



5^{ème} édition

Sommaire :

Règles de base	Page 2
Règles de ligue	Page 19
Compétences	Page 31

Présentation de cette 5^{em} édition :

Ce document contient les règles de Blood Bowl ainsi que celles de Zone Mortelle, compilées, réorganisées et corrigées par les « Blood Bowl Rules Review » 2001, 2002 et 2003 Q&R compris et l'errata de la version Française.

Ceci est la Version 3.1 du document.

Bien qu'il retranscrive les règles officielles actuelles (Jusqu'à fin 2004), ce document n'est pas une traduction ou un document officiel de Games Workshop, il provient de mon site :

LE SITE DU SIMPLE TROIS-QUARTS...

<http://bloodbowl.fr.free.fr/>

N'hésitez pas à m'écrire pour me signaler toute erreur ou pour me faire part de vos réactions ou questions :

chsic@aol.com

Règles de Base

Matériel

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 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.

Mise en place du jeu

Chaque joueur a besoin d'une fosse, de la carte d'équipe appropriée et de certains pions. 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 feuille 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 (entre 3 et 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.

Si une équipe a moins de trois joueurs à un coup d'envoi alors le match est abandonné par l'équipe qui ne peut pas remplir les conditions du coup d'envoi. Notez que cela ne veut pas dire qu'elle concède le match, cela signifie simplement que le match est terminé comme si vous aviez fini le tour 8 de la deuxième mi-temps

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 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. 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 à droit a une remise en jeu et peut donner le ballon à n'importe quel joueur de son équipe. Une fois le coup d'envoi donné, vous êtes prêt pour le premier tour du jeu.

Séquence du coup d'envoi

1. Placement du ballon
2. Jet sur le tableau de coup d'envoi,
3. Jet de dispersion,
4. Appliquer le résultat du tableau de coup d'envoi,
5. Rebond de la balle.

On considère que le ballon atterrit juste avant qu'il ne rebondisse. Cela signifie qu'il atterrit pendant la phase de rebond, donc il ne peut pas être attrapé, remis en jeu, etc, tant que vous n'avez pas appliqué le résultat du tableau de coup d'envoi.

2D6

Résultat

2	<i>Emeute</i> : Le match est retardé par une émeute. Lancez 1D6 et chaque équipe déplace son pion <i>Tour</i> 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.
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!
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.
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
6	<i>Boulet de Canon</i> : Le ballon parcourt un nombre de cases égal au résultat de deux dés sur le coup d'envoi.
7	<i>Météo</i> : Effectuez un nouveau jet de dé sur le Tableau de la Météo.
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 tackle. Ce mouvement peut être utilisé pour pénétrer dans la moitié de terrain adverse
9	<i>Entraînement</i> : Chaque coach lance un dé et ajoute son nombre d'assistants au résultat (le coach lui-même compte aussi s'il n'a pas été expulsé). 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.
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.
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.
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.

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, voire envahir le terrain.

Le Tableau de Coup d'Envoi est utilisé pour recréer ces événements imprévisibles. Après que les deux équipes se soient placées mais avant que le ballon ne soit posé sur le terrain, le coach de l'équipe engageante lance deux dés et consulte le résultat sur le tableau. Après avoir appliqué les effets décrits, le coach de l'équipe qui engage peut placer le ballon dans n'importe quelle case de la moitié de terrain de son adversaire et le coup d'envoi se poursuit normalement.

Tableau de la météo

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

2D6	Résultat
2	<i>Canicule</i> : Il fait tellement chaud que certains joueurs sont victimes d'une insolation. Jetez un D6 pour chaque joueur sur le terrain à la fin de la mi-temps et après chaque Touchdown. 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.

La Séquence de jeu

Bloodbowl 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.

Déplacer 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. Si vous oubliez de bouger le pion Tour quand c'est votre tour, **après** avoir attrapé une figurine, lancé un dé ou déclaré une action, le coach adverse peut **à ce moment précis** faire appel contre vous pour procédure illégale. Si la réclamation de pénalité pour procédure illégale est non fondée (ex: vous bougez le pion du tour en même temps) ou 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.

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.

Passé : 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.

Transmission : Cette action se joue comme la passe (voir ci-dessous).

Agression : Un joueur de l'équipe par tour peut effectuer un mouvement (voir plus haut) et une fois qu'il l'a terminé, faire une agression, comme décrit page 8.

Vous devez déclarer quelle action votre joueur va effectuer **avant** de l'effectuer. Par exemple, vous devez dire «ce joueur va tenter un block».

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.

Ne pas terminer une action ne cause pas de Turnover à moins que cet échec ne soit inclus dans la liste, bien que cela compte quand même comme utilisation de l'action pour d'autres buts pendant le tour.

Retourner un joueur sonné sur le dos compte comme son action pour le tour. Cela signifie que les Rats Ogres doivent se retourner avant les autres joueurs, les Ogres doivent faire un jet de *Cerveau lent* avant de pouvoir se retourner, etc.

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.

Zones de tacle

Tous les joueurs debout exercent une *zone de tacle* sur les 8 cases adjacentes à la leur, le joueur est considéré avoir huit zones de tacle distinctes. 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'agilité

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

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).

Actions de mouvements

Récupérer le ballon

Un joueur qui entre dans une case dans le cadre de son action **doit** essayer de récupérer le ballon. Les joueurs qui arrive dans la case par tout autre moyen (ex: repoussé lors d'un blocage, etc.) ne peuvent pas ramasser le ballon, et donc ce dernier rebondit d'une case. Ce dernier cas ne cause pas de Turnover. Voir les règles de rebond page 13 du manuel de BloodBowl.

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'agilité

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

Modificateurs de récupération :

Récupérer la ballon..... +1

Par zone de tacle adverse sur le joueur..... -1

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 et on procède à un jet d'armure pour le joueur tombé. 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.

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.

Séquence d'un blocage :

1. Déclarez le Blocage.
2. Déterminez la Force de l'un et de l'autre.
3. Jet de Blocage.
4. Effectuez la poursuite.
5. Jets d'Armure / blessure.
6. Jet de dispersion du ballon lâché.

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 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.

Un joueur qui perd sa zone de tacle peut quand même soutenir un blocage mais ne peut pas annuler un soutien adverse.

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.

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.

	L'attaquant est plaqué.	1 chanc sur 6
	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.	1 chanc sur 6
	Le défenseur est repoussé d'une case par le joueur effectuant le blocage. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.	2 chanc sur 6
	A moins que le défenseur n'ait la compétence <i>Esquive</i> , il est repoussé et plaqué. S'il a la compétence <i>Esquive</i> , il n'est que repoussé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur	1 chanc sur 6
	Le défenseur est repoussé et plaqué dans la case vers laquelle il a été déplacé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.	1 chanc sur 6

Symbole Résultat du dé de Blocage

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, s'il est repoussé dans la case contenant le ballon, ce dernier rebondit d'une case et ne peut pas être attrapé par le joueur repoussé sur la case.

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. Si le joueur repoussé hors du terrain possédait le ballon, ce dernier est renvoyé par la foule comme s'il était sorti suite à un rebond ou une dispersion.

Notez qu'il n'y a aucun jet d'armure pour les joueurs repoussés hors du terrain, ils sont blessés automatiquement. Si un résultat "Sonné" 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.

Si un joueur est repoussé sur un deuxième joueur, pour ce qui est de définir sur quelle case va terminer ce deuxième joueur, c'est l'entraîneur de l'équipe active qui décide de toutes les directions de recul à moins que le joueur poussé n'ait la compétence Glissade contrôlée. Si le joueur a Glissade contrôlée, son entraîneur décide où il est 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).

Placages 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.

Si le mouvement du joueur est inférieur à 3, lancez un D6 pour le joueur. Sur un jet de 1 à 3 il ne réussit pas à se relever et son action est terminée. Sur un jet de 4 à 6 ils se relèvent, mais ne peut pas se déplacer davantage à moins qu'ils ne « mettent le paquet », mais dans tous les cas, il ne peut effectuer de blitz.

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

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.

Remplacements

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). Si tous les joueurs d'une équipe ont été enlevés du terrain suite à des blessures, vous devez jouer normalement. Le coach de l'équipe dont les joueurs ont été enlevés du jeu doit déplacer son marqueur de tour au début du tour et déclarer immédiatement son tour terminé (à moins qu'il n'ait un Magicien). L'engagement en cours finit normalement quand l'équipe qui joue marque un touchdown ou à la fin de la mi-temps. Il n'y aurait pas beaucoup d'amusement pour le coach sans joueurs, donc nous suggérons que le coach opposé marque aussitôt que possible, prenne 3 points d'expérience et se prépare pour le coup d'envoi suivant!

Tableau des blessures

<i>Tableau des blessures</i>	
2D6	Résultat
2-7 :	Sonné
8-9 :	K.O.
10-12 :	Sortie

Si vous obtenez «**sortie** », alors lancez un D6 et consultez le tableau spécial des sorties.

Aucun modificateur ne s'applique **jamais** à ce dernier tableau.

<i>Tableau des sorties</i>	
1D6	Résultat
1-3 :	Sévèrement touché
4-5 :	Grièvement blessé
6 :	Mort !

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. Retourner un joueur sonné sur le

dos compte comme son action pour le tour. Cela signifie que les Rats Ogres doivent se retourner avant les autres joueurs, les Ogres doivent faire un jet de *Cerveau lent* avant de pouvoir se retourner, etc.

K.O :

Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse à l'emplacement des joueurs KO.

Au prochain coup d'envoi (après un TD ou après la mi-temps), 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.

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.

Grièvement Blessé :

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.

(En championnat, le joueur doit aussi manquer le prochain match).

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 à moins de rejoindre une équipe de morts vivants.

Agression, ou frapper les joueurs à 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. L'agression est une action à part entière comme blitz ou passe et doit être signalé avant d'activer le joueur. 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. Les coéquipiers de la victime adjacents à elle et debout peuvent apporter un soutien défensif en donnant -1 au jet d'armure par soutien défensif. Un joueur ne peut pas soutenir s'il est lui-même dans une zone de tacle adverse.

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.

Arbitre

L'arbitre voit parfois l'agression et expulse le coupable pour le reste du match. Les joueurs qui apportaient leur soutien s'en tirent avec un avertissement ! Si l'arbitre remarque une agression, l'équipe coupable subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour. Un coach ne peut pas remplacer un joueur expulsé avant qu'un touchdown ait été inscrit ou que la mi-temps se termine.

Voici comment tout ça fonctionne :

Il vous faut un marqueur/pion de n'importe quel type, par exemple une figurine d'arbitre peinte. Une fois que vous avez un jeton, mettez-le à côté du terrain au début du match. Un seul jeton est nécessaire par match.

Le coach opposé (c'est-à-dire celui dont le joueur était l'objet de la tentative d'agression) jette un D6 et sur un résultat de 6 l'arbitre renvoie le joueur fautif (s'il tenait le ballon, celui-ci rebondit de la case du joueur expulsé). La première fois que qu'un coach commet une agression, il doit remettre le pion "Arbitre" au coach opposé, qui doit le placer sur sa case de relances. Cela après que l'agression ait été commise et que le jet de D6 ait été fait pour voir si le joueur est expulsé. Durant tout le temps que le coach a le jeton d'arbitre sur sa case relances, les joueurs adverses seront expulsés sur un jet de 4+.

Cela augmente radicalement les chances d'être expulsé, car ils sont sous l'oeil vigilant de l'arbitre. Le coach est autorisé à garder le pion « Je t'ai à l'œil ! » jusqu'à que son équipe commette une faute, auquel cas il doit remettre le pion au coach adverse.

Et ainsi de suite. De plus, le pion doit être remis au bord du terrain (de façon à ce que aucun coach ne l'ait) après la mi-temps ou qu'une pénalité pour « procédure illégale » soit sifflée contre le coach qui possède le pion. Quelque soit le résultat final de la pénalité de « procédure illégale », le pion doit être remis au bord du terrain.

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.

Tout d'abord, le coach doit déclarer qu'il effectue avec ce joueur une action de Passe. 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. On ne peut pas volontairement lancer ou transmettre le ballon au public.

Ensuite, l'entraîneur doit mesurer la distance en employant la règle de portée. Si l'emplacement du joueur à la réception est sur la ligne entre deux portées, on utilise la portée la plus élevée.

Il est parfaitement acceptable de pré mesurer la portée vers plusieurs joueurs à n'importe quel moment du mouvement du joueur qui va lancer avant de déclarer la cible de la passe. Une fois que vous avez jeté le ballon cependant, vous ne pouvez plus déplacer le joueur qui a lancé de tout le tour, même s'il lui reste des points de mouvements.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir la passe. Lancez 1 D6 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 de suite 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 traverse une case occupée par un joueur, celui-ci ne peut pas tenter de l'attraper.

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

Modificateurs de réception

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

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

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. Notez que les compétences et traits s'appliquant aux passes ne s'appliquent pas aux transmissions du ballon.

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. 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.

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 sa case. 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.

Un renvoi ne peut jamais être intercepté.

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

Tableau d'agilité

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

Modificateurs d'Interception

Tenter une interception - 2

Par zone de tacle adverse sur le joueur - 1

Recevoir le ballon

Si le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur debout, celui-ci **doit** essayer de l'attraper. Les joueurs à terre ne peuvent jamais attraper le ballon. Les joueurs des deux équipes doivent 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 11D6 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'agilité

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6
Résultat 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 tacle 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 **doit** 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.

Renvois

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 doit 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. On ne peut jamais intercepter un renvoi.

Lors d'une passe ratée ou pendant le coup d'envoi, comme il n'y a aucune case hors du terrain, vous devez arrêter de jeter le dé pour un ballon se dispersant aussitôt qu'il quitte le terrain. Bien que ce ne soit qu'une abstraction du problème (car le ballon aurait pu bien sur revenir sur le terrain si vous aviez continué à jeter le dé) cette méthode a le net avantage de garder les choses agréables et simples.

Turnover

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 !

Lancer des coéquipiers

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, il peut aussi utiliser Pro mais pas Précision.

. 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, en cas de maladresse, le joueur atterrit dans sa case de départ.

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 font un jet d'armure, de plus, le joueur sur lequel il atterrit est repoussé d'une case dans une direction aléatoire.

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 atterrit sur ses pieds (debout) pour marquer un touchdown. S'il tombe, le touchdown n'est pas marqué.

Tableau d'agilité

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

Modificateurs d'Atterrissage

La passe était parfaite +1

Par zone de tackle adverse dans la case où le joueur atterrit -1

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...

Très 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'équipes

Les relances d'équipes représentent l'entraînement de l'équipe. Vous pouvez employer une relance d'équipe seulement pour relancer un jet de dé pour une action effectuée par un joueur de votre équipe pendant votre tour d'équipe. De plus les relances d'équipe ne peuvent jamais être employés 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).

Les relances d'équipe ne peuvent pas être employées pour effectuer une relance sur le tableau de coup d'envoi ou tout autre chose qui arrive 'entre' deux de ses propres tours d'équipes, avant ou après le match, etc.

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.

Compétences et Relances des joueurs

Beaucoup de joueurs ont des compétences ou des traits comme *blocage*, *passe*, *réception* etc, 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 et une seule compétence à la fois peut modifier un jet de dé, par exemple, on ne peut utiliser *châtaine* et *joueur vicieux* sur le même jet d'agression.

À moins que ce ne soit décrit autrement dans la description de la compétence, vous ne devez jamais employer une compétence juste parce que le joueur la possède et vous pouvez si vous le voulez employer une compétence qui autorise une relance du dé après le lancement du dé. Par exemple, vous pouvez employer la compétence de *blocage* avant ou après avoir effectué le jet de *blocage*. De même, l'emploi d'un trait n'est jamais obligatoire à moins que ce ne soit indiqué dans sa description, comme avec *Frénésie* par exemple.

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, le coach dont c'est le tour doit utiliser sa compétence en premier.

Notez que vous ne pouvez pas "revenir en arrière" et employer une compétence pour effectuer une action terminée. Par exemple, si un joueur effectue un blitz, vous ne pouvez pas lui faire effectuer un *blocage*, qu'il se déplace de deux cases et dire ensuite "en réalité, je pense que je vais employer ma compétence pour relancer ce *blocage*" - la compétence doit être employée tous de suite avant ou après l'action qu'il effectue ou pas du tout.

Compétences et traits :

Il est plus rare d'acquérir un trait qu'une compétence lors des jets d'expérience, sinon, traits et compétences sont traités de la même façon et les règles concernant les compétences s'appliquent également aux traits.

La catégorie d'un trait ou d'une compétence (force, agilité etc) détermine quels types de joueurs peuvent l'apprendre dans les règles de ligue.

Les règles suivantes s'appliquent à tous les traits et compétences :

1. On ne peut cumuler les effets de plusieurs compétences (ou traits) pour modifier un jet d'armure ou de blessure.
2. Une compétence donnée, sauf si sa description dit le contraire, ne peut être utilisée qu'une seule fois par action, les traits par contre peuvent être utilisés un nombre quelconque de fois par action (sauf mention contraire dans la description).
Exemple: un Homme-bête avec deux têtes peut bénéficier d'un bonus de +1 sur chaque jet d'esquive qu'il tente.
3. Quelques compétences demandent qu'un joueur soit repoussé pour fonctionner, elles continuent à fonctionner tant que le résultat repoussé est obtenu avec les dés.
4. Les joueurs peuvent seulement gagner des traits ou des compétences. On ne peut avoir de caractéristiques raciales quand débutant avec.

Rempporter 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. La première équipe à marquer gagne le match. Si aucune équipe ne marque, la victoire sera décidée par une série de pénalités : chaque coach lance 1D6 et celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte. Relancez le dé en cas d'égalité. Aucune équipe n'a droit à de nouveaux pions *relance* pendant les prolongations, les joueurs sont trop fatigués, cependant, toutes les relances restant à la fin de la seconde mi-temps peuvent être utilisées pour la prolongation.

Concéder le match

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

Si vous le faites et que vous utilisez les règles de Ligues, alors le vainqueur remporte tous les gains du perdant et ses points de JPV, et ajoute +2 à son jet de tableau de popularité. Le perdant réduit automatiquement son facteur de popularité de un et ne peut pas faire de jet sur le tableau de popularité pour ce match. De plus, chaque joueur de l'équipe perdante qui possède 51 points d'expériences ou plus, quittera l'équipe sur un résultat de 1-3 sur un D6. Lancez un dé pour chaque joueur avec 51 points ou plus séparément pour voir s'ils s'en vont.

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 et on procède à un nouvel engagement.

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 réservé 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 comptetours pour représenter le temps supplémentaire que les joueurs passent à fêter cette singulière réussite!

Créer une équipe 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.

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.

Achat des relances d'équipe et facteur de popularité

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 lors de sa création.

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

Protestation envers l'arbitre

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 *Brillante Stratégie* sur le tableau coup d'envoi (voir p. 22).

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.

Encadrement supplémentaire

Ils peuvent être engagés par l'équipe au moment de sa création. Il est également possible, si vous utilisez les règles de ligue, de les engager après un match, en utilisant les gains financiers de la rencontre.

Sorcier

Les sorciers, comme les autres, sont des fans de sport 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 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.

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.

Les Collèges de Magie sont devenus plutôt inquiets récemment par l'augmentation du nombre de leurs membres qui font partie du personnel d'encadrement d'équipes de Blood Bowl, mais ils ont trouvés la parade pour garder les choses en mains.

Les coaches peuvent seulement embaucher un Magicien pour un seul match pour un coût de 50 000 PO versés Collège de Magie concerné. Les magiciens sont embauchés en même temps que les Francs Joueurs et joueront seulement pour une partie.

Les Magiciens peuvent seulement jeter des sorts au début de leur tour d'équipe, après que le pion tour ait été déplacé, mais avant que n'importe quel joueur exécute une action.

Le sorcier peut lancer un des trois sorts suivants : **Eclair, boule de Feu ou Zap !**

Boule de feu

Pour utiliser ce sort, vous aurez besoin du gabarit circulaire de Boule de Feu.

Prenez-le et placez-le n'importe où sur le terrain. Toute figurine debout (de n'importe quelle équipe), même partiellement, sous le gabarit peut retoucher par la boule de feu. Lancez un dé par figurine. Si le résultat est supérieur à l'Agilité du joueur, dernier est jeté au sol. S'il est inférieur ou égal, leur 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 jeté au sol par une boule de feu, l'équipe ne subit pas 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

Vous aurez besoin du gabarit en forme de larme pour ce sort. Tout d'abord, prenez la figurine du sorcier et placez-la n'importe où à côté du plateau. Le sorcier ne peut pas être placé sur le plateau lui-même, mais le bord de son socle peut toucher le bord du plateau. Le gabarit d'Eclair est placé de façon à ce que l'extrémité pointue touche le socle du sorcier et que l'Eclair lui-même soit projeté sur le terrain.

Toutes les figurines recouvertes, même partiellement, par le gabarit 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 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 Spéciaux

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 maître des Runes ; les halflings qui ne peuvent avoir qu'un chef cuisinier (gratuit toutefois); et les morts vivants qui ne peuvent recourir qu'à un nécromancien. Les règles spéciales pour ces sorciers sont expliquées ci-dessous.

Maître des Runes :

Pour 50k comme avec un Magicien, l'équipe Naine peut prendre seulement en tant que Franc joueur un Maître des Runes.

Il permet de jeter 1d6 au début du jeu pour voir quelle rune il peut lancer sur votre équipe, les effets durent le temps du match seulement.

1. Le sort du Maître des Runes échoue, rien ne se passe.
2. Le Maître des Runes lance une Rune de Rapidité. Un joueur au choix gagne Sprint et +1 MA.
3. Le Maître des Runes lance une Rune de Puissance. Un joueur au choix gagne +1 FO.
4. Le Maître des Runes lance une Rune de Dextérité. Un joueur au choix gagne +1 AG.
5. Le Maître des Runes lance une Rune de Pierre. Un joueur au choix gagne Stabilité et +1 AR.
6. Le Maître des Runes lance une Rune de Courage. Un joueur au choix gagne Frénésie et Intrépidité.

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 ! 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.

Le Chef Cuistot est gratuit pour l'équipe Halfling.

Avant chaque Mi-Temps, le coach Halfling peut jeter 1d6 :

Sur un 1 rien ne se passe.

Sur 2 ou +, la cuisine du Chef Cuistot permet à l'équipe de voler une relance à l'équipe adverse.

Avant de jeter le dé pour la première Mi-Temps, l'équipe Halfling peut acheter des jets de D6 supplémentaires. Pour chaque 20PO dépensés dans des ingrédients aromatiques spéciaux supplémentaires destinés au Chef, il peut jeter 1D6 supplémentaire exactement comme ci-dessus avant chaque Mi-Temps.

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 !

Un Nécromancien peut ajouter un joueur Zombi gratuit à sa fiche d'équipe s'il tue un adversaire DE TAILLE HUMAINE (c'est-à-dire un joueur n'est pas une de ces caractéristiques raciales : Monstre et Minus) qui ne réussit pas à être soigné par un apothicaire ou à être régénéré. L'équipe doit avoir une place libre sur sa feuille d'équipe pour faire ainsi et ne doit pas excéder 16 joueurs en ajoutant ce Zombi gratuit.

Le nouveau joueur a un profil de zombie, quelles qu'aient été ses caractéristiques lorsqu'il était en vie.

Apothicaire

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 ! Engager un apothicaire coûte 50.000 PO. Une équipe ne peut pas avoir plus d'un apothicaire, les morts vivants ne peuvent avoir d'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 (voir p. 14) de participer au match. Aucun jet de dé n'est nécessaire si l'apothicaire est utilisé ainsi. La réussite est automatique.

Un apothicaire doit être employé immédiatement après que le jet sur le tableau des blessures ou le tableau des sorties n'ai été fait et uniquement à ce moment. Un apothicaire peut guérir des blessures causées par le public aux joueurs qui sont sur le terrain (Ndt: invasion du terrain par exemple), mais pas les blessures infligées aux joueurs poussés dans le public.

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 champions ne jouent que pour certaines équipes, les équipes autorisées sont indiquées sur la carte du champion en question, les champions monstrueux ignorent les règles des alliés monstrueux. 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!

Une équipe peut inclure n'importe quel nombre de champions, mais chaque champion peut seulement être acheté une fois. De plus, en jouant le jeu de ligue, tous les champions **doivent** être embauchés comme Francs joueurs.

Si les deux équipes veulent embaucher le même champion, elles lancent alors un dé pour voir pour quelle équipe le champion jouera. Relancez en cas d'égalité.

Les champions ne prennent pas une place quand ils rejoignent une équipe, par exemple, on ne compte pas Griff Oberwald comme un des Coureurs de l'équipe. Les champions monstrueux ne prennent pas la place d'un monstre allié à une équipe.

Si vous jouez en ligue, une mort ou des blessures persistantes qui sont infligées à un champion sont oubliées après le match à moins que le commissaire de ligue n'en décide autrement, les commissaires voulant faire une comptabilité supplémentaire ne doivent pas hésiter à tenir la trace des blessures infligées aux champions durant un match.

On autorise aux champions monstrueux ou de n'importe quel autre type l'emploi des relances d'équipes.

Les Monstres

Les monstres sont inclus dans le jeu comme des joueurs « normaux ». Toutes les règles qui s'appliquent aux autres joueurs s'appliquent aussi aux monstres, sauf quand cela est spécifiquement précisé dans les règles qui suivent. Les caractéristiques, les compétences et les traits des joueurs monstrueux sont inclus dans les listes d'équipes. Notez que vous pouvez toujours utiliser les champions monstrueux si vous le souhaitez. Cependant ils doivent être engagés en tant que Francs joueurs pour un match seulement, comme les autres champions.

Caractéristiques Raciales

La plupart des monstres ont aussi des règles spéciales qui s'appliquent à eux et qui reflètent des caractéristiques raciales spéciales non disponibles pour les autres joueurs. Toutes ces caractéristiques raciales sont incluses dans la liste des *compétences, traits, caractéristiques raciales et armes secrètes*.

Alliés monstrueux

Bien que les monstres jouent de temps en temps dans des équipes composées d'autres monstres, la plupart sont membres d'autres équipes. C'est rare pour des équipes de Gobelins de venir sur le terrain sans un Troll ou deux sur la liste et il y a beaucoup d'équipes du Chaos qui incluent un Minotaure dans leurs rangs. Les plus omniprésents de tous sont les joueurs Ogre, qui sont connus pour jouer avec la plupart des équipes du le Vieux Monde. Pour représenter cela on permet à la plupart des équipes d'inclure jusqu'à **un** monstre. Les Halflings et les équipes de Gobelins sont une exception et peuvent inclure un total de deux monstres dans leurs rangs. Les listes d'équipes contiennent les différents monstres disponibles aux équipes en question. Chaque monstre compte comme un des 16 joueurs qui composent l'équipe.

TRÈS IMPORTANT : les relances d'équipe ne peuvent pas être utilisées pour des actions entreprises par des monstres étant engagés comme alliés dans une équipe. Les monstres ont tendance à préférer travailler tout seuls et ne sont pas de toute manière connus pour porter énormément d'attention à ce qui se passe durant les sessions d'entraînement des équipes! Par contre, ils peuvent utiliser les relances apportées par la compétence Chef ou les « relances de Trophées ».

Monstres et points d'expérience:

La plupart des monstres peuvent prendre les compétences de Force et Générales ainsi que des traits. Les Rats Ogres et les Minotaures peuvent prendre des Aptitudes Physiques aussi (représentant des mutations), mais seulement s'ils obtiennent un double. Un monstre qui obtient un double en faisant un jet d'expérience peut prendre un Trait de catégorie Générale ou Force ou bien une compétence d'Agilité ou de Passe.

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. 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 Malocrane 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.

Les armes secrètes sont listées et décrites avec les compétences.

Règles de ligues

Débuter 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. Évidemment, 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 l'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.

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 oeil, 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. 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. 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.

Tableau des blessures graves

<i>D66</i>	<i>Résultat</i>	<i>Effets</i>
11-13	Commotion	1 Match d'Arrêt
14-16	Côtes fêlées	1 Match d'Arrêt
21-23	Ligaments 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 détruite	-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 blessure de la feuille d'équipe.

Lancez un dé avant chaque match et ce pour chaque blessure persistante dont un joueur souffre. Sur un 1, le joueur manque le match, sur un résultat de 2 à 6, il peut jouer ce match mais devra quand re-tester avant chaque futur match.

-1 MA, 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.

Points d'expérience

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 de ceux 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. Tuer ou blesser un joueur est pudiquement appelé "le sortir".

Un joueur gagne seulement des points d'expérience pour infliger une sortie s'il bloque un adversaire ou est bloqué lui-même par un adversaire et que le joueur adverse est sorti avec un de ces résultats : Sévèrement touché, Grièvement blessé ou Mort. Une sortie infligée de **n'importe** quelle autre manière **ne donne pas** de points d'expérience.

Joueur le Plus Valable (JPV)

un joueur de chaque équipe recevra le titre de Joueur le Plus Valable à la fin du match. 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. Un joueur décédé lors du match peut recevoir un titre de JPV (à titre posthume, donc perdu) de même qu'un joueur ayant passé la partie aux vestiaires sans mettre un pied sur le terrain, par contre, les joueurs absents pour cause de blessures ou de jet de handicap ne peuvent pas recevoir de titre de JPV.

Champions et points d'expérience :

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.

Tableau des points d'expérience

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

<i>Exp</i>	<i>Titre</i>	<i>Jet d'exp</i>	<i>Jet d'âge</i>
0-5	Débutant	Non	Non
6-15	Expérimenté	Un	3+
16-30	Vétéran	Deux	4+
31-50	Champion en devenir	Trois	5+
51-75	Champion	Quatre	6+
76-125	Super champion	Cinq	7+
126-175	Méga champion	Six	8+
176+	Légende	Sept	9+

Jets d'expérience

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.

Tableau des jets d'expérience

2 D6	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

Vieillessement

Comme les joueurs deviennent plus vieux et acquièrent de l'expérience, ils apprennent de nouvelles compétences, mais perdent un peu de l'énergie et de l'endurance de leur jeunesse. Pour représenter cela après avoir fait un jet d'expérience pour un joueur, vous devez faire un second jet de 2D6 pour voir s'il vieillit. Jetez les dés et additionnez les résultats en vous référant ensuite au diagramme ci-dessous. Si vous égalez ou battez le score montré sur la colonne de vieillissement alors le joueur évite l'effet de vieillissement et rien n'arrive. Si le résultat des dés est inférieur au score exigé alors le joueur vieillit et un autre jet doit être fait sur la table de *Résultats du Vieillessement*. Appliquez le résultat dans la ligne du joueur sur la liste d'équipe. Le vieillissement est un processus naturel, donc les effets de la table de vieillissement ne peuvent pas être annulé par un apothicaire ou la régénération ni aucun autre moyen. Une perte causée par le vieillissement peut être annulé plus tard par une augmentation due à l'expérience.

Tableau de résultats des vieillissements

Résultat des 2D6

2-8 Gain d'une blessure persistante.

9 La caractéristique Armure baisse de 1.

10 La caractéristique Mouvement baisse de 1.

11 La caractéristique Agilité baisse de 1.

12 La caractéristique Force baisse de 1.

Nouvelles 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.

Les Compétences sont également reprises sur la feuille de référence. Elle indique 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.

Les minimums en Force pour les compétences ou les traits se réfèrent à la force de départ du joueur et non à sa force actuelle, par exemple, un Gobelin ne peut jamais prendre la compétence Châtaigne, même s'il gagne +1 en Force, pas plus qu'un Coureur humain qui gagne Châtaigne ne le perd s'il subit plus tard une réduction de -1 en Force.

Traits et compétences

La différence majeure entre une compétence et un trait est que le trait est une aptitude innée qu'il est difficile, mais pas impossible, d'apprendre pour un joueur. Beaucoup de traits sont des aptitudes physiques tels qu'une queue ou des membres supplémentaires, alors que d'autres seront des trucs que le joueur connaît d'instinct et qui ne pourront pas simplement être appris.

Pour refléter ceci, il est plus difficile pour un joueur d'apprendre un trait plutôt qu'une compétence (voir la règle « gagner des traits » plus bas).

Notez que **toutes** les règles que l'on applique aux compétences s'appliquent aussi aux traits, à moins qu'il ne soit spécifiquement précisé le contraire.

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. Un coach peut s'il le désire donner une nouvelle compétence à son joueur (comme décrit ci-dessus) au lieu d'une augmentation de caractéristique.

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, voir ci-dessous.

Gagner des traits

Pour représenter la difficulté de gagner un nouveau trait, un joueur peut seulement gagner celui-ci si un double est obtenu en faisant un jet d'expérience. Si cela arrive, au lieu de l'obtention d'une quelconque compétence, le coach du joueur peut choisir de donner un trait. Cependant, le trait *doit* appartenir à une catégorie que le joueur peut choisir. Par exemple, si un double est obtenu pour un Receveur Humain, on peut lui donner n'importe quelle compétence ou trait d'Agilité ou Général.

Classement des équipes

Toutes les équipes qui prennent part à une ligue doivent recevoir un classement. 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.

TR = (Cout Total de l'équipe / 10) + (Total SPP / 5) + (Tresor / 10) **TR**: Team Rating ou Classement

Trésor

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, 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.

Séquence d'avant match

1. Engager des Francs Joueurs
2. Faire un jet sur le Tableau Météo
3. Déterminer le Public
4. Déterminer le Handicap
5. Jet sur la table d'handicaps
6. Lancer pour les blessures persistantes

1. Acheter les Francs Joueurs

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 $90.000 - 2 = 45.000$ PO. pour un match. Les Champions peuvent seulement être embauchés comme des Francs joueurs en jouant une ligue. Ils ne peuvent pas être achetés comme un membre permanent d'une équipe de ligue. Le coût du Champion est divisé par 2 quand il est embauché comme un Franc joueur. Cela signifie que le seul moment où vous payerez le plein coût pour un Champion est quand ils sont employés comme un membre d'une équipe dans une partie hors-ligue. Un coach peut également engager de l'encadrement de cette façon pour un seul match, en faisant appel à un assistant ou un apothicaire pour un match vital ! 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.

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.

4. Handicaps

Toutes les équipes font partie d'un classement. Plus il est élevé, meilleure est l'équipe. Pour tenir compte de ces deux facteurs, les équipes moins bien classées ont droit quelques jets sur le tableau des handicaps quand elles jouent contre une équipe supérieure. Pour déterminer si une équipe y a droit, soustrayez le classement de la plus faible équipe de celui de la plus forte et référez-vous au Tableau de jets d'Handicaps.

Tableau des jets d'handicaps

<i>Différence de classement</i>	<i>jets d'handicaps</i>
0-10 :	0
11-25 :	1
26-50 :	2
51-75 :	3
76-100 :	4
101+ :	4 + Choisissez un cinquième handicap

5. Jets sur le tableau des handicaps

Une fois que vous savez à combien de jet de handicap vous avez droit, consultez la table suivante pour découvrir de quels avantages votre équipe tirera profit pour le match.

Les « règles générales » suivantes s'appliquent à tous les résultats de jet sur la table de handicap:

-Faites le premier jet sur la table et appliquez le résultat immédiatement si vous le pouvez.

Faites alors votre jet suivant, et cetera jusqu'à tous les jets aient été fait. Si vous êtes autorisé à choisir un résultat faites le alors après tous les autres jets.

- Relancez tout résultat ayant déjà été tiré.

-Tous les résultats de handicap peuvent être employés une fois seulement.

-Les descriptions ci-dessous vous disent quand vous pouvez employer un résultat de handicap et quel effet il a sur le jeu.

Tableau des handicaps

11 Prime de match : le joueur de l'équipe opposée ayant le plus de points d'expérience a décidé qu'il doit être payé davantage pour prendre part au match.

Jetez un d6 et multipliez le résultat par 5000.

Le résultat est la quantité de pièces d'or que le joueur doit recevoir pour prendre part au match. S'il n'est pas payé, il restera assis dans la fosse, refusant de venir avant que la somme qu'il demande ne soient payée ou jusqu'à la fin du match!

Le coach opposé peut payer s'il le veut et à n'importe quel moment la prime d'apparition du joueur après le début du match.

12 Surentraînement : Votre équipe a travaillé longtemps et durement toute la semaine pour cette rencontre. Vous avez droit à une relance supplémentaire pour ce match.

13 Entraînement intensif : Un joueur était vraiment motivé pendant cette semaine et a travaillé très durement pour se préparer au match.

Choisissez un joueur votre équipe. Il peut utiliser une compétence supplémentaire pour ce match seulement, comme s'il venait de gagner une nouvelle compétence grâce à un jet d'expérience.

14 Inspiration : En observant l'équipe opposée durant leurs matches précédents, un de vos joueurs a appris une chose ou deux. Choisissez un joueur de votre équipe et donnez-lui un bonus de JPV supplémentaire. Si l'expérience supplémentaire est suffisante pour lui donner une nouvelle compétence, cela se produit alors immédiatement.

15 Querelle : Deux joueurs de l'équipe adverse choisis aléatoirement refusent d'être présent sur le terrain en même temps durant ce match. Seul un des deux doit être présent sur le terrain au début de chaque engagement.

16 Sous surveillance : l'équipe opposée ne peut pas agresser de joueur à terre ou employer des joueurs équipés d'armes secrètes pour ce match.

21 Mauvaise presse : Des histoires diffamatoires que vous avez colporté divisent l'équipe opposée qui voit sa popularité divisée de moitié (arrondir au supérieur) pour ce match.

22 Sales manies : L'équipe opposée perd une relance pour ce match.

23 Arbitre acheté : L'équipe opposée compte comme étant tenue à l'oeil par l'arbitre pour tout le match (c'est-à-dire toute agression sera découverte sur 4 +).

24 Retard : Des hommes à vous ont réussi à retarder D6 joueurs choisis aléatoirement dans l'équipe opposée pour ce match, ces joueurs devront manquer le premier engagement.

25 Sabotage : Choisissez un joueur dans l'équipe opposée. Vous avez payé quelqu'un pour lui enduire de graisse les semelles de ses chaussures. Son agilité est réduite à 1 jusqu'au prochain engagement.

26 Dopage : Déclarez ce résultat immédiatement (maintenant!). Vous pouvez choisir un joueur dans votre équipe pour avoir l'un ou l'autre +1 en Force OU +1 en Agilité pour ce match.

31 Laxatif : Les boissons de l'équipe opposée ont été « améliorées » avec un laxatif puissant. D3 joueurs opposés choisis aléatoirement ont bu la boisson améliorée et doivent lancer un D6 avant chaque coup d'envoi. Sur un jet de 1-3 ils sont occupés ailleurs et ne peuvent pas participer à cet engagement. Sur un jet de 4-6 ils peuvent être placés normalement

32 Commentateurs achetés : Vous recevez votre bonus de JPV avant le début de la partie. Si cela fait monter un joueur d'un niveau, il peut lancer le dé immédiatement pour déterminer sa nouvelle compétence. Notez que vous n'obtenez pas de second JPV à la fin du match.

33 Encens : Vous faites tous vos jets pour déplacer un joueur de l'emplacement KO à l'emplacement Réserves sur un jet de 2+ pour ce match.

34 Sponsoring : Votre équipe est patronnée par Bloodweiser et reçoit un 10.000 PO supplémentaires après le match... mais seulement si vous criez « Sers moi une Blood ! » au début de chaque engagement!

35 Pièce de monnaie truquée : Vous gagnez automatiquement le lancement de pièce de monnaie pour commencer la partie.

36 Magie météorologique : Vous avez arnaqué un crédule magicien qui vous a cédé un parchemin très utile. Vous pouvez choisir la météo en début de partie.

41 Chant d'équipe : Ajoutez +1 à votre popularité pour ce match.

42 Vengeance : Vous pouvez effectuer à chaque tour n'importe quel nombre d'agressions pendant ce match. Cependant vous ne pouvez pas agresser le même joueur plus d'une fois par tour.

43 Déprime : L'équipe opposée n'a pas le moral. Durant la première mi-temps, ils n'ont que la moitié de leur nombre de relance (arrondi à l'inférieur).

44 Arrestation : Un joueur choisi aléatoirement dans l'équipe opposée s'est mal comporté durant un bal dansant et il a été arrêté! Il doit manquer le match.

45 Recrue : Lors de votre dernier match, vous avez découvert un supporter doué dans les gradins et il consent à jouer pour votre équipe. Ajoutez pour ce match à votre feuille d'équipe un joueur qui peut tenir 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 spéciale : les grands réseaux Cabalvision diffusent une émission spéciale concernant votre courageuse équipe et ses chances dans le prochain match. Le revenu supplémentaire que cela produit vous permettra de jeter 2d6 à la fin du jeu pour les gains du match.

51 Arbitre dupé : Vous pouvez placer 12 joueurs sur le terrain une fois durant le match.

52 Sous-estimation : L'équipe opposée estime qu'elle a de bonnes chances de gagner le match. Ils peuvent seulement mettre sur le terrain les 11 joueurs les plus mauvais de leur équipe, en se basant sur les points d'expérience. La restriction s'arrête quand l'équipe qui a tiré ce handicap aux dés prend l'avantage au score.

53 Sédatif : Choisissez un membre du personnel d'entraînement de l'équipe opposée autre que le coach. Vous avez mélangé un sédatif à son punch et il est indisponible pour ce match.

54 Stylet : un joueur de votre choix dans votre équipe compte comme ayant le trait *Crocs acérés* pour ce match.

55 Beuverie : Un joueur choisi aléatoirement dans l'équipe adverse a été se saouler toute la nuit et n'est pas vraiment prêt pour le jeu. La caractéristique raciale *Cerveau lent* qui s'applique aux Ogres s'applique au joueur pour ce match.

56 Assassin : Votre équipe a embauché un assassin pour se débarrasser d'un des meilleurs joueurs de l'équipe adverse. Choisissez un joueur de l'équipe opposée et faites un jet de blessure pour lui. Le coach opposé peut employer son apothicaire ou le trait régénération, mais un apothicaire employé de cette manière n'est pas disponible pour ce match.

61 Arbitre complaisant : Vous avez rassemblé de l'argent pour 'convaincre' l'arbitre que vos joueurs sont une sympathique bande de brave gars! Vous pouvez ignorer la première expulsion sifflée contre votre équipe.

62 Poing américain : Un joueur de votre choix dans votre équipe compte comme ayant la compétence *Châtaigne* pour ce match.

63 Virus : une maladie mystérieuse éclate parmi l'équipe opposée, neutralisant les membres les moins endurant de l'équipe. Tout joueur de l'équipe adverse ayant une blessure persistante est trop malade pour participer à ce match.

64 Recrues : Votre équipe visite la taverne locale la nuit avant le jeu. Une des danseuses exotiques montre... hum, des... « talents » et vos joueurs lui laisse un généreux pourboire. Elle et quelques amies se décident à traîner avec votre équipe pendant le jour. D6 pom-pom girls rejoignent votre équipe pour ce match.

65 Homme de fer : Un joueur choisi aléatoirement dans votre équipe est résolu à jouer le match entier, coûte que coûte... en fait, il refuse d'être blessé! Si un joueur opposé bat son jet d'armure, il est seulement *Sonné*.

66 Fièvre : Un de vos joueurs a abusé du café dans l'attente du match d'aujourd'hui. Pour ce match, il gagne les traits *Bond* et *Frénésie*, mais laissera automatiquement tomber n'importe quelle tentative de récupérer ou recevoir le ballon.

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.

Séquence d'après match

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

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

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.

Traitez les scores qui ont une valeur modifiée de moins de zéro comme des zéro (c'est-à-dire l'équipe n'obtient aucun argent du tout, mais ne doit pas payer d'argent de tiré de son trésor)

Tableau de modificateurs des gains

Public	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 des gains) x 10,000.

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.

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.

Les équipes subissent un modificateur de -1 à leur jet de dé sur la table de popularité pour chaque 10 points de facteur de popularité que l'équipe a déjà. Un jet non modifié de 1 compte toujours comme 1 et un jet non modifié de 6 compte toujours comme 6 (c'est-à-dire que la règle des 1 et des 6 s'applique aux jets sur la table de popularité).

TABLEAU DE POPULARITE

1D6

Résultat

1 ou moins

Popularité en baisse de 1 point.

2-5

Popularité inchangée.

6 ou plus

Popularité en hausse de 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

* Seulement les sorties qui ont rapportées de l'expérience.

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.

Vous pouvez renvoyer votre personnel d'encadrement comme un coach assistant ou l'Apothicaire, mais vous n'obtenez aucune contrepartie.

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...

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'Epique 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'Epique 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'Epique 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.

A 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 joué 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 : Etant donné qu'il n'y a que quatre places en demi-finales, le nombre de points obtenu lors des qualifications peut se révéler crucial, cela pouvant mener à quelques arrangements (à la limite de la légalité) entre coaches qui tentent d'organiser plus de matches pour gagner les points manquant.

Pour éviter celà, il est recommandé que les ligues impliquant plus de huit équipes passent par des quarts de finale avant les demi-finales.

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 :

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

Refus: 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.

Substitut: 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.

Trophées

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.

Vous trouverez sur notre site internet www.bloodbowl.com des images des trophées à imprimer pour les utiliser comme trophées. 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).

Trophée 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.

De plus, l'équipe gagnante reçoit les services d'un sorcier du collège qui l'a soutenue. Ce contrat permet durant une saison à l'équipe gagnante de recruter un sorcier pour 25.000 PO par match au lieu des 50.000 PO habituels. Ce contrat fonctionnant même pour les Nains, Halflings et Morts-vivants qui n'ont pas le même type de sorcier (voir les règles sur les 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 de tirer une carte d'Evénement Aléatoire supplémentaire dans chaque match qu'elle joue, aussi longtemps qu'elle possède le trophée.

Gains de la coupe du chaos

D6	Gagnant	Finaliste
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, de la Norsca 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 le 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.

Mais pour les joueurs, 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 !

Compétences, Traits, Caractéristiques Raciales et Armes Secrètes

Compétences

Arracher le ballon (Générale), Blocage (Générale), Blocage de passe (Générale), Dextérité (Générale), Frappe précise (Générale), Joueur Vieux (Générale), Poursuite (Générale), Tacle (Générale), Blocages Multiples (Force), Châtaigne (Force), Ecrasement (Force), Esquive en force (Force), Garde (Force), Equilibre (Agilité), Esquive (Agilité), Glissade contrôlée (Agilité), Plongeon (Agilité), Réception (Agilité), Saut (Agilité), Sprint (Agilité), Tacle plongeant (Agilité), La main de Dieu (Passe), Lancé précis (Passe), Passe (Passe), Passe rapide (Passe), Précision (Passe).

Traits

Chef (Général), Frénésie (Général), Intrépidité (Général), Nerfs d'acier (Général), Pro (Général), Stabilité (Force), Bond (Agilité), Costaud (Passe), Bras supplémentaire (Aptitude Physique), Cornes (Aptitude Physique), Crâne épais (Aptitude Physique), Crocs acérés (Aptitude Physique), Deux têtes (Aptitude Physique), Main démesurée (Aptitude Physique), Griffes (Aptitude Physique), Pointes (Aptitude Physique), Queue préhensile (Aptitude Physique), Répulsion (Aptitude Physique), Tentacules (Aptitude Physique), Très longues jambes (Aptitude Physique),

Caractéristiques Raciales

Animal sauvage, Cerveau lent, Débile, Lancer un Coéquipier, Minus, Monstre, Poids Plume, Prendre racines, Regard hypnotique, Toujours affamé.

Descriptions :

Animal sauvage

(Caractéristique raciale)

Les Animaux Sauvages sont des créatures extrêmement violentes. Si vous déclarez qu'un Animal Sauvage exécute autre chose qu'un Blocage, jetez un D6. Sur un jet de 1-3, l'Animal Sauvage s'arrête et hurle de colère au lieu faire ce qu'il faudrait et l'action est perdue. Notez que l'Animal Sauvage ne doit plus se déplacer avant les autres et qu'il peut maintenant utiliser les soutiens. Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe. Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Arracher le Ballon

(Compétence générale)

Un joueur qui a cette compétence peut forcer un joueur adverse qu'il repousse à lâcher le ballon, même si celui-ci n'a pas été plaqué.

Bâton à ressort Gobelin

(Spécial)

Pénalité 10+

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.

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.

Blocage

(Compétence générale)

La compétence blocage affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, voir les règles de blocage du manuel de bloodbowl.

Blocage de passe

(Compétence générale)

Un joueur avec cette compétence peut bouger de 3 cases (même s'il n'a que 1 ou 2 pts de MV) quand le coach adverse annonce qu'il va tenter une passe.

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 ZdT.

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 ZdT adverses.

Pendant la partie mouvement d'un Blocage de passe, on peut utiliser toutes les compétences que l'on emploie normalement dans un déplacement à l'exception de Bond, Equilibre et Sprint.

Un joueur ayant Blocage de passe ne peut pas bloquer le lanceur ou la case-cible quand un monstre essaye de lancer un coéquipier.

Blocage multiple

(Compétence de force)

Le joueur a le droit de faire un blocage contre 2 adversaires en même temps. Les adversaires doivent être adjacents entre eux et adjacents au joueur utilisant *blocage multiple*.

Leurs forces sont ajoutées et ils subissent de la même façon les effets du blocage. Les 2 camps peuvent utiliser les soutiens normaux.

Les compétences comme Griffes, Ecrasement ou Châtaigne peuvent affecter les deux victimes d'un Blocage Multiple.

Si le joueur avec Blocage Multiple obtient « l'Attaquant est plaqué », le coach en défense choisit un de ses joueurs qui se verra attribué les points d'expérience pour sortie.

Intrépidité est compatible avec *Blocage Multiple*, ce n'est pas le cas de *Frénésie*.

Bombes

(Spécial)

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 soi 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.

Bond

(Trait d'agilité)

Un joueur avec ce trait peut se relever gratuitement au début de n'importe quelle action. Il n'a pas à payer 3 cases de mouvement. Le joueur peut donc faire un blocage sans que cela soit considéré comme un blitz.

Bras supplémentaires

(Trait d'aptitude physique)

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

Cerveau lent

(Caractéristique raciale)

Lancez un D6 avant chaque action que va tenter votre joueur qui possède ce trait. Sur un 1 il reste là où il est, tentant de se rappeler ce qu'il doit faire. Cela veut dire qu'il ne peut rien faire pour ce tour-ci et qu'il perd sa zone de tacle jusqu'à ce qu'il fasse autre chose qu'un 1 au début d'une action.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Chaîne et boulet

(Spécial)

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.

Châtaigne

(Compétence de force)

Ajoutez +1 à tous les jets d'armure OU de blessure causé par un blocage effectués par un joueur avec cette compétence. Elle ne peut pas être utilisée par des joueurs ayant une force inférieure ou égale à 2.

Elle ne peut pas être employée pour modifier un jet d'armure ou de blessure causé par une agression.

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 vous autorise à prendre un pion de relance supplémentaire au début de chaque mi-temps (cela ne fonctionne pas pour les prolongations). Une équipe ne peut avoir qu'un seul pion de relance de chef. Le pion fonctionne comme une relance d'équipe, mais il ne peut être utilisé que si un joueur avec la compétence se trouve sur le terrain.

Cornes

(Trait d'aptitude physique)

Un joueur qui a des cornes obtient +1 en force lorsqu'il blitz contre un adversaire. Pour que ce bonus soit valable, il faut que le joueur ait parcouru au moins une case avant d'effectuer son blocage. Si le personnage est en plus frénétique, le bonus de cornes s'applique au second blocage si il s'est appliqué au premier.

Costaud

(Trait de passe)

Réduisez la portée d'un cran (mais jamais inférieure à éclair) quand le joueur tente de passer le ballon.

Crâne Epais

(Trait d'aptitude physique)

Lancez 1 D6 si le joueur est mis K.O. Sur un résultat de 4+, le joueur n'est pas KO mais seulement *sonné*. Sur un résultat de 3 ou moins, il est KO.

Crocs acérés

(Trait d'aptitude physique)

Ajoute +2 aux jets de blessure causés par un blocage.

Elle ne peut pas être employée pour modifier un jet d'armure ou de blessure causé par une agression.

Dague empoisonnée

(Spécial)

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.

Un joueur avec le trait Crâne Épais peut jeter le dé pour son trait après que l'entraîneur du joueur qui a la Dague Empoisonnée a jeté le dé pour la blessure, mais seulement si cette blessure est un KO (ou un résultat Sonné qui s'est changé en KO à cause du poison). Un Homme de Fer (résultat de handicap) ne peut être que sonné au maximum quoi qu'il arrive, donc il restera toujours sur le terrain, sonné, après que l'adversaire ait battu son armure.

Se servir d'une **tronçonneuse** ou d'une **dague empoisonnée** ne compte pas comme un blocage. Le joueur équipé d'une tronçonneuse (ou d'une dague) peut donc se déplacer et frapper sans que cela soit considéré comme un blitz. Toutefois, après

avoir frappé, il ne peut plus se déplacer (à moins d'avoir déclaré un blitz). Un joueur avec une tronçonneuse ne peut donner qu'un coup de tronçonneuse par tour et ce même s'il a frénésie.

Débile

(Caractéristique raciale)

Ce joueur est sans doute une des plus pitoyables créatures jamais vu sur un terrain de Blood Bowl (le QI des autres joueurs n'est pourtant pas leur point fort!).

À cause de ça vous devez jeter un D6 avant qu'il n'entreprene une action. S'il y a au moins un joueur de la même équipe étant debout adjacent à la case du joueur *Débile* et qui n'est pas lui aussi *Débile*, on ajoute 2 au jet de dé. Sur un jet de 1 à 3, le joueur *Débile* reste là où il est, tentant de se rappeler ce qu'il doit faire.

Cela veut dire qu'il ne peut rien faire pour ce tour-ci et qu'il perd sa zone de tacle jusqu'à ce qu'il fasse autre chose que 1 à 3 au début d'une action.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Deux têtes

(Trait d'aptitude 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 dextérité.

Ecrasement

(Compétence de force)

Le joueur peut employer cette compétence après qu'il ait fait un Blocage, mais seulement si la victime a été plaqué. Si le jet d'armure a échoué le joueur peut décider d'écraser la victime. Vous pouvez alors relancer le jet d'armure. Le joueur qui fait l'écrasement est mis couché dans sa propre case – on considère qu'il revient en arrière après l'écrasement de son adversaire (ne faites pas de jet d'Armure pour lui car il a été amorti par l'autre joueur!). Si le joueur a repoussé son adversaire avant de le plaquer, il doit poursuivre avant de pouvoir employer cette compétence. L'écrasement ne cause pas de Turnover à moins que le joueur faisant l'écrasement ne porte la ballon.

Equilibre

(Compétence d'agilité)

Le joueur peut relancer le dé lorsqu'il tombe en essayant de se déplacer d'une case supplémentaire.

Equilibre ne peut être utilisée qu'une fois par action.

Esquive

(Compétence d'agilité)

Le joueur peut relancer le dé lorsqu'il rate une esquive. De plus, cette compétence affecte les résultats des dés de blocage.

Esquive en force

(Compétence de force)

Le joueur peut utiliser sa force à la place de son agilité lorsqu'il tente une esquive.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour, il faut déclarer que l'on veut s'en servir après que le jet de dé ait été effectué.

Frappe précise

(Compétence générale)

Pour pouvoir utiliser cette compétence, le joueur doit être placé sur le terrain au moment du coup d'envoi. Le joueur ne peut pas être dans la zone d'engagement ni dans les zones latérales. Si ces conditions sont respectées, il peut donner le coup d'envoi. Comme sa frappe est très précise, le nombre de cases sur lesquelles le ballon rebondit est divisé par 2, en arrondissant vers le bas : 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3.

Frénésie

(Trait général)

Un joueur possédant frénésie doit toujours poursuivre ceux qu'il repousse. En plus, si le joueur frénétique repousse son adversaire sans le plaquer en même temps, il *doit* le poursuivre *et* tenter un nouveau blocage, en employant les règles normales et ce même si le repoussement n'a pas réellement lieu à cause de la compétence *Stabilité*.

La frénésie ne peut être utilisée avec une arme secrète ou un autre type d'attaque autre qu'un blocage normal.

Notez que ces changements signifient qu'un joueur frénétique est maintenant le seul joueur à pouvoir tenter *UN* blocage supplémentaire par tour.

Notez aussi que si le deuxième blocage repousse le joueur adverse, le joueur frénétique *doit* toujours poursuivre. Si un joueur frénétique commence un blitz et se trouve à cours de points de mouvement, il peut abandonner un second blocage (c'est-à-dire que dans ce cas il n'est pas obligé de faire ce blocage), mais il peut aussi Mettre le paquet pour pouvoir réaliser son blocage, sous réserve qu'il puisse encore Mettre le paquet à ce moment de son déplacement.

Garde

(Compétence de force)

Le joueur apporte son soutien offensif ou défensif même s'il est dans une ZdT mais seulement pour un blocage et jamais pour une agression.

Glissade contrôlée

(Compétence d'agilité)

Le joueur peut choisir vers quelle case du terrain il est repoussé après un blocage. A noter qu'il peut choisir n'importe laquelle des 8 cases, même s'il est plaqué.

Griffes – Pincés

(Trait d'aptitude physique)

Ajoute +2 aux jets d'armure causés par un blocage.

Elle ne peut pas être employée pour modifier un jet d'armure ou de blessure causé par une agression.

Intrépidité

(Trait général)

Le joueur peut tenter de bloquer un adversaire plus fort que lui. Pour ce faire il lance 2D6. Si le résultat des 2 dés est strictement supérieur à la force de l'adversaire, le joueur est considéré comme ayant la force de son adversaire pour ce blocage, avant que les bonus d'attaque ou de défense soient ajoutés. Sinon déterminez le blocage avec la force normale de votre joueur.

Utilisé avec *Frénésie*, vous devez relancer les dés d'*Intrépidité* à chaque Blocage de la *Frénésie*. Si le blocage est un échec et que le bloqueur décide d'utiliser une relance, il ne relance que pour le blocage et pas l'*Intrépidité*, qui utilise un jet distinct.

Joueur vicieux

(Compétence générale)

Ajoute +2 aux jets d'armure OU de blessure lorsque le joueur commet une agression (et pas s'il soutient une agression).

Lancer précis

(Compétence de passe)

Si une passe faite par ce joueur est interceptée, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, l'interception est annulée.

Lancer un coéquipier

(Caractéristique raciale)

Le joueur peut lancer un coéquipier ayant la compétence poids plume.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

La Main de Dieu

(Compétence de passe)

Un joueur qui utilise cette compétence peut envoyer le ballon n'importe où sur le terrain (il n'est pas limité par la règle de passe).

Toutefois, la passe est automatiquement loupée et dévie donc 3 fois avant de tomber au sol ou sur un joueur, de plus il faut jeter un dé et 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 (la compétence Passe permet de relancer ce dé).

Les zones de tacle et Répulsion n'affecte pas la main de dieu.

Cette compétence ne peut être utilisée si le tirage de la météo donne une tempête de neige.

Main démesurée

(Trait d'aptitude physique)

Le joueur ramasse le ballon sur un résultat de 2+ sans qu'aucun modificateur ne puisse entrer en compte.

Minus

(Caractéristique raciale)

Le joueur a toujours un modificateur d'esquive de +1, car il ignore les zones de tacle des cases vers lesquelles ils se rend.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Monstre

(Caractéristique raciale)

Ce joueur est un monstre ! Toutes les règles des monstres s'appliquent à ce joueur.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Nerf d'acier

(Trait général)

Le joueur ignore les modificateurs de -1 dus à la présence de ZdT lorsqu'il tente de passer ou de recevoir le ballon.

Passe

(Compétence de passe)

Le joueur peut relancer le dé quand il rate une passe.

Passe rapide

(Compétence de passe)

Lorsqu'un adversaire tente de frapper le joueur, celui-ci peut passer le ballon avant d'être bloqué, cependant, il ne peut le lancer que dans les limites d'une *passe éclair*. Les règles normales de lancer s'appliquent, sauf que le tour d'aucune équipe ne s'arrête, quel qu'il puisse être le résultat du lancer. Après que la passe ait été faite, l'adversaire fait son blocage et continue son tour.

Une passe rapide peut être interceptée ou subir un *Blocage de passe*.

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 pieds presque instantanément. Par conséquent, le joueur n'est pas plaqué quand il utilise cette compétence.

Poids Plume

(Caractéristique raciale)

Le joueur peut être lancé par un monstre possédant la compétence *Lancer un Coéquipier*. Cette compétence ne peut être utilisée que par un joueur ayant une Force de 2 ou moins.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Pointes

(Trait d'aptitude physique)

Ajoute +1 à la valeur d'armure du joueur

Poursuite

(Compétence générale)

Quand un adversaire quitte la zone de tacle d'un joueur avec cette compétence, chaque joueur jette un dé (relance possible) et ajoute le facteur de mouvement du joueur au résultat. Si le résultat du coach qui poursuit est supérieur ou égal au résultat du coach

poursuivi, celui ci peut occuper la case laissée libre par l'adversaire. Il n'y a pas d'esquive et cela n'influe pas sur le mouvement du joueur au tour prochain. De plus le joueur peut utiliser cette compétence autant de fois qu'il le veut par tour.

Précision

(Compétence de passe)

Ajoute +1 au jet de dé quand il passe le ballon.

Prendre racines

(Caractéristique raciale)

Les Hommes Arbres passent la plupart de leur temps figé sur place dans les bois et les forêts qui couvrent la plupart du monde de Blood Bowl. Jetez un D6 pour le joueur avant le début du match. Sur un jet de 1 à 3 le joueur sommeille dans un bois quelque part et manque la première mi-temps ! Le joueur rejoint l'équipe pour le début de la deuxième mi-temps.

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Pro

(Trait général)

Une fois par tour, le joueur peut utiliser cette compétence pour relancer n'importe quel jet de dés. Pour cela jetez 1D6 (ce jet peut être relancé en utilisant une relance) et sur 4+ il peut relancer le jet sinon il doit conserver le résultat déjà acquis (il ne peut relancer une relance de pro grâce à une relance d'équipe), cette compétence ne permet jamais de relancer les jets d'armure ou de blessure.

Queue préhensile

(Trait d'aptitude physique)

-1 à toutes les tentatives d'esquive des adversaires quittant la zone de tacle d'un joueur possédant cette compétence

Réception

(Compétence d'agilité)

Cette compétence permet de relancer le dé lorsqu'un jet de réception ou d'interception est loupé ou s'il lache un ballon transmis.

Regard hypnotique

(Caractéristique raciale)

Le joueur a une puissante capacité télépathique, qu'il peut employer pour étourdir un adversaire dans le but de l'immobiliser. Le joueur peut employer le regard hypnotique à la place d'un Blocage.

Le joueur peut diriger son Regard Hypnotique vers un joueur opposé dans une case adjacente. Jetez un dé : si le score est de 2 ou plus, la victime est hypnotisée et perd sa zone de contrôle pour le reste du tour d'équipe. Sur un jet de 1, le regard hypnotique n'a aucun effet. Le regard Hypnotique est une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui commencent avec dans leur liste d'équipe. Il ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui commencent avec. Notez que ce n'est plus une action libre (gratuite).

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Régénération

(Caractéristique raciale)

Un joueur qui a cette compétence est très difficile à tuer. Pour représenter ceci, jetez 1D6 à chaque fois que le joueur est blessé ou tué et qu'il va donc dans la fosse.

Sur un 4+, le joueur ne subit pas la blessure et va immédiatement dans la réserve en attente du prochain coup d'envoi.

Le joueur adverse gagne quand même des points d'expérience pour la sortie

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe.

Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Répulsion

(Trait d'aptitude physique)

Tout joueur dans un rayon de 3 cases doit soustraire -1 au dé quand il passe ou reçoit le ballon.

De plus, tout joueur désirant effectuer un blocage sur lui doit jeter 1D6 et faire 2+. Sinon il est trop dégouté pour toucher à ce joueur et le blocage (ou le blitz) est perdu. Il n'y a cependant pas de turnover.

Le trait fonctionne même si le joueur n'est pas debout (mais n'affecte pas les agressions).

Pour gérer la compétence Blocage Multiple contre un ou plusieurs adversaires ayant Répulsion, annoncer que vous tentez un Blocage Multiple et jetez ensuite un D6 contre chaque joueur avec Répulsion. Sur 2+, vous pouvez ignorer Répulsion pour ce joueur. Si vous obtenez 1 contre un des joueurs, vous ne pouvez pas l'inclure dans le Blocage Multiple, bien que vous puissiez

bloquer l'autre quand même. Si les deux joueurs ont Répulsion et que vous obtenez 1 contre chacun d'entre eux, le Blocage est entièrement perdu!

Roule mort Nain

(Spécial)

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 tacle, aussi ignore-t-il les zones de tacle 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 Tuée & Blessés de la fosse. Indisponible pour le reste du match, il sera réparé à temps pour le match suivant.

Saut

(Compétence d'agilité)

Sauter coûte 2 points de mouvement. Et il permet de se déplacer de 2 cases en ligne droite dans n'importe quelle direction. Pour qu'un saut soit réussi, le joueur doit effectuer un test d'agilité pure sans aucun modificateur. Si le jet est loupé, le joueur tombe dans la case vers laquelle il sautait et subit une blessure. Il y a turnover.

Un joueur peut utiliser cette compétence une seule fois par tour.

On peut tenter de « mettre le paquet » pour Sauter, placez le joueur dans la case visée par le Saut et faites ensuite le jet de « mettre le paquet » (ou « la relance » si vous avez besoin de deux d'entre eux pour exécuter le saut). Si vous ne tentez pas de relance pour un jet raté de « mettre le paquet », le joueur tombe dans la case visée. L'entraîneur opposé peut faire un jet d'armure comme d'habitude.

Sprint

(Compétence d'agilité)

Un joueur avec cette compétence peut pousser jusqu'à 3 fois au lieu de 2 habituellement.

Stabilité

(Traité de force)

Un joueur avec cette compétence n'est jamais repoussé par le 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. Bien que le joueur reste sur ses pieds, il vacille sur place, aussi son action se termine-t-elle et il ne peut rien faire d'autre ce tour. Il n'y a pas de turnover.

Tacle

(Compétence générale)

Les joueurs adverses ne sont pas autorisés à utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent une esquive en sortant de la zone de tacle du joueur, ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence esquive si le joueur tente un blocage contre eux.

Tacle plongeant

(Compétence d'agilité)

Le joueur peut employer cette compétence si un joueur adverse essaye de sortir de sa zone de tacle.

Couchez la figurine du joueur employant cette compétence, mais ne faites pas de jet de blessure ou d'armure pour ça.

Le joueur opposé doit alors soustraire -2 à son jet d'esquive pour sortir de la zone de tacle.

Si un joueur essaye de quitter la zone de tacle de plusieurs joueurs qui ont tacle plongeant, un seul des joueurs adverse peut effectuer un tacle plongeant. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour d'équipe adverse.

Tentacules

(Trait d'aptitude physique)

Le joueur peut essayer d'employer ce trait quand un joueur adverse essaye de sortir de sa zone de tacle. Chaque coache lance un D6 et ajoute la Force de leur joueur au score. Si le résultat pour le joueur qui possède les tentacules est plus haut que le résultat du joueur se déplaçant, le joueur se déplaçant est maintenu et ne peut pas quitter la case ou essayer de se déplacer encore.

Si un joueur tente de quitter une case dans les zones de tacle de plusieurs adversaires avec des Tentacules, un seul de ces adversaires peut tenter de le retenir avec ses Tentacules.

Toujours affamé

(Caractéristique raciale)

le joueur toujours atrocement faim - et qui plus est il mange absolument tout! Si le joueur utilise le trait *Lancer un coéquipier* il jette un D6 après qu'il ait choisi le joueur qu'il va lancer, mais avant qu'il le lance effectivement.

Sur un jet de 1 il essaye de manger le malheureux joueur ! Jetez le D6 de nouveau, un second 1 signifie qu'il a avalé l'autre joueur, avec des résultats évidemment fatals pour ce dernier (pas d'apothicaire). Sur un jet de 2-6 l'autre joueurs avec de grands efforts parvient à se libérer et doit être placé à terre (renversé) dans une case adjacente aléatoire (si la case est occupée alors l'occupant originel est repoussé et renversé).

Il s'agit d'une caractéristique raciale qui s'applique seulement aux joueurs qui l'ont dès le départ sur leur liste d'équipe. Elle ne peut pas être gagnée par d'autres joueurs, ou perdue par des joueurs qui débutent avec.

Très longues jambes

(Trait d'aptitude physique)

+1 au mouvement du joueur. +1 à l'interception.

Tromblon des Nains du Chaos

(Spécial)

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 (bien que le tir du Tromblon compte comme l'action de passe de l'équipe). 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!

Tronçonneuse

(Spécial)

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.

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.

Se servir d'une **tronçonneuse** ou d'une **daguer empoisonnée** ne compte pas comme un blocage. Le joueur équipé d'une tronçonneuse (ou d'une dague) peut donc se déplacer et frapper sans que cela soit considéré comme un blitz. Toutefois, après avoir frappé, il ne peut plus se déplacer (à moins d'avoir déclaré un blitz). Un joueur avec une tronçonneuse ne peut donner qu'un coup de tronçonneuse par tour et ce même s'il a frénésie.