 points pour une victoire, 5 points pour une défaite plus le nombre de touchdowns inscrits dans les trois matches et moins les touchdowns encaissés. Les quatre équipes qui ont le plus de points parviennent en demi-finales. Les égalités sont résolues en comparant les classements, les équipes ayant le meilleur classement se qualifiant.

Les quatre équipes qui parviennent en demi-finales sont réparties aléatoirement en deux paires, et doivent disputer leurs matches durant la quatrième semaine. Les deux vainqueurs des matches de demi-finales se qualifient pour la finale qui doit être jouée dans la cinquième semaine. Les deux équipes battues en demi-finales peuvent se rencontrer pour déterminer qui finit troisième et quatrième si elles le désirent.

Note des Concepteurs : Le fait qu'il n'y ait que quatre places dans les demi-finales rends le nombre de points marqué lors de la première phase presque vital. Ce qui peut amener certains coaches dans les ligues avec beaucoup d'équipes à « arranger » certain matches afin de peaufiner leur capital point (dans les limites du légal). Pour éviter ce genre de pratique et permettre plus de rencontre, nous vous suggérons d'adopter pour les ligues supérieure à huit équipes des quarts de finale.

Défis

Les coaches peuvent exclure les équipes les plus fortes des demi-finales en refusant de jouer des matches contre elles durant les qualifications. Pour empêcher cette pratique honteuse et méprisante, un coach a le droit de transmettre un défi écrit à un coach adverse pour disputer un match. Un coach peut faire un maximum d'un défi écrit par semaine durant les qualifications. Le défi est adressé à l'organisateur du tournoi, qui le transmet au coach défié et attend la réponse. Un coach défié doit donner sa réponse au plus tard le lendemain de la réception du défi. Il y a trois choix possibles :



ÉAcceptation : un coach défié peut accepter de jouer le match, qui se déroule alors normalement.

ÉRefus : un coach défié peut refuser de jouer le match. On considère que le défié perd le match sur le score de 2-0. Aucun point d'expérience, facteur de popularité ou P.O n'est gagné ou perdu sur ce match.

ÉSubstitut : un coach défié peut demander à un autre coach de jouer le match à sa place. Le coach substitut doit participer au tournoi et doit ne pas avoir déjà joué contre le lanceur du défi. Dans ce cas, le lanceur du défi doit jouer contre le substitut ou est considéré comme ayant perdu le match 0-2.

TROPHEES

Bien que la gloire de gagner le trophée d'un Tournoi Majeur soit considéré par de nombreuses équipes comme une raison suffisante de participer, la plupart des équipes sont autant motivées (sinon plus) par la possibilité de remporter la somme d'argent que les sponsors du tournoi offrent aux vainqueurs. Il y a souvent des bénéfices additionnels pour les vainqueurs d'un tournoi majeur, comme des contrats publicitaires lucratifs ou des prix spéciaux.



Les gains financiers et les prix spéciaux sont décrits ci-dessous mais, en plus de ceux-ci, le vainqueur d'un Tournoi Majeur reçoit un trophée spécial. Les images des trophées sont disponibles sur le site officiel www.bloodbowl.com et vous pouvez les imprimer et les utiliser. En plus de leur superbe apparence, les trophées procurent des avantages aux équipes détentrices dans tous les matches que celles-ci jouent. Chaque trophée qu'une équipe possède lui permet d'avoir une "Relance de Trophée" spéciale par match. Cette relance est utilisée exactement de la même façon qu'une relance d'équipe, mais elle ne peut être utilisée qu'une fois par match (plutôt qu'une fois par mi-temps).

Le saviez-vous ?

Une proportion notable de fans considèrent un match comme une occasion de provoquer autant de chaos et de destruction que possible dans les tribunes. De nombreux fans estiment que des poursuites devraient être entreprises contre la petite minorité de supporters tranquille qui ne viennent aux matches que pour regarder, et qui gâchent la fête des autres.



Le saviez-vous ?

Selon leur religion démoniaque, les Chaos All-Stars doivent cuire et manger leur coach s'ils perdent un match. S'ils gagnent, ils ont bien sûr le droit de le manger cru !

TROPHEE DU MAGAZINE L'EPIQUE !

Cette récompense, qui prend la forme d'un poignard en mithril monté sur un socle, est attribuée à l'équipe qui remporte le tournoi de l'Epique Magazine. En plus du trophée, le vainqueur du tournoi reçoit un prix de 200.000 P.O. alors que le finaliste gagne 100.000 P.O. De plus, comme le tenant du trophée l'Epique reçoit une couverture médiatique importante et (généralement) positive, le facteur de popularité de l'équipe augmente d'un nombre de points égal au résultat d'un jet de dé. Cette augmentation est permanente, même quand l'équipe a rendu son trophée l'année suivante.

Si l'organisateur du tournoi le désire, il peut aussi choisir de remettre le titre de Joueur de l'Année du Magazine L'Epique à la suite de la finale. Ce titre va au joueur de la ligue qui a le plus de points d'expérience, et il augmente le facteur de popularité de l'équipe d'1 point de façon permanente. Notez que le joueur n'a pas à faire partie des équipes qui ont disputé la finale, ou même le tournoi, pour recevoir cette récompense.

LE DUNGEONBOWL

Le Dungeonbowl se dispute, dans un très vaste réseau de grottes. A l'origine, les deux équipes commençaient à chacune des deux extrémités d'un complexe souterrain, l'idée étant de parvenir jusqu'aux positions de départ adverses avec le ballon et d'inscrire un touchdown.

Finalement, le jeu a évolué et se joue maintenant sur un terrain de taille et de forme normales, situé dans une immense caverne souterraine !

La ligue de Dungeonbowl est sponsorisée par les collèges de magie et chaque collège supporte une équipe participant au tournoi. L'idée fut à l'origine imaginée afin de régler la question du collège le plus puissant, et ne devait donc être qu'un événement unique. Cela fait maintenant 20 ans que le Dungeonbowl existe sans qu'on puisse en imaginer la fin un jour car il ne semble pas que le problème des collèges se règle dans un avenir proche (si d'ailleurs, il se règle jamais). Les détenteurs actuels de la coupe sont les Vynheim Valkyries, qui étaient soutenus par le Collège d'Ambre durant toutes les parties du dernier Dungeonbowl. Bien entendu, les autres collèges prétendent que ce ne fut qu'un coup de chance extraordinaire, et étudient soigneusement la forme des meilleures équipes en lice pour le prochain Dungeonbowl.

En plus de recevoir le magnifique trophée Dungeonbowl, le vainqueur empoche 150.000 P.O. tandis que l'autre finaliste gagne 100.000 P.O. [Ce contrat autorise aussi l'équipe à engager un Sorcier pour 25.000 PO \(au lieu de 50.000 PO\) pour toute une saison. Ce contrat est valable également pour les Nains, les Halflings et les Morts Vivants qui ont droit à des sorciers spéciaux \(voir règles des Sorciers\).](#)

LA COUPE DU CHAOS

Comme vous pouvez le voir en observant le trophée, la Coupe du Chaos n'est pas exactement l'objet le plus désirable que l'on puisse souhaiter. Son aura de popularité n'est cependant dépassée que par celle du Blood Bowl. Elle était connue à l'origine sous le nom de Coupe du Challenge du Crâne, et était disputée par les huit meilleures équipes de l'AFC, pendant que les vainqueurs de la conférence s'affrontaient dans le Blood Bowl. Lors de chute du FAE en '88, la Coupe du Chaos devint le premier trophée à adopter le nouveau style des tournois 'open'. Le vainqueur de la Coupe du Chaos reçoit le trophée et une partie des 350.000 P.O. en jeu. La somme exacte que gagne l'équipe est déterminée aléatoirement et il est possible que les perdants gagnent plus que les vainqueurs ! Pour déterminer la somme gagnée, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous. Remporter la Coupe du Chaos a un autre effet. Les dieux du Chaos s'intéressent beaucoup au destin de l'équipe qui détient le trophée. Cette équipe semble devenir extraordinairement chanceuse. [Pour représenter cela, l'équipe a le droit d'effectuer un jet sur la table des handicaps à chaque match qu'elle joue, aussi longtemps qu'elle possède le trophée.](#)

é GAINS DE LA COUPE DU CHAOS é

D6	Gagnants	Finalistes
1-2	100.000 PO	250.000 PO
3-4	200.000 PO	150.000 PO
5-6	300.000 PO	50.000 PO

Les vainqueurs sont une équipe du Chaos, Nordique ou de Nains du Chaos	+ 1
Les vainqueurs sont une équipe de nains, de hauts elfes ou d'elfes sylvains	- 1

LE BLOOD BOWL

Le trophée le plus recherché est la coupe Bloodweiser du Championnat de Blood Bowl, plus communément appelé Blood Bowl. Il était à l'origine attribué au vainqueur de la finale entre les champions des conférences NFC et AFC. Il va maintenant au vainqueur du tournoi open de Blood Bowl. Avant 2461, les matches

de championnat de Blood Bowl étaient une affaire amicale mais dans un esprit de compétition, joués uniquement pour obtenir le statut de Meilleure Equipe du Monde. Avec l'arrivée d'un gros partenaire financier, la Corporation Bloodweiser, la compétition est devenue très populaire. Entre ce qu'ils gagnent en argent liquide et le soutien que leur offre Bloodweiser durant l'année qui suit, on dit que les vainqueurs reçoivent plus d'un million de P.O. Il y a également le trophée Blood Bowl lui-même, connu aussi sous le nom de trophée Buddy Grafstein, d'après le nom du président de Bloodweiser qui l'a présenté le premier. Il est en or nain massif, et représente donc une grosse somme d'argent. Ce qui explique sans doute qu'il ait été volé plusieurs fois et que le trophée actuel soit le quatrième du genre !

Les vainqueurs du Blood Bowl reçoivent le trophée lui-même et 350.000 P.O., plus l'aide financière de Bloodweiser qui ajoute à chaque match 20.000 P.O. aux gains de l'équipe qui détient le titre. Les finalistes reçoivent une consolation de 150.000 P.O. Pour les joueurs, mais, le prix le plus important est la Médaille des Joueurs du Blood Bowl accordée à chaque joueur (des deux équipes) qui participe à la finale. Recevoir cette médaille insufflé énormément de confiance, aussi chaque joueur qui participe à la finale du Blood Bowl est considéré avoir reçu un titre de Joueur le Plus Valable et gagne cinq points d'expérience, en plus des titres de Joueur le Plus Valable qui sont normalement accordés à la fin du match.

AUTRES TOURNOIS

Les Tournois majeurs ne sont pas les seules compétitions de Blood Bowl à avoir lieu dans une saison. De nombreux autres tournois se déroulent. Leur taille varie du petit événement local impliquant une poignée d'équipes aux événements réellement importants, qui rivalisent en taille avec les Majeurs. Tout Commissaire de Ligue désirant organiser des tournois supplémentaires basés sur ces petits événements est tout à fait libre de le faire. Il est préférable de ne garder qu'un petit nombre de ces tournois, sinon le Commissaire (sans parler des coaches) se retrouvera vite complètement débordé par le nombre de tournois en cours. De même, les prix des tournois mineurs doivent rester modestes, et les gains (vainqueur et finaliste) ne devraient pas dépasser 150.000 P.O. Notez que les relances de trophée ne sont accordés que pour les trophées des quatre Tournois Majeurs

Deux tournois mineurs typiques sont le Tournoi de la Lointaine Albion et le Challenj' des Tribus d'Gob'lins. Le premier est un des tournois mineurs les plus importants. Il a lieu sur la lointaine île d'Albion, au nord ouest du Vieux Monde, par-delà la Mer des Griffes, ce qui fait que normalement une ou deux équipes seulement du Vieux Monde font le déplacement pour affronter les équipes locales de Blood Bowl. La coupe du tournoi de la Lointaine Albion (plus simplement appelée Coupe LA) était autrefois un formidable trophée, incrusté de diamants et de d'émeraudes. Malheureusement, il fut volé en 2145 et remplacé par ce qui ne devait être qu'une réplique temporaire en fer-blanc. Cependant, la coupe d'origine ne fut jamais retrouvée et la camelote qui la remplace a pris une valeur sentimentale, particulièrement pour les équipes locales. Les prix offerts sont la coupe toc et 120.000 P.O., répartis en 80.000 P.O. pour le vainqueur et 40.000 P.O. pour le finaliste.

A l'inverse, se trouve le Challenj' des Tribus d'Gob'lins. Ce tournoi a généralement lieu à peu près au même moment que le tournoi de L'Epique Magazine, car la plupart des équipes gobelines ne peuvent aller jusqu'à la lointaine Estalie. Et de toute façon les gobelins détestent jouer dans les conditions d'ensoleillement qui prévalent généralement durant le tournoi de L'Epique.

Le Challenj' des Tribus d'Gob'lins n'offre ni trophée ni argent car il est tout à fait impossible aux gobelins de rassembler un trophée et deux équipes au même endroit en même temps, et toute somme d'argent est invariablement volée avant que la finale n'ait lieu ! Ce qui signifie que tout ce que le vainqueur du Challenj' remporte vraiment, c'est le soutien inconditionnel d'une immense horde de fans gobelins, qui suivent l'équipe tout autour du Vieux Monde pour la voir jouer. On pourrait débattre sur le fait de savoir si être suivi par une véritable armée de gobelins est un avantage ou non, mais ce qui est certain, c'est que l'équipe en tire profit sur la part des entrées qu'elle reçoit !

Le saviez-vous ?

La corruption est à présent tellement répandue chez les arbitres que des règles détaillées sur l'endroit, le moment et la façon d'accepter un pot-de-vin existent. La situation est devenue si grave que la guilde des arbitres envisage de nommer un second groupe d'arbitres pour superviser le premier.



LES TROPHEES DES TOURNOIS



L'EPIQUE !



DUNGEONBOWL



COUPE DU CHAOS



BLOODBOWL

EQUIPES AMAZONES

Il y a longtemps, conduits par un désir d'aventures, les Walkyries Nordique de Lustria naviguèrent loin de leur contrée et découvrirent une colonie cachée profondément dans l'estuaire de la rivière Amazone. Maintenant, ces féroces guerrières ont envahi le terrain de Blood Bowl - et gare à ceux qui se mesurent à elles !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	50.000	6	3	3	7	Esquive
0 – 2	Receveuses	70.000	6	3	3	7	Esquive, Réception
0 – 2	Lanceuses	70.000	6	3	3	7	Esquive, Passe
0 – 4	Coureuses	90.000	6	3	3	7	Esquive, Blocage

Pions de relance d'équipe : 40.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES DU CHAOS

Les joueurs du chaos ne sont pas réputés pour la subtilité de leur jeu. Une course vers le centre du terrain en blessant et en estropiant un maximum d'adversaire, c'est à peu près leur seule stratégie. Ils s'inquiètent rarement, voire jamais, de considérations mineures, comme ramasser le ballon ou marquer un touchdown, du moins pas tant qu'il reste un adversaire valide !!

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Hommes Bêtes	60.000	6	3	3	8	Cornes
0 – 4	Guerriers du Chaos	100.000	5	4	3	9	Aucune

Pions de relance d'équipe : 70.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES DE NAINS DU CHAOS

Les nains du Chaos sont les descendants dégénérés d'explorateurs nains terriblement affectés par les forces du Chaos, transformés en créatures égoïstes et belliqueuses. Sur un point au moins, ils sont restés les mêmes, ils adorent le Blood Bowl ! Les nains du Chaos ne sont pas nombreux et font donc une grande consommation de hobgobelins pour toutes les tâches, y compris dans les équipes de Blood Bowl.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Hobgobelins	40.000	6	3	3	7	Aucune
0 – 2	Bloqueurs Nains du Chaos	70.000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais
0 – 2	Centaure Taureau	130.000	6	4	2	9	Sprint, Equilibre, Crâne Epais

Pions de relance d'équipe : 50.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES ELFES NOIRES

Les elfes noirs combinent l'agilité à de remarquables capacités athlétiques et à un tempérament extrêmement féroce. Essentiellement portés vers un jeu basé sur les passes, ils ne détestent cependant pas le jeu de contact, particulièrement lorsqu'ils ont à leur côtés un coureur d'exception comme Jeremiah Kool.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	70.000	6	3	4	8	Aucune
0 – 2	Lanceurs	90.000	6	3	4	8	Passe
0 – 4	Coueurs	100.000	7	3	4	8	Blocage
0 – 2	Furies	110.000	7	3	4	7	Frénésie, Esquive, Bond

Pions de relance d'équipe : 50.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES NAINES

Les nains semblent être les joueurs de Blood Bowl idéaux. Petits, costauds, bien protégés et têtus au point de refuser obstinément de mourir ! La plupart de leurs équipes obéissent au principe selon lequel si elles parviennent à massacrer les meilleurs joueurs adverses et à neutraliser les autres, rien ne saurait sembler les empêcher d'effectuer leurs touchdowns en paix !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Longues Barbes	70.000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais
0 – 2	Sprinteurs	80.000	6	3	3	8	Dextérités, Crâne Epais
0 – 2	Coueurs	80.000	5	3	3	9	Blocage, Crâne Epais
0 – 2	Tueurs de Trolls	90.000	5	3	2	8	Blocage, Frénésie, Intrépidité, Crâne Epais

Pions de relance d'équipe : 40.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES GOBELINES

La tactique des gobelins doit plus à l'espoir qu'au potentiel. Les gobelins font de très bon receveurs car ils sont petits et agiles. Par contre l'art de lancer leur est étranger, quand à leur chances de bloquer quelque chose de plus grand qu'un halfling, n'en parlons pas. Mais cela ne semble pas déranger les gobelins outre mesure, car l'utilisation d'armes secrètes particulièrement retorses permet parfois à une équipe de gobelins de gagner un match.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 16	Gobelins	40.000	6	2	3	7	Poids plume, Esquive, Minus

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES HALFLINGS

L'incurie technique des équipes de halflings est légendaire. Ils sont trop petits pour les passes et les réceptions, ils sont lents et une équipe entière peut passer tout un après-midi à tenter de bloquer un ogre sans réussir. Cela ne semble pas entamer le moral des halflings qui ne pensent souvent qu'au festin d'après match ...

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 16	Halflings	30.000	5	2	3	6	Poids plume, Esquive, Minus

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES DES HAUTS ELFES

Plus que toute autre équipe, les hauts elfes jouent essentiellement sur la précision de leurs lanceurs et le sang froid de leurs receveurs. Leurs trois-quarts se contentent quant à eux de neutraliser toute menace adverse, jusqu'à ce que se crée l'opportunité d'une passe ... ce qui ne saurait tarder !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	70.000	6	3	4	8	Aucune
0 – 2	Guerrier Phénix	80.000	6	3	4	8	Passe
0 – 4	Guerrier Lion	90.000	8	3	4	7	Réception
0 – 2	Guerrier Dragon	100.000	7	3	4	8	Blocage

Pions de relance d'équipe : 50.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES HUMAINES

Bien que les humains ne bénéficient pas des points forts ou des capacités spéciales des autres races, ils ne sont par contre pas pénalisés par les faiblesses inhérentes à ces dernières. Ce sont des joueurs aussi à l'aise pour la course que pour le lancer et capables d'en découdre avec les joueurs adverses en se jetant dans la mêlée !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	50.000	6	3	3	8	Aucune
0 – 4	Receveurs	70.000	8	2	3	7	Esquive, Réception
0 – 2	Lanceurs	70.000	6	3	3	8	Dextérité, Passe
0 – 4	Coueurs	90.000	7	3	3	8	Blocage

Pions de relance d'équipe : 50.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES D'HOMMES LEZARDS

Les Mages-Prêtres parlaient du Blood Bowl des centaines d'années avant qu'il ne fut découvert par le nain Roze-El. Ce n'est donc pas une surprise que les Hommes Lézards Jouent au Blood Bowl. Mettant en avant un savant mélange de dextérité et de force, les équipes de Lustrie peuvent tenir la distance contre des équipes puissantes comme le Chaos, et repousser le jeu en course des Skavens.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Skinks	60.000	8	2	3	7	Esquive, Minus
0 – 6	Saurus	80.000	6	4	1	9	Aucune

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES NORDIQUE

Les équipes nordiques ont une réputation d'insatiable férocité aussi bien sur le terrain que dans la vie courante. Il faut dire que le nordique moyen est un psychopathe dangereux qui, lorsqu'il ne passe pas sa vie dans les solitudes glacées et mélancoliques du grand nord, ne pense qu'à trois choses : la bière, les femmes, et un beau gros carnage pour parfaire le tout !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	50.000	6	3	3	7	Blocage
0 – 2	Receveurs	70.000	6	3	3	7	Blocage, Réception
0 – 2	Lanceurs	70.000	6	3	3	7	Blocage, Passe
0 – 4	Bersekers	90.000	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Bond

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES ORQUES

Les orques jouent au Blood Bowl depuis son origine et leurs équipes, comme les Yeux Crevés ou les Têtes Coupées, comptent parmi les plus fameuses du championnat. La technique des équipes orques consiste à enfoncer les lignes adverses afin de créer des brèches que leurs coureurs sauront exploiter.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	50.000	5	3	3	9	Aucune
0 – 4	Gobelins	40.000	6	2	3	7	Poids plume, Esquive, Minus
0 – 2	Lanceurs	70.000	5	3	3	8	Dextérité, Passe
0 – 4	Bloqueurs Orques Noirs	80.000	4	4	2	9	Aucune
0 – 4	Coureurs	80.000	6	3	3	9	Blocage

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES SKAVENS

Les skavens sont loin d'être les plus forts ou les plus endurants, mais mon garçon ! qu'ils sont rapides ! Nombreux sont leur adversaires qui ont été pris de vitesse par des skavens se faufilant à travers leurs lignes de front pour marquer un fulgurant touchdown.

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	50.000	7	3	3	7	Aucune
0 – 2	Lanceurs	70.000	7	3	3	7	Dextérité, Passe
0 – 4	Coueurs d'Egouts	80.000	9	2	4	7	Esquive
0 – 2	Vermes de Choc	90.000	7	3	3	8	Blocage

Pions de relance d'équipe : 60.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES DE MORTS VIVANTS

Dans le Vieux Monde les morts ne trouvent pas facilement le repos. Les vampires hantent les châteaux, les nécromanciens cherchent à échapper à la mort au moyen de connaissances immorales, les liches commandent à des légions de cadavres ; et les joueurs de Blood Bowl mort depuis longtemps reviennent sur les terrains de leurs gloires passées...

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Squelettes	30.000	5	3	2	7	Régénération
0 – 12	Zombies	30.000	4	3	2	8	Régénération
0 – 4	Goules	70.000	7	3	3	7	Esquive
0 – 4	Revenants	90.000	6	3	3	8	Blocage, Régénération
0 – 2	Momies	100.000	3	5	1	9	Châtaine, Régénération

Pions de relance d'équipe : 70.000 pièces d'or chacun.



EQUIPES DES ELFES SYLVAINS

Pour les elfes sylvains, encore plus que leurs cousins les hauts elfes, les longues passes sont la panacée. Tous leurs efforts se tournent vers l'amélioration de leur talent dans le jeu de passe et de réception. Pas un elfe sylvain ne voit l'intérêt de s'encombrer d'une armure pour frapper l'adversaire. Ils préfèrent compter sur leurs aptitudes acrobatiques pour les sortir d'ennui, ce qui généralement suffit. Il faut un adversaire agile ou chanceux pour mettre la main sur un elfe sylvain !

Qté	Titre	Coût	M	F	AG	AR	Compétences & Traits
0 – 12	Trois-Quarts	70.000	7	3	4	7	Aucune
0 – 4	Receveurs	90.000	9	2	4	7	Esquive, Réception
0 – 2	Lanceurs	90.000	7	3	4	7	Passe
0 – 2	Danseurs de Guerre	120.000	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut

Pions de relance d'équipe : 50.000 pièces d'or chacun.



CHAMPIONS

Nom	Equipe	Coût	M	F	AG	AR
Boomer Morvonez	Orque ou Gobelin	80.000	6	2	3	7
Compétences	Précision, Esquive					
Traits	Aucun	Spécial : Bombes				
Comte von Drakenberg	Humain ou Morts Vivants	180.000	6	5	4	9
Compétences	Blocage, Esquive					
Traits	Aucun	Caractéristique Raciale : Regard Hypnotique, Régénération				
Le Roule-Mort	Nains	160.000	4	7	1	10
Compétences	Châtaigne, Blocage Multiple					
Traits	Stabilité	Spécial : Roule-Mort				
Racine Dutronc	Halfling ou Elfes Sylvains		2	7	1	10
Compétences	Blocage, Châtaigne					
Traits	Stabilité, Crâne Epais	Caractéristique Raciale : Lancer un coéquipier				
Fungus le Cinglé	Orque ou Gobelin	60.000	4	2	3	7
Compétences	Aucune					
Traits	Aucun	Spécial : Chaîne et Boulet				
Grashnak Noirsabo	Chaos ou Nain du Chaos	160.000	6	6	2	9
Compétences	Châtaigne					
Traits	Cornes, Crâne Epais					
Griff Oberwald	Humain	180.000	8	4	4	8
Compétences	Blocage, Esquive, Saut, Sprint, Equilibre					
Traits	Aucun					
Grim Croc d'Acier	Nain	150.000	5	4	3	8
Compétences	Blocage, Châtaigne					
Traits	Intrépidité, Frénésie, Crâne	Epais				
Hakflem Pointu	Skaven	130.000	9	3	4	7
Compétences	Esquive					
Traits	Queue Préhensile, Bras Supplémentaires, Deux Têtes					
Cass'Crâne	Skaven	160.000	6	6	3	9
Compétences	Châtaigne					
Traits	Queue préhensile					
Horkon l'Ecorcheur	Elfe Noir	120.000	6	3	4	8
Compétences	Esquive, Saut, Poursuite					
Traits	Aucun	Spécial : Dague de poison				
Hthark Le Défonceur	Nains du Chaos	180.000	6	6	2	10
Compétences	Blocage, Esquive en Force, Crâne Epais	Sprint, Equilibre				
Traits						
Jordell Flêchevive	Elfe Sylvain	150.000	8	3	5	7
Compétences	Blocage, Plongeon, Saut,	Esquive, Glissade contrôlée				
Traits	Aucun					
Lord Borak	Chaos	160.000	5	5	3	9
Compétences	Blocage, Joueur Vicieux,	Châtaigne				
Traits	Chef					
Zug la Bête	Humain	120.000	4	5	2	9
Compétences	Blocage, Châtaigne					
Traits	Aucun					
Morg 'N' Thorg	Chaos, Gobelin, Humain & Orc	190.000	6	6	3	10
Compétences	Blocage, Châtaigne					
Traits	Crâne Epais	Caractéristique Raciale : Lancer un coéquipier				
Nobbla la Teigne	Orque, Gobelin ou Chaos	80.000	6	2	3	7
Compétences	Esquive					
Traits	Frénésie	Spécial : Poids plume, Tronçonneuse				
Prince Moranion	Haut Elfe	140.000	7	4	4	8
Compétences	Blocage					
Traits	Intrépidité					
Bolgrot l'Ecrabouilleur	Orque, Gobelin ou Chaos	150.000	4	6	1	10
Compétences	Châtaigne					
Traits	Aucun	Caractéristique Raciales : Lancer un coéquipier, Régénération				
Scappa Malocrâne	Orque, Gobelin ou Chaos	60.000	6	2	3	7
Compétences	Esquive					
Traits	Aucun	Spécial : Poids plume, Bâton à ressort				
Silibili	Homme Léopard	140.000	7	4	2	9
Compétences	Blocage, Garde					
Traits	Stabilité					
Varag Mâche Goule	Orque ou Gobelin	160.000	6	4	3	9
Compétences	Blocage, Châtaigne, Pro					
Traits	Bond, Chef					
Zzharg Le Borgne	Nains du Chaos	100.000	5	3	2	9
Compétences	Blocage, Tacle					
Traits	Crâne Epais	Spécial : Tromblon				

EQUIPES	Général	Agilité	Force	Passe	Physique
AMAZONES					
Trois-Quarts	é				
Receveuses	é	é			
Passeuses	é			é	
Coureuses	é		é		
CHAOS					
Guerriers du Chaos	é		é		é
Hommes Bêtes	é		é		é
NAINS DU CHAOS					
Nains du Chaos	é		é		
Hobgobelins	é				
Centraure Taureau	é		é		
ELFES NOIRS					
Trois-Quarts	é	é			
Lanceurs	é	é		é	
Coureurs	é	é			
Furies	é	é			
NAINS					
Longues Barbes	é		é		
Sprinteurs	é			é	
Coureurs	é		é		
Tueurs de Trolls	é		é		
GOBELINS					
Gobelins		é			
HALFLINGS					
Halflings		é			
HAUTS ELFES					
Trois-Quarts	é	é			
Guerriers Phénix	é	é		é	
Guerriers Lions	é	é			
Guerriers Dragons	é	é			
HUMAINS					
Trois-Quarts	é				
Receveurs	é	é			
Lanceurs	é			é	
Coureurs	é		é		
HOMMES LEZARDS					
Skinks		é			
Saurus	é		é		
NORDIQUE					
Trois-Quarts	é				
Receveurs	é	é			
Lanceurs	é			é	
Bersekers	é		é		
ORQUE					
Trois-Quarts	é				
Lanceurs	é			é	
Orques Noirs	é		é		
Coureurs	é		é		
SKAVEN					
Trois-Quarts	é				é
Lanceurs	é			é	é
Coureurs d'Egouts	é	é			é
Vermine de Choc	é		é		é
MORTS VIVANTS					
Zombies	é				
Squelettes	é				
Goules	é	é			
Revenants	é				
Momies	é		é		
ELFES SYLVAINS					
Trois-Quarts	é	é			
Receveurs	é	é			
Lanceurs	é	é		é	
Danseurs de Guerre	é	é			