BLOOD BOWL

LIVRE DES REGLES

GAMES WORKSHOP

MOMIE DE KHEMRI

SKINK

BLITZEUR NAIN

HACK ENLASH

HOMME-BETE

POM POM GIRL ZOMBIE

HALFLING

FURIE ELFE NOIRE

PASSEUR HUMAIN

RATMUT III

SERVITEUR

TROIS-QUART ORQUE

OGRE

KROXIGOR

MORG ‘N’ THORG

Voici quelques exemples de la grande gamme de figurines disponibles pour Blood Bowl

LIVRE DES REGLES 5.0

Après deux ans et trois mois de tests et d'âpres discussions, la voici enfin, la cinquième édition des Règles Perpétuelles. Cette édition diffère des quatre versions précédentes car un effort a été réalisé pour revenir à la 3ème édition avec les leçons tirées des versions 1.0 à 4.0 et pour refaire la 3ème édition afin que les équipes de ligues puissent être jouées dans un format de Ligue Perpétuelle de Blood Bowl sans être obligé de réinitialiser la ligue pour les nouveaux membres. Specialist Games est heureux de proposer ces règles en téléchargement gratuitement sur son site et AR continuer de le faire dans le futur. Pour ceux d'entre vous qui sont familiers avec la version 4.0 des règles, une liste complète des changements est disponible sous forme de fichier d'erratas sur le site Internet. Tous les changements et corrections typographiques de la version 4.0 sont indiqués en rouge de façon à être facile à retrouver. Je souhaite particulièrement remercier tous les testeurs pour leur travail et leur contribution durant ces 2 années et plus particulièrement Tom Anders qui a terminé le projet alors que j'étais pris ailleurs.

Que Nuffle bénisse vos dés pour toujours. ***Jervis Johnson***

- Attention, ce document n'est pas une traduction officielle de Games Workshop ! -

SOMMAIRE

INTRODUCTION 2
COMPOSANTS 2
MISE EN PLACE DU JEU 6
COUP D'ENVOI 6
SÉQUENCE DE JEU 7
DÉPLACER LE PION TOUR 7
ACTIONS DES JOUEURS 7
TURNOVER 7
MOUVEMENT 8
ZONE DE TACLE 8
RÉCUPÉRER LE BALLON 8
BLOCAGE 9
BLITZ 9
FORCE 9
PLAQUAGE ET BLESSURE 11
BLESSURE 11
REMPLACEMENT 11
TABLEAU DES BLESSURES 11
LANCER LE BALLON 12
LANCER 12
RECEVOIR LE BALLON 13
REBOND 13
RENVOI 13
TURNOVER 13
RELANCES 14
RELANCE D'ÉQUIPE 14
RELANCE DE JOUEUR 14
COMPÉTENCES 14
REMPORTER LE MATCH 15
MARQUER PENDANT SON TOUR 15
MARQUER PENDANT LE TOUR ADVERSE 15
REPRENDRE LE MATCH 15
CONCEDER LE MATCH 15
RÈGLES AVANCEES 16
CRÉER UNE ÉQUIPE DE BLOOD BOWL 16
FEUILLE D'ÉQUIPE 16
ACHAT DE JOUEUR 16
RELANCE D'ÉQUIPE ET POPULARITE 16
ENCADREMENT 16
APOTHICAIRE 17
TABLEAU DE COUP D'ENVOI 18
FAME 18
MÉTÉO 20
TRANSMISSION DU BALLON 20
METTRE LE PAQUET ! 20
SOUTENIR UN BLOCAGE 21
INTERCEPTION ET MALADRESSE 22
AGRESSER OU FRAPPER UN JOUEUR A TERRE 23
COMPETENCE 23
LIGUES DE BLOOD BOWL 24
DÉMARRER UNE LIGUE 24
FEUILLE D'EQUIPE 24
TRESORERIE 24
VALEUR DE L'EQUIPE 25
SUIVI DES MATCHS 25
SORTIES 25
TABLEAU DES SORTIES 25
POINTS D'EXPERIENCE 25
COMMENT GAGNER DE L'EXPERIENCE 26
TABLEAU DES POINTS D'EXPERIENCE 26
JET D'EXPERIENCE 26
TABLEAU D'EXPERIENCE 26
NOUVELLE COMPETENCE 26
AUGMENTATION DE CARACTERISTIQUE 26
DOUBLE 27
EXPERIENCE ET VALEUR DES JOUEURS 27
TABLEAU DE MODIFICATION DE VALEUR 27
JOUER DES MATCHS DE LIGUE 28
SEQUENCE D'AVANT MATCH 28
METEO 28
PORTE-MONNAIE 28
PRIME DE MATCH 28
SÉQUENCE D'APRÈS MATCH 29
JET D'EXPERIENCE 29
MISE À JOUR DE LA FEUILLE D'EQUIPE 29
JOURNALIER 29
DEPENSES EXPONENTIELLES 29
CONCEDER UN MATCH 29
TOURNOIS 30
ORGANISER UN TOURNOI 30
TROPHÉES 31
TROPHÉE DU MAGAZINE L'ÉPIQUE 32
LE DUNGEONBOWL 32
LA COUPE DU CHAOS 32
LE BLOOD BOWL 33
AUTRES TOURNOIS 33
REGLES OPTIONNELLES DE LIGUE 34
ATTRIBUTION DU JPV 34
MODIFICATION DES DEPENSES EXPONENTIELLES 34
EXCLURE DES PRIMES DE MATCH 34
UTILISER LES PRIMES DE MATCH EN DEHORS D'UNE LIGUE 34
FACTEUR DE POPULARITE LIBRE 34
GAINS ADDITIONNELS DES PETITES LIGUES 34
CARTES SPECIALES 35
JEU DES INCIDENTS MINEURS 35
JEU DES ACTIONS SPECIALES 36
JEU DES OBJETS MAGIQUES 37
JEU DES COUPS BAS 38
JEU DU BON KARMA 39
JEU DES EVENEMENTS ALEATOIRES 41
JEU DES MESURES DÉSPÉRÉES 42
DESCRIPTIONS DES COMPÉTENCES 43
DESCRIPTIONS DES PRIMES DE MATCH 49
SERVEUSE DE BLOODWEISER 49
APOTHICAIRE LOCAL 49
IGOR 49
POT DE VIN 49
SEANCE D'ENTRAINEMENT 49
CHAMPION 49
MERCENAIRE 49
CHEF CUISTOT HALFLING 49
SORCIER 50
LISTE DES CHAMPIONS 51
LISTES D'ÉQUIPES 53
AMAZONES 53
CHAOS 53
ELFES 53
ELFES NOIRS 54
ELFES SYLVAINS 54
GOBELINS 54
HALFLINGS 55
HAUTS ELFES 55
HOMMES LÉZARDS 55
HUMAINS 56
KHEMRIS 56
MORTS VIVANTS 56
NAINS 57
NAINS DU CHAOS 57
NÉCROMANTIQUES 57
NORDIQUES 58
NURGLE 58
OGRES 58
ORQUES 59
SKAVENS 59
VAMPIRES 59
QUESTIONS ET REPONSES 60
NOTES DU CONCEPTEUR 61

★ CONCEPTION DU JEU : JERVIS JOHNSON
★ COUVERTURE DE LA BOITE : DAVE GALLAGHER
★ ILLUSTRATIONS DU LIVRE DE REGLES : WAYNE ENGLAND, PETE KNIFTON & KARL CRITCHLOW
★ CONCEPTION DES COMPOSANTS: RICHARD WRIGHT & WAYNE ENGLAND
★ EQUIPE DE DEVELOPPEMENT DE L'EDITION 2004-2006 : JERVIS JOHNSON, TOM ANDERS, IAN WILLIAMS, JOHN KIPLING LEWIS, STEVEN BABBAGE, CHET ZESHONSKI, DEAN MAKI & LES TESTEURS DE SPECIALIST-GAMES.COM
★ EDITEUR DU MANUEL: TOM ANDERS
★ REDACTEURS DU BACKGROUND: TOM ANDERS & STEPHEN HUTTON
★ PRODUCTION : TOM ANDERS & JOSH BLANCHETTE
★ VERSION FRANÇAISE : JEAN-DAVID LANZ, JEAN-PAUL FOREST, NICOLAS VANDENABEELE, BARBARUS, SKEDUS & THIBAUT ROBINE

WWW.BLOODBOWL.COM

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Blood Bowl, Games Workshop et le logo Games Workshop, le chateau Citadel, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Blood Bowl, Death Zone sont tous des marques commerciales de Games Workshop Ltd. Citadel, le Vieux Monde et Skaven sont des marques commerciales de Games Workshop Ltd.
Toutes les illustrations et les images des produits Games Workshop contenues dans cet ouvrage ont été produites en interne ou sur commande et sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd, 2006. All rights reserved.

UNITED KINGDOM
GAMES WORKSHOP LTD.
Willow Road
LENTON
NOTTINGHAM NG7 2WS

FRANCE
GAMES WORKSHOP
Europarc de Pichaury - BP419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière
13591 AIX EN PROVENCE cedex 3

Vous avez décelé une erreur dans ce document ? Ecrivez-moi :
thebs@hotmail.com

INTRODUCTION

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

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

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

COMPOSANTS

La boite de Blood Bowl contient les composants suivants (Note : comme ce livret est disponible séparément et en PDF gratuit, la section des composants n'est valable qui si vous avez acheté la boite du jeu) :

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

1 Terrain de Jeu
2 Fosses
2 Cartes d'Equipes

1 Gabarit de Passe
1 Gabarit de Renvoi
1 Gabarit de Dispersion
4 Ballons en Plastique

Dés: 2 dés à 6 faces, 1 dé à 8 faces, 3 Dés de Blocage

Pions :
16 Pions Relance

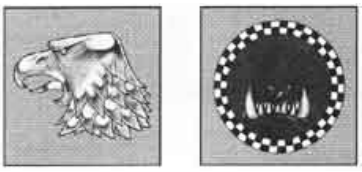
2 Pions Score

2 Pions de relance de Chef

2 Pions Tour

16 Pions Hasard

1 Pièce de Coup d'Envoi



Pions Relance

Pion Tour

Pion Score

Figurines Plastique
12 Joueurs Humains : 6 Trois-quarts, 2 Blitzeurs, 2 Passeurs et 2 Receveurs.

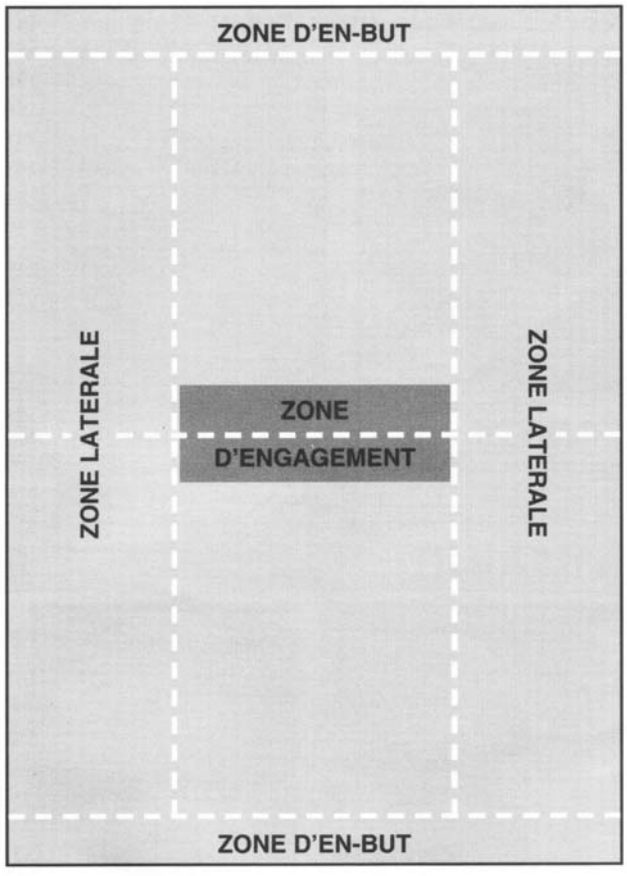
12 Joueurs Orques : 6 Trois-quarts, 2 Bloqueurs Orques Noirs, 2 Blitzeurs et 2 Passeurs.

★ **Les Coachs :** Ceux là, ne les cherchez pas dans la boite parce qu'ils n'y sont pas : vous même et votre adversaire êtes les coachs! 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 *coachs* des équipes. Toutes les références faites aux *joueurs* s'appliquent aux figurines de Blood Bowl.

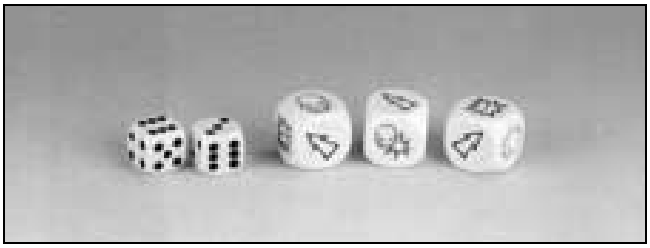
★ **Terrain de Jeu :** C'est le terrain sur lequel se déroule le match. Il est grand et vert (un peu comme un Orque) mais ne vous inquiétez pas, il sera très vite rouge sang ! Il est divisé en cases servant à résoudre les mouvements et les combats. Chaque case ne peut contenir qu'un seul joueur de Blood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

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

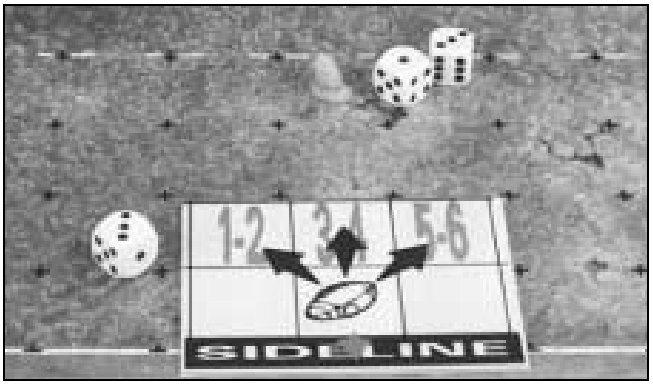
Au centre du terrain se trouve la *ligne médiane* et, parallèles à la longueur du terrain, sont tracées deux lignes qui délimitent l'espace des *zones latérales*. Les rangées de cases se trouvant de part et d'autre de la ligne médiane et entre les zones latérales (14 au total) forment la *zone d'Engagement*.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



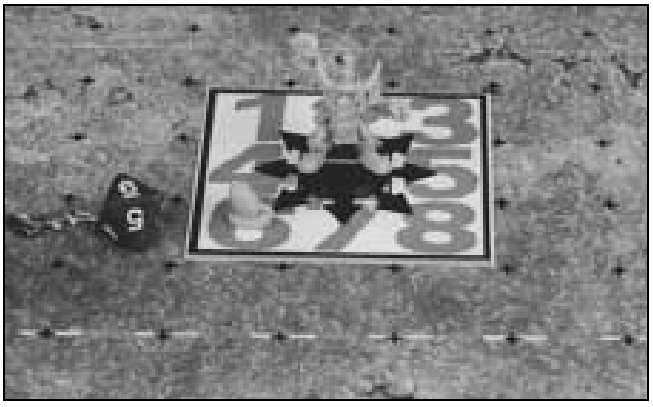
★ **Dés de Blocage et Dés à Six Faces :** Le jeu utilise des dés de blocage spéciaux et des dés classiques, numérotés de 1 à 6. Les dés de blocage sont utilisés lorsqu'un joueur tente de plaquer un autre joueur (on appelle cela 'bloquer' un autre joueur). Les dés à six faces sont utilisés dans la plupart des cas et l'on s'y réfère généralement dans les règles sous le terme D6. Si les règles indiquent 'lancez un dé' ou 'lancez 1D6', cela signifie que vous devez lancer un dé à six faces. Si les règles indiquent 'lancez 2D6', lancez deux dés à six faces et additionnez leurs résultats. Si les règles disent "lancez 1D3", lancez 1D6 et divisez le résultat par 2 en arrondissant au supérieur (i.e. 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)



★ **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 est principalement utilisé avec le gabarit de dispersion. Utilisez-le comme un dé normal, en lisant le chiffre se trouvant sur la face supérieure).



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

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

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

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

Les **Passeurs** sont les joueurs les plus prestigieux, capables d'expédier des bombes au centimètre près jusqu'à des joueurs en attente à l'autre bout du terrain. Du moins, en théorie. Bien lancer le ballon demande un réel talent.

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

Les **Coureurs** sont souvent les joueurs les plus rapides de l'équipe, capables de distancer leurs co-équipiers pour faire rapidement progresser le ballon sur le terrain. Bien que les coureurs ne soient pas aussi agiles que les receveurs et que leurs compétences soient très différentes en fonction de la race à laquelle ils appartiennent, les équipes qui privilégient le jeu de course au jeu de passe considèrent ces joueurs comme inestimables.

Les **Bloqueurs** sont très forts et portent des armures extra-lourdes pour se protéger lors des blocages musclés qui sont leur spécialité. Cependant, ils ne sont pas très rapides et, contre un adversaire agile ayant de l'espace pour manœuvrer, ils finissent presque toujours battus.

L'EQUIPE ORQUE

Bloqueur

Passeur

Blitzeur

Trois-quart

L'EQUIPE HUMAINE

Blitzeur

Receveur

Passeur

Trois-quart

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

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

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

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

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

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

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

EQUIPE HUMAINE

Relances : 4
Popularité : 4

TROIS-QUARTS

MOUVEMENT	FORCE	AGILITE	ARMURE	COMPETENCES
6	3	3	8	AUCUNE

ESQUIVE
Réussit son esquive sur un résultat de 3+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse dans la case vers laquelle le trois-quarts tente de se rendre.

BLOCAGE
1 dé de blocage contre tous les joueurs orques, à l'exception des orques noirs. Contre les orques noirs, lancez 2 dés : le coach orque choisit lequel s'applique !

BLESSURES
Blessé sur un résultat de 8+ sur 2D6.
Faites un jet sur le Tableau des Blessures.

RECUPERER LE BALLON
Récupère le ballon sur un résultat de 3+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le ballon.

LANCER LE BALLON
Passe Eclair : 3+ sur 1D6
Passe Courte : 4+ sur 1D6
Passe Longue : 5+ sur 1D6
Bombe : 6+ sur 1D6
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le trois-quarts.

RECEPTION DU BALLON
Passe Parfaite : 3+ sur 1D6.
Passe Rapide, Rebond ou Renvoi :
4+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le trois-quarts.

RECEVEUR

MOUVEMENT	FORCE	AGILITE	ARMURE	COMPETENCES
8	2	3	7	RECEPTION ESQUIVE

ESQUIVE
Réussit son esquive sur un résultat de 3+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse dans la case vers laquelle le receveur tente de se rendre.
Esquive : Peut relancer le dé pour une esquive ratée une fois par tour.

BLOCAGE
2 dés de blocage contre tous les joueurs orques, le coach orque choisit lequel s'applique !

BLESSURES
Blessé sur un résultat de 8+ sur 2D6.
Faites un jet sur le Tableau des Blessures.

RECUPERER LE BALLON
Récupère le ballon sur un résultat de 3+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le ballon.

LANCER LE BALLON
Passe Eclair : 3+ sur 1D6
Passe Courte : 4+ sur 1D6
Passe Longue : 5+ sur 1D6
Bombe : 6+ sur 1D6
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le receveur.

RECEPTION DU BALLON
Passe Parfaite : 3+ sur 1D6.
Passe Rapide, Rebond ou Renvoi :
4+ sur 1D6.
-1 par zone de tacle adverse sur la case dans laquelle se trouve le receveur.
Réception : Peut relancer le dé une fois par tour pour une réception ratée.

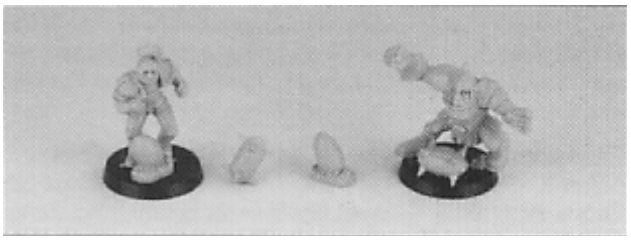
★ **Pièce de Coup d'Envoi :** Utilisez cette "pièce" pour déterminer le camp qui engage au début du match. La pièce montre une tête d'orque d'un coté et un aigle impérial de l'autre. Un coach lance la pièce et l'autre annonce 'Orque' ou 'Aigle' pendant qu'elle est en l'air.

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

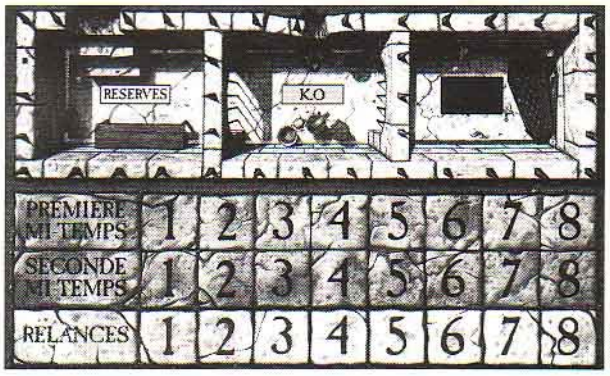
★ **Feuilles d'Equipe :** Les feuilles d'équipes ne sont utilisées que si vous décidez de vous servir des règles optionnelles pour créer votre propre équipe de Blood Bowl (voir le chapitre *Règles Avancées*). Vous n'en aurez pas besoin lors de vos premières parties, laissez-les donc de côté pour le moment.

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

★ **Le Ballon :** Sans doute l'élément le plus important du jeu ! Il y a 4 ballons en plastique inclus dans le jeu mais un seul est utilisé à la fois. Pour montrer qu'un joueur tient le ballon, posez simplement celui-ci sur son socle.



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



MISE EN PLACE DU JEU

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

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

Lancez une pièce ou un dé pour déterminer quel coach AR choisir qui se place en premier. L'équipe qui se place en premier, appelée *équipe qui engage,* est celle qui donnera le Coup d'Envoi. L'autre équipe est appelée *équipe à la réception*, car c'est elle qui reçoit le Coup d'Envoi. Chaque coach doit placer 11 joueurs, ou le maximum de joueurs possible dont il dispose en réserve jusqu'à 11, 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 le long de la ligne médiane, dans la zone d'engagement.

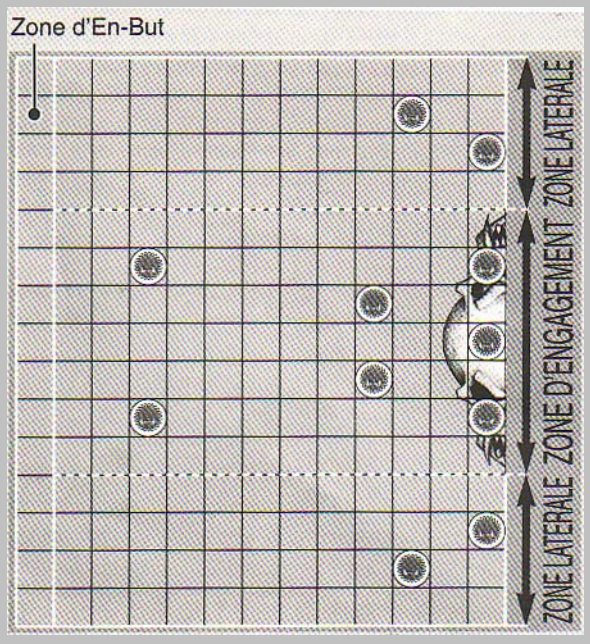
Si vous ne pouvez pas déployer 3 joueurs sur la ligne médiane vous devez soit concéder le match (voir pages 15 (ou page 38 si vous utilisez les Règles Avancées)) soit continuer à joueur en plaçant autant de joueurs que vous le pouvez le long de la ligne médiane.

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.

Note importante : 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 c'est le cas, alors le ballon atterrira soit sur une case vide soit sur une case occupée par un joueur. S'il atterrit sur une case vide, il rebondira d'une case supplémentaire (voir Rebonds page 13). Si le ballon atterrit sur une case occupée par un joueur, celui-ci doit tenter d'attraper le ballon (voir Attraper le Ballon page 13). Si le ballon dévie ou rebondit hors du terrain ou dans la moitié de terrain adverse, le coach à la réception obtient une remise en jeu qui lui permet de donner le ballon à n'importe quel joueur de son équipe. Une fois que le Coup d'Envoi a été effectué, vous pouvez entamer le premier tour de jeu.



RALENTI

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

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

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

SÉQUENCE DE JEU

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours chacune (8 tours par coach). À 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 la fin d'une phase de jeu.
NOTE: une phase de jeu dure 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 de Tour d'une case sur le compte-tours de sa fosse au début de chacun des tours de son équipe. S'il oublie de bouger le pion avant de faire une Action avec un ou plus de ses joueurs, le coach adverse a le droit de réclamer une pénalité pour "procédure illégale". Une Action consiste à se déplacer d'une ou plusieurs cases, se relever ou lancer les dés durant votre tour.

Un coach qui subit une pénalité pour procédure illégale doit soit mettre fin à son tour soit utiliser immédiatement une relance, qui compte pour l'usage de la relance autorisée par tour, si aucune n'a déjà été utilisée. Si le coach choisit de ne pas finir son tour et qu'il n'a plus de relances, l'entraîneur adverse gagne une relance supplémentaire. 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. Si un coach demande à tort une pénalité pour procédure illégale, il perd alors immédiatement une relance. S'il n'en a plus, son adversaire en gagne une immédiatement.

ACTIONS DES JOUEURS

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

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

Les joueurs effectuent leurs Actions à tour de rôle. En d'autres termes, 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 souhaite plus en déclarer. 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. Un seul Blitz et une seule Passe peuvent être effectués par tour. Ces actions doivent être réalisées par des joueurs différents. Un joueur ne peut donc pas effectuer un Blitz et une Passe durant le même tour.

LISTE DES ACTIONS

Mouvement : Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement (M).

Blocage : Le joueur peut effectuer un seul blocage contre un joueur situé dans une case adjacente. Les joueurs qui sont A Terre ne peuvent pas entreprendre cette Action.

Blitz : Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement. Il peut effectuer un blocage durant son Mouvement. Le blocage peut être fait à n'importe quel moment durant le Mouvement et « coûte » une case de Mouvement.

IMPORTANT: Cette Action ne peut être effectuée que par un seul joueur par tour. Cependant, n'importe quel joueur peut effectuer un Blitz, le joueur n'a pas besoin d'être un blitzeur (qui est seulement meilleur dans cet exercice que les autres).

Passe : Le joueur peut effectuer un Mouvement d'un nombre de cases égal à son Mouvement. A la fin de son Mouvement, le joueur peut passer le ballon.

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

NOTE :
La Section des Règles avancées ajoute deux actions supplémentaires: **Transmettre le ballon** (voir page 20) et **Agression** (voir page 23). Aucune de ces actions ne peut-être déclarée par plus d'un joueur par tour.

TURNOVER

Normalement, le tour d'une équipe ne s'arrête que lorsque tous ses joueurs ont effectué leur Action. Cependant, certains événements peuvent contraindre une équipe à terminer son tour avant que tous les joueurs n'aient effectué leur Action. Ceci est appelé turnover. Les événements suivants provoquent un *turnover* : (note: les turnovers causés par l'utilisation des Règles Avancées (pages 16 à 23) sont indiqués en *italique).*

1. Un joueur de l'équipe active est Plaqué (être tabassé par la foule ou Mis à Terre ne provoque pas de turnover à moins que le joueur de l'équipe active ne tienne le ballon … i.e. les compétences *Tacle Plongeant, Ecrasement* ou *Lutte* comptent comme étant Mis à Terre) *ou*
2. Un ballon passé, ou *transmis,* n'est pas récupéré par un des joueurs de l'équipe active avant qu'il ne s'immobilise, ou
3. Un joueur de l'équipe active tente de ramasser le ballon et échoue (note: rater un jet pour attraper, qui est différent de ramasser, ne génère pas de turnover) *ou*
4. Un touchdown est marqué, *ou*
5. La limite de 4 minutes pour un tour est dépassée ou
6. Une maladresse est commise lors d'une tentative de passe (même si un joueur de l'équipe attrape le ballon) *ou*
7. *Un joueur en possession du ballon rate son atterrissage, lors d'un Lancer de Coéquipier (ceci inclue les règles de la compétence Toujours Affamé) ou*
8. Un joueur ayant commis une faute est expulsé par l'arbitre.

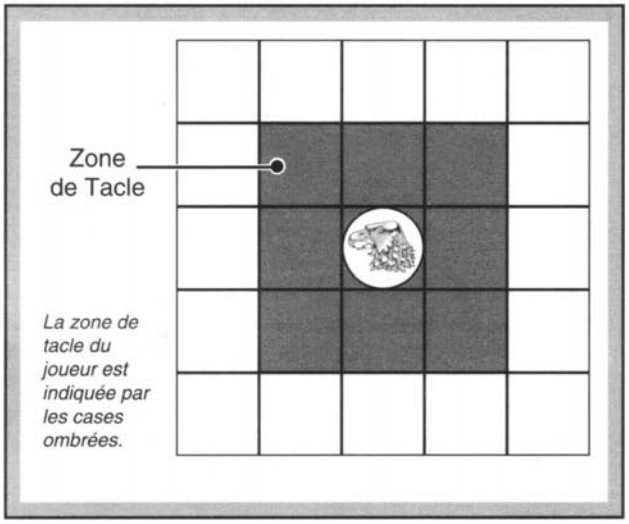
Un coach qui subit un turnover doit immédiatement mettre fin à son tour, même s'il est au milieu de l'Action de l'un de ses joueurs. La seule exception à ceci étant que les jets d'armure et de blessure doivent toujours être effectués pour les joueurs qui ont été Plaqués, et si le ballon a été lâché, déterminer normalement où il AR rebondir. Les joueurs Sonnés les tours précédents sont retournés sur le dos et le coach adverse peut alors commencer son tour.

MOUVEMENT

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

ZONES DE TACLE

Tous les joueurs debout exercent une *Zone de Tacle* sur les 8 cases adjacentes à la leur, comme le montre le diagramme ci-dessous. Les joueurs A Terre ou Sonnés 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-contre pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir une Esquive. Par exemple, si le joueur a une Agilité de 3, il doit obtenir 4 ou plus pour réussir son Esquive. Lancez un D6, 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 sur 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificateurs d'Esquive

Effectuer un jet d'Esquive	+1
Pour chaque Zone de Tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre	-1

RÉCUPÉRER LE BALLON

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

Les joueurs qui entrent dans une case contenant le ballon d'une autre manière (ex : repoussés lors d'un blocage, lancés par un autre joueur, etc.) ne peuvent pas ramasser le ballon et celui-ci rebondit donc d'une case. Ceci ne cause pas de turnover. Voir les Rebonds page 13.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le tableau d'Agilité pour déterminer le résultat requis pour réussir à récupérer le ballon. Lancez un 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 pour n'importe quel jet d'Agilité effectué durant la partie.**

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au jet 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 d'une case. Si le joueur lâche le ballon, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

TABLEAU D'AGILITÉ

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

Modificateurs de Récupération

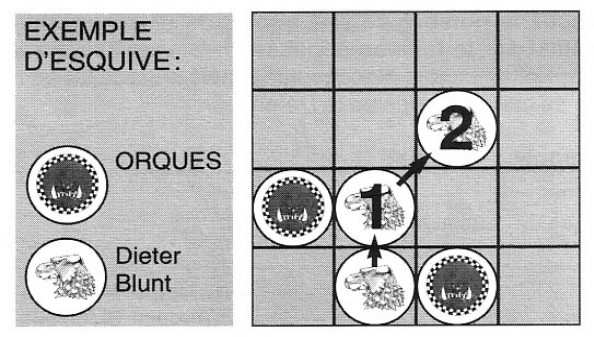
Récupérer le ballon	+1
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

IMPORTANT : Le tableau d'Agilité est utilisé pour résoudre le résultat d'un certain nombre d'actions de Blood Bowl, incluant entre autres, les Esquives et la Récupération, le lancer ou la Réception du ballon. Chaque Action a ses propre modificateurs et seuls ces modificateurs s'appliquent au jet de dé (n'utilisez donc pas les modificateurs d'Esquive lorsque vous tentez de récupérer le ballon).

RALENTI

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

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



AGILITÉ	1	2	3	4	5	6+
JET D'ESQUIVE	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

BLOCAGE

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 sur un joueur debout, un joueur déjà A Terre ne peut pas être bloqué. Un blocage est un tacle très sévère, conçu pour arrêter net un adversaire! Pour déterminer si un blocage est efficace, il vous faudra utiliser les dés spéciaux de blocage inclus dans le jeu.

Varag Mâche-Goule nous montre comment effectuer un blocage.

BLITZ

Une fois par tour, un joueur de l'équipe active peut effectuer un mouvement spécial appelé Blitz. Un Blitz permet au joueur de faire un Mouvement puis d'effectuer un blocage. Le blocage peut être fait à n'importe moment du mouvement mais coûte une 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. Évidemment, si l'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 coach du 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.

NOTE: Les Règles Avancées page 21 permettent aux joueurs non impliqués dans le blocage d'assister les joueurs, ce qui peut modifier le nombre de dés lancés.

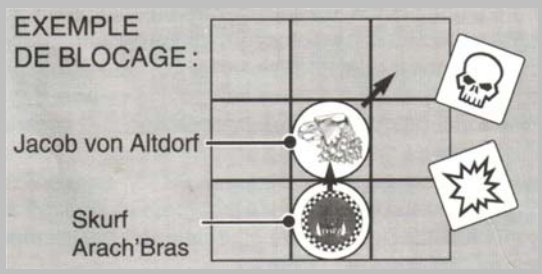
Le Résultat

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

Symbole	Résultat
1	**ATTAQUANT PLAQUE :** L'attaquant est Plaqué
2	**LES DEUX À TERRE :** Les deux joueurs sont Plaqués, à moins que l'un des deux n'ait la compétence *Blocage*. Si l'un des deux joueurs utilise la compétence *Blocage*, il n'est pas Plaqué par ce résultat mais son adversaire l'est. Si les deux joueurs utilisent la compétence *Blocage*, aucun d'entre eux n'est Plaqué.
3-4	**REPOUSSE :** Le défenseur est repoussé d'une case par le joueur effectuant le blocage. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.
5	**DEFENSEUR BOUSCULE :** À moins que le défenseur n'utilise la compétence *Esquive*, il est repoussé et Plaqué. S'il utilise la compétence *Esquive*, il n'est que repoussé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.
6	**DEFENSEUR PLAQUE :** Le défenseur est repoussé et Plaqué dans la case vers laquelle il a été déplacé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

RALENTI

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



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

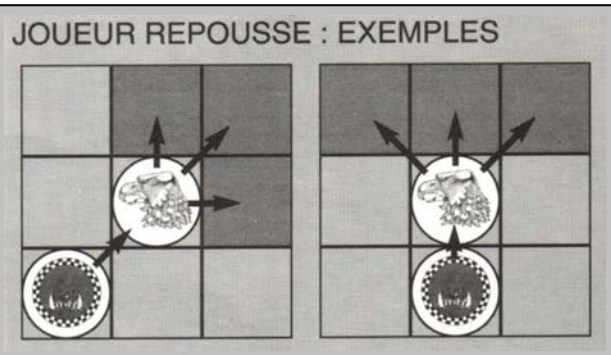
* Le coach du joueur le plus fort choisi le dé qui est utilisé.

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 Une case ne contenant que le ballon est considérée comme vide et un joueur poussé dans celle-ci provoquera un Rebond (voir page 13). 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. Le second joueur repoussé, l'est exactement de la même façon, comme si il avait été bloqué par le premier joueur. Le coach de l'équipe active décide de toutes les directions vers lesquelles les joueurs sont repoussés à moins que le joueur repoussé ne dispose d'une compétence y dérogeant.

Un joueur doit être repoussé hors du terrain s'il n'y a pas de case vide disponible. Un joueur repoussé hors du terrain est tabassé par la foule, n'effectuez donc pas de jet d'Armure pour le Blocage même s'il est Plaqué, et doit faire un jet de dés sur le tableau des Blessures (voir page suivante). La foule ne possède aucune compétence pour modifier les blessures.

Notez qu'il n'y a aucun jet d'armure pour les joueurs repoussés hors du terrain, ils sont blessés automatiquement. Si un résultat "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 le joueur tient le ballon, il est alors massacré par les supporters, trop contents de pouvoir remettre le ballon en jeu ! La remise en jeu s'effectue sur la dernière case ou le joueur se trouvait avant d'être éjecté du terrain.

Plaqué : Un joueur Plaqué doit être placé sur le dos dans sa case. Le joueur peut être blessé (voir *Blessures*, page 11). 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 !



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

Poursuite : Un joueur qui a effectué un blocage peut suivre le joueur repoussé et occuper la case laissée vacante qu'il vient de quitter. Le coach du joueur doit décider s'il suit avant tout autre jet de dé. 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 un blitz ont le droit de poursuivre et ce Mouvement ne leur coûte aucune case de Mouvement (comme ils ont utilisé une case de Mouvement pour effectuer le blocage, ils ont en fait déjà payé pour ce Mouvement).

PLAQUAGE ET BLESSURE

Les joueurs Plaqués ou Mis à Terre pour une raison quelconque doivent être placés sur le dos dans leur case. Pendant qu'il est A 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 effectuer n'importe quelle Action qui ne soit pas un Blocage.

Un joueur qui est Plaqué ou Mis à Terre, et qui porte le ballon, le lâche dans la case dans laquelle il tombe. Le ballon lâché rebondit alors d'une case dans une direction aléatoire (voir Rebonds page 13).

Joueur sur le dos (A Terre)

Joueur Debout

BLESSURE

A moins qu'une règle ne précise le contraire, tout joueur Plaqué peut être blessé. Le coach adverse lance deux dés et ajoute leurs résultats pour essayer de dépasser la caractéristique d'Armure du joueur Plaqué. S'il réussit, il peut alors lancer deux dés sur le tableau des Blessures pour déterminer la gravité des dommages subis par le joueur Plaqué.

Split Coupe-jarret, Blitzeur Skaven.

SE RELEVER

Un joueur ne peut se relever qu'au début d'une Action pour un coût de trois cases de son Mouvement. Si un joueur a une capacité de Mouvement inférieure à 3 cases, il doit obtenir un résultat de 4+ sur un D6 pour se relever. S'il réussit à se relever, il ne pourra pas se déplacer d'avantage à moins qu'il ne « Mette le Paquet » (voir Règles Avancées page 20). Un échec pour se relever ne provoque pas de turnover.

REMPLACEMENT

Vous ne pouvez pas remplacer des joueurs blessés ou expulsés du terrain par des joueurs frais pendant une phase de jeu. Les seuls moments où vous pouvez effectuer des remplacements sont pendant les placements après qu'un touchdown ait été inscrit, après la mi-temps ou au début du temps additionnel.

Le Roule-Mort Nain réclame une nouvelle victime

TABLEAU DES BLESSURES

2D6	Résultat
2–7	**Sonné :** Laissez le joueur sur le terrain mais mettez-le sur le ventre. Tous les joueurs sur le ventre sont mis sur le dos à la fin du prochain tour de leur équipe même si un turn-over se produit. Notez qu'un joueur ne peut pas être placé sur le dos au tour où il a été Sonné. Une fois sur le dos, il pourra se relever au tour suivant en utilisant les règles normales.
8–9	**K.O. :** Sortez le joueur du terrain et placez-le dans la fosse à l'emplacement des joueurs KO. Au prochain Coup d'Envoi, avant de placer les joueurs, lancez un jet de dé pour chacun de vos joueurs KO. Sur un résultat de 1 à 3, ils restent KO et ne peuvent pas être utilisés. Cependant, vous pourrez de nouveau tenter de les faire rentrer sur le terrain au prochain Coup d'Envoi. Sur un résultat de 4 à 6, vous pouvez placer le joueur dans l'emplacement Réserves et l'utiliser à partir de maintenant.
10–12	**Sortie** : Sortez le joueur du terrain et placez-le dans la fosse à l'emplacement des joueurs Morts et Blessés. Le joueur est obligé de rater la fin du match. En ligue, effectuez un jet sur le tableau des Sorties (voir page 25) pour savoir exactement ce qui lui est arrivé.

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, même si le receveur est dans une case adjacente. 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 au sol, le ramasser par terre et ensuite le lancer, par exemple.

LANCER

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

Ensuite, le coach doit mesurer la distance en utilisant la règle des portées (voir page 5 pour savoir comment l'utiliser correctement). Il est permis de mesurer d'abord la portée vers plusieurs joueurs avant de déclarer à qui vous destinez le ballon. Une fois le ballon lancé, vous ne pouvez plus déplacer le joueur qui effectue la passe pour le tour, même s'il lui reste du Mouvement.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le tableau d'Agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir la passe. Lancez un 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 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 autre joueur, celui-ci ne peut pas tenter de l'attraper.

NOTE : Avec les Règles Avancées de la page 22, les joueurs peuvent commettre des maladresses et leurs adversaires tenter des Interceptions.

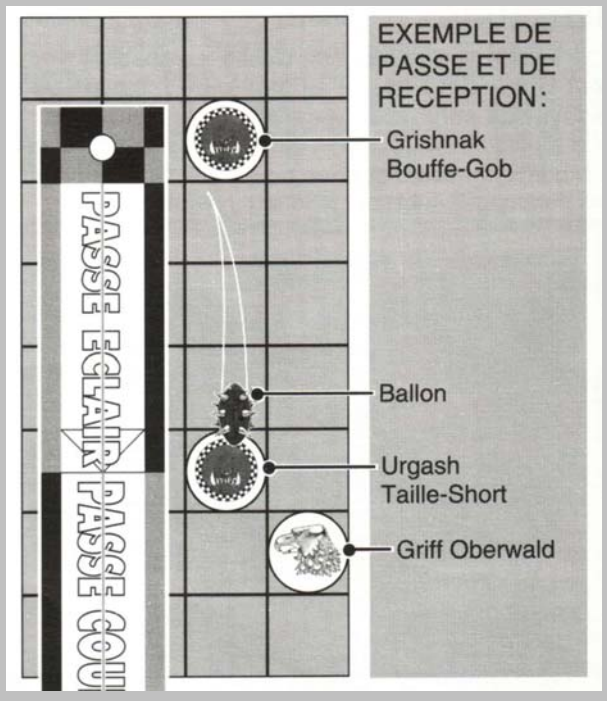
RALENTI

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

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

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

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



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

AGILITÉ	1	2	3	4	5	6
RÉSULTAT REQUIS	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATEURS DE RÉCEPTION						
Réceptionner une passe parfaite						+1
Réceptionner une passe ratée, un coup d'envoi, un rebond ou un renvoi de touche						+0
Pour chaque zone de tacle adverse sur le joueur qui reçoit le ballon						-1

TABLEAU D'AGILITÉ

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

Modificateurs de Passe

Effectuer une Passe Eclair	+1
Effectuer une Passe Courte	+0
Effectuer une Passe Longue	-1
Effectuer une Bombe	-2
Par Zone de Tacle adverse sur le lanceur	-1

RECEVOIR LE BALLON

Si le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur debout, celui-ci doit tenter de l'attraper. Les joueurs A Terre ou Sonnés ne peuvent jamais essayer d'attraper le ballon. Les joueurs des deux équipes peuvent tenter d'attraper le ballon (si un joueur de l'autre équipe réussit à attraper le ballon, il peut crier et sauter de joie).

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 un D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent au jet de dé. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au score nécessaire, le joueur a réussi à attraper le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur de façon à montrer qu'il l'a attrapé et continuez le tour du joueur. Si le joueur qui a attrapé le ballon n'a encore fait aucune Action, il peut en faire une normalement. Si le résultat est inférieur au résultat à obtenir, le joueur lâche le ballon qui rebondit alors (voir *Rebond*, 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 coup d'envoi un rebond ou un renvoi	+0
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

★ ★★ Le Saviez-vous…

Les Lowdown Ratz ont tenté d'entraîner cette année un Warg noir géant ! Le loup avala six joueurs, blessa quatre assistants, massacra l'apothicaire et s'enfuit dans les marais avec le seul ballon que les Ratz possédaient. Cela ne leur laissa aucune chance d'accéder à la finale… où ils avaient de toutes façons autant de chances qu'un Halfling de sortir vivant des douches des Chaos All-Stars.

REBOND

Si le ballon est lâché ou n'est pas attrapé, s'il rebondit sur une case occupée par un joueur A Terre ou Sonné, si un joueur inactif est poussé ou atterrit dans la case du ballon ou que la case où un ballon lancé est inoccupée (ou est occupée par un joueur A Terre ou Sonné), alors il rebondit. Ce terme désigne le ballon partant dans tous les sens, pendant que les joueurs courent pour tenter de mettre la main dessus! Pour déterminer l'endroit où le ballon rebondit, lancez une nouvelle fois le dé pour la dispersion. Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur, ce dernier peut essayer de l'attraper. Si le joueur ne parvient pas à attraper le ballon, celui-ci rebondit à nouveau jusqu'à ce qu'il soit attrapé, qu'il rebondisse dans une case vide ou sorte du terrain.

Jacob von Altdorf, Passeur Humain

RENVOI

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 le ballon revient, en utilisant comme point de départ la dernière case que le ballon a traversé avant de sortir (voir page 4 pour savoir comment le Gabarit de Renvoi est utilisé pour renvoyer le ballon de 2D6 cases). Si le ballon est envoyé dans une case occupée par un joueur debout, ce joueur peut tenter de l'attraper comme décrit ci-dessus. Si le ballon atterrit dans une case vide, occupée par un joueur A Terre ou Sonné, alors il rebondit. Si un renvoi fait sortir le ballon du terrain, il sera renvoyé à nouveau à partir de la dernière case franchie avant de quitter le terrain. Les renvois ne peuvent pas être interceptés.

TURNOVER

Si un ballon envoyé par un joueur 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, du moment qu'il est récupéré par l'équipe active, le turnover est évité!

RELANCES

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

TRES IMPORTANT : Quel que soit le nombre ou le type de relances dont vous disposez, vous ne pouvez jamais relancer un jet de dés plus d'une fois.

RELANCE D'ÉQUIPE

Les relances d'équipe représentent l'entraînement de l'équipe. Un coach peut utiliser une relance d'équipe pour relancer n'importe quel jet de dé (autre qu'un jet de d'Armure, de Blessure ou de Sortie) effectué par un joueur de son équipe et encore sur le terrain pendant le tour de son équipe (même si le jet de dé était réussi). 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.

Chaque coach doit garder le compte du nombre de relances qu'il 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.

RELANCE DE JOUEUR

Certains joueurs ont des compétences leur permettant de relancer les dés dans certaines circonstances. Par exemple, un Passeur 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.

COMPÉTENCES

De nombreux joueurs possèdent une ou plusieurs compétences. Ce sont des capacités spéciales qui modifient ses performances. Certaines confèrent des relances, alors que d'autres permettent au joueur d'effectuer certaines actions spéciales. Une description complète de chaque compétence est donnée ci-après et reproduite au dos de la feuille de référence. La liste complète des compétences est donnée plus loin dans ce livre, contentez-vous pour l'instant de celles fournies ici. Vous aurez souvent besoin de vous référer à cette feuille durant vos premières parties, mais ne vous inquiétez pas, les effets des compétences vous deviendront très vite familiers.

★ ★★ Le Saviez-vous…

L'ancien international Skink « Diegi Maratona » veut reprendre du service. Malheureusement, ce petit Skink qui nous avait tant émerveillé avec ses esquives étonnantes et ses sprints lors de la saison 2486 de Blood Bowl pour les Slashers ne ressemble plus aujourd'hui qu'à un petit tas de pudding vert comme il a presque triplé en poids à cause de sa dépendance au sucre de canne. Croulant sous les dettes (les rumeurs disent qu'il a défié Tzeentch aux dés), Diegi est forcé de quitter sa retraite pour remonter ses finances.
S'il parvient à supprimer sa dépendance, alors peut-être qu'il deviendra le champion outsider de cette saison. Mais il semble que personne ne souhaite le signer étant donné le montant astronomique du salaire qu'il demande…

Blocage : Cette compétence affecte le résultat obtenu avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de blocage.

Réception : Le joueur peut relancer le dé quand il manque la Réception d'un ballon. Si vous utilisez les Règles Avancées, cette compétence permet au joueur de relancer le dé s'il lâche un ballon qui lui a été transmis ou manque une Interception.

Esquive : Le joueur ayant la compétence Esquive peut relancer le dé quand il rate son Esquive en sortant de la Zone de Tacle d'un joueur adverse. Cependant, il ne peut effectuer qu'une seule relance de ce type par tour d'équipe. Ainsi, si le joueur continue à se déplacer et rate un second jet d'Esquive, il ne peut plus utiliser sa compétence. Cette compétence affecte aussi certains résultats obtenus avec les dés de blocage (voir règles de Blocage).

Passe : Le joueur a le droit de relancer le D6 s'il rate une passe.

Dextérité : Le joueur peut relancer le dé s'il ne réussit pas à ramasser le ballon au sol. Si vous utilisez les Règles Avancées, alors un joueur qui possède la compétence Arracher le Ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur ayant Dextérité.

Beaucoup de joueurs ont des compétences comme Blocage, Passe, Réception, etc. A moins que cela soit précisé dans la description de la compétence, vous n'êtes jamais obligé d'utiliser une compétence que possède un joueur. De plus, vous pouvez choisir d'utiliser une compétence qui affecte un jet de dé après le résultat du jet. Par exemple, vous pouvez dire que vous allez utiliser la compétence Réception avant ou après avoir lancé le dé pour la Réception.

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

Notez que vous ne pouvez pas « revenir en arrière » et utiliser une compétence pour modifier une Action terminée. Par exemple, si un joueur effectue un Blitz : vous ne pouvez pas lui faire effectuer un blocage, le faire se déplacer de quelques cases et dire ensuite « en fait, je pense que je vais utiliser ma compétence pour relancer ce blocage ». La compétence doit être utilisée immédiatement avant ou après l'Action que le joueur effectue, ou alors pas du tout.

REMPORTER LE MATCH

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours (8 par coach et par mi-temps). Chaque coach doit tenir le compte des tours joués par son équipe en déplaçant le pion de 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 coachs ont chacun joué 8 tours, donnant ainsi aux joueurs la possibilité d'un repos bien mérité et aux coachs 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, on peut déclarer un match nul ou, si les deux coachs sont d'accord, le match se poursuit dans une prolongation avec "mort subite". Lancez la pièce de Blood Bowl pour déterminer quel coach AR choisir qui donne le Coup d'Envoi, puis jouez une troisième série de 8 tours par équipe. Chaque relance restante à la fin du temps réglementaire peut être utilisée pendant la prolongation mais les équipes ne reçoivent pas de nouvelles relances comme c'est le cas au début d'une mi-temps. La première équipe à marquer remporte le match. Si aucune équipe ne marque, alors le match est nul ou la victoire est décidée par une série de penalties : chaque coach lance un D6, le plus haut résultat gagne et les relances comptent ! Chaque relance non utilisée ajoute +1 au jet de dé.

MARQUER PENDANT SON TOUR

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

Trois-quarts Gobelin

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 Plaqué dans la zone d'En-but, il ne marque pas de touchdown.

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 l'un de vos joueurs tient le ballon dans la zone d'En-but adverse n'importe quand durant le tour de votre adversaire, un touchdown est immédiatement inscrit, mais vous devez déplacez le pion compte-tours d'une case pour représenter le temps supplémentaire que les joueurs passent à fêter cette méthode inhabituelle de marquer !

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 coachs lancent un dé pour chacun de leurs joueurs KO. Sur un résultat de 4+, le joueur est suffisamment en forme pour reprendre le jeu, mais sur tout autre résultat il doit rester dans l'emplacement de la fosse réservée aux joueurs K.O.

Les coachs peuvent ensuite placer les joueurs valides selon la méthode appliquée au début du match. Quand le jeu reprend, l'équipe qui vient de marquer donne le Coup d'Envoi. Au début de la seconde mi-temps, l'équipe qui donne le Coup d'Envoi est celle qui ne l'avait pas donné en première mi-temps.

Dans les rares cas où l'une des équipes ne peut pas aligner de joueurs après les jets de K.O., les pions de Tour des deux équipes doivent être avancés de deux cases et si une équipe peut aligner au moins un joueur elle gagne un touchdown (sans toutefois qu'un joueur ne reçoive les Points d'Expérience correspondants (voir page 25). Si ceci porte le nombre de tours à 8 ou plus pour les deux équipes, alors la mi-temps prend fin. S'il reste des tours dans cette mi-temps, continuez de jouer comme si une Phase d'Action venait de se terminer (retirez les joueurs du terrain et effectuez les jets pour les joueurs K.O.).

CONCÉDER LE MATCH

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

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

RÈGLES AVANCEES

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

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. II y a beaucoup d'autres équipes Orques et Humaines par exemple que vous pouvez jouer en utilisant les figurines plastiques de la boite.

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

FEUILLE D'ÉQUIPE

Le bloc de feuilles d'équipe est utilisé pour enregistrer les caractéristiques de chaque équipe. Les propriétaires de Blood Bowl peuvent les photocopier pour leur usage personnel uniquement. Ne tenez pas compte de certains emplacements de cette feuille qui ne sont pas couverts dans cette section, car ils servent pour les matchs de ligue décrits dans les pages 24 à 29.

	NOMS DES JOUEURS	POSITION	M	F	AG	AR	COMPETENCES	COUT
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
	FEUILLE D'ÉQUIPE		EQUIPE:				RELANCES ☐ X ☐	
			RACE:				POPULARITE ☐ X 10000	
			COACH:				COUT TOTAL DE L'EQUIPE	

ACHAT DE JOUEUR

Pour créer votre équipe, vous disposez d'un budget de 1.000.000 pièces d'or. Ceci représente l'argent que vous avez réussi à vous procurer grâce à vos sponsors ou mécènes pour engager les joueurs de votre équipe. La première chose à faire avant de créer son équipe est d'étudier les listes d'équipes des pages 53 à 59 du livre de règles et de décider laquelle vous voulez diriger. Tous les joueurs de votre équipe doivent être de la même liste d'équipe. Donc, par exemple, une équipe d'Hauts Elfes ne peut donc pas inclure de joueurs Humains car ils proviennent d'une liste d'équipe différente.

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 Passeurs. 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, tant que vous avez assez d'argent pour les engager.

RELANCE D'ÉQUIPE ET 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 d'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 (POP) 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. Toutes les équipes commencent avec une POP de 0. Lorsque vous créez votre équipe, vous pouvez acquérir jusqu'à 9 points de popularité pour 10.000 pièces d'or par point. Chaque point de POP rajoute 10.000 à la valeur globale de votre équipe

ENCADREMENT

Le personnel d'encadrement fournit un soutien vital aux joueurs de l'équipe. II 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 suivant :

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

Cette figurine vous représente et ne vous coûte pas la moindre pièce d'or ! Durant un match, votre boulot principal est de vous égosiller après joueurs afin de les motiver et, plus important, de hurler et de pester contre l'arbitre s'il siffle une faute contre votre équipe. Aucune de ces actions n'a d'influence directe sur le jeu (même si elles peuvent intimider votre adversaire). Vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser une figurine pour vous représenter.

★ ★★ Le Saviez-vous…

Helmut « dur à cuire » Wulf, la star à la tronçonneuse virevoltante possède maintenant deux grands manoirs grâce à sa publicité « un tout petit peu plus haut, Monsieur ? » pour la franchise «Au Vieux Barbier». Il passe ses étés dans les Principautés Frontalières et part se réchauffer en Lustrie l'hiver. Tout en restant proche de ses coûteuses propriétés, Helmut reste actif et loue ses services à n'importe quelle équipe locale, même si cela signifie partager un bain de sang avec des Vampires en été ou casser des crânes avec les Hommes-lézards en hiver.

★ ★★ ***Le Saviez-vous…***

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

Les Culottes Courtes : cette équipe Halfling entra dans la Division Centrale de la NFC en 2479. Malheureusement, elle perdit ses 34 premiers matchs et, de dégoût, se dispersa ! (2479-2480)

Les Frelons d'Haffenheim : mangés par erreur durant le repas d'avant match des Ogres d'Oldheim. Ils avaient été confondus avec des esclaves déguisés en frelon que les Ogres voulaient dévorer pour s'attirer la chance. Et en effet, ce fut efficace puisque l'incident permit à l'équipe d'Oldheim d'être qualifiés par forfait pour le tour suivant. (2417-2460)

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

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 *Entraînemen*t sur le tableau de Coup d'Envoi (voir p. 19).

Chaque assistant coûte 10.000 pièces d'or à l'équipe et sa fonction doit être précisée sur votre feuille d'équipe. Ils peuvent être représentés par des figurines peintes, mais ce n'est pas obligatoire, c'est juste plus sympa.

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. Leur travail consiste à faire monter l'ambiance jusqu'à l'hystérie chez les supporters, à diriger les chants et les slogans pour que les cris et les hurlements de la foule grossissent dans un crescendo assourdissant. Plus vous avez de pom-pom girls dans votre équipe et plus vous avez de chances de gagner le résultat « Supporters » sur le tableau de Coup d'Envoi.

Elles coûtent chacune 10.000 pièces d'or. Elles peuvent être représentées par des figurines peintes, mais ce n'est pas obligatoire, juste plus sympa.

★ ★★ ***Le Saviez-vous…***

Morg 'n' Thorg refuse toute proposition de jeu pour une équipe où il pourrait se retrouver aux côtés de Ramtut III. Lorsque Morg commença à proposer ses services en freelance, Ramtut et lui furent engagés par les Champions de la Mort contre les Asgard Ravens. Le coach des Champions, Tomolandry, croyant être un Nécromancien suffisamment puissant pour transformer un Ogre en mort-vivant conspira contre Morg. Espérant une issue fatale, il corrompit les Corbeaux pour qu'ils concentrent leurs blocages et leurs fautes sur l'Ogre et offrit une prime à Ramtut pour qu'il effectue un ou deux blocages « accidentels » sur son coéquipier. Après la troisième attaque de la momie, Morg réalisa qu'il avait été trompé. Furieux, il quitta le terrain non sans avoir démembré la plupart des joueurs, des assistants, des pom-pom girls et des remplaçants des Champions.

Un autre boulot – Bien Fait !

APOTHICAIRE

Un Apothicaire est un soigneur initié à la médecine et aux arts curatifs qui s'occupe des blessés d'une équipe. C'est un travail exténuant et prenant ! Engager un Apothicaire de façon permanente coûte 50.000 pièces d'or. Il peut-être représenté par une figurine Citadel appropriée si vous le souhaitez. Une équipe ne peut pas avoir plus d'un Apothicaire. Les équipes de Khemri, Nurgle, Morts-vivants et Nécromantiques ne peuvent **pas** engager ou utiliser un Apothicaire.

Une seule fois par match, un Apothicaire peut essayer de soigner un joueur ayant subi une Sortie. Après avoir déterminé le résultat sur le tableau des Sorties (voir page 25), vous pouvez utiliser l'Apothicaire pour relancer le jet et choisir l'un des deux résultats obtenus. Si, après ce jet, le joueur ne subit qu'une Commotion (même si c'était déjà le résultat de la Sortie à l'origine) l'Apothicaire a réussi à le remettre sur pieds et lui administrer une dose suffisante d'antalgique. Il peut donc être placé en Réserve.

Au lieu d'engager un Apothicaire, les équipes Nécromantiques et de Morts-vivants font appel aux services d'un Nécromancien. Ce dernier est gratuit et permet à l'équipe, une fois par match de « Ressusciter les Morts ». Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse ayant une Force de 4 ou moins et ne possédant ni Régénération ni Minus est tué durant le match (après l'éventuel jet d'Apothicaire) l'équipe peut alors placer immédiatement un nouveau Zombie dans sa Réserve (il se peut alors que l'équipe compte plus de 16 joueurs jusqu'à la fin du match). Lors l'Etape 6 de la Mise à Jour de la Feuille d'Équipe (voir page 29), vous pouvez ajouter ce joueur gratuitement à votre équipe si elle comporte moins de 16 joueurs. Cependant, ce Zombie acquis gratuitement compte pour son coût normal dans le calcul de la valeur totale de l'équipe.

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 (un rocher!) sur les joueurs de l'équipe adverse, voire envahir le terrain !

Le tableau de Coup d'Envoi sert à recréer ces événements imprévisibles. Après que les deux équipes se soient placées, suivez cette séquence dans l'ordre suivant :

- Placez le ballon sur le terrain
- Déterminez l'endroit où le ballon AR atterrir (déviation)
- Effectuez le jet sur le tableau de Coup d'Envoi
- Résolvez les effets du jet de Coup d'Envoi
- Faites rebondir, attraper ou remettre en jeu le ballon

Sélection aléatoire d'un joueur

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

Relance d'Équipe et tableau de Coup d'Envoi

Vous ne pouvez pas relancer le résultat sur le tableau de Coup d'Envoi. Il en est de même pour les jets relatifs aux évènements au Coup d'Envoi (comme le jet de D3 pour « Entraînement » ou le D6 pour « Emeute »). Une relance d'équipe ne peut pas être utilisée pour attraper le ballon lorsqu'il atterrit, cependant les joueurs peuvent utiliser les compétences Réception ou Pro.

★ ★★ ***Le Saviez-vous…***

Les Géants des Tempêtes ont une histoire haute en couleur (rouge sang pour être plus précis) à la NAF.

Le géant des Tempêtes Galak Gratte-ciel fut le premier arbitre à entrer dans le Top10 des meilleurs tueurs de la saison. Il fut aussi un élément décisif du système de vision télépathique expérimental « omni-vision » quand il accepta de transporter un sorcier sur ses épaules. Celui-ci retransmettait ce qu'il voyait aux boules de cristal et aux miroirs magiques du Vieux Monde. L'expérience se termina lors d'un match particulièrement captivant où le sorcier tomba des épaules de Galak et alla s'empaler sur la pointe du casque d'un joueur Halfling. On se souvient d'ailleurs de cet incident comme l'une des rares occasions où un Halfling fut à l'origine d'un décès lors d'une partie de Blood Bowl!

Le joueur le plus grand ayant mis les pieds sur un terrain de Blood Bowl fut le petit frère de Galak, Gurk Gratte-nuages, Géant des Tempêtes jouant arrière pour les Asgard Ravens. Aussi haut que neuf hommes, Gurk ne joua qu'un seul match avant d'être radié à vie pour violence excessive après un match avec l'équipe Halfling des Greenfield Grasshuggers. Ceci inclut d'ailleurs un incident durant lequel le non moins légendaire Gros Jobo Piedsvelus, le capitaine des Greenfield, fut brutalement et définitivement réduit de taille après s'être fait marcher dessus par Gurk.

L'emploi de Géants des Tempêtes par les Asgard Ravens ne fut possible que durant une saison suite à une lacune dans les règles de Blood Bowl jusqu'à ce que la NAF ne clarifie les règles. Selon les règles originales un terrain de Blood Bowl doit mesurer 100 pas sur 60, mais elles ne spécifiaient pas les pas de quelle race utiliser. Les équipes jouant sur le terrain des Asgard Ravens cette année là virent que les pas des Géants des Tempêtes obligeaient les joueurs normaux à voyager durant des jours pour rejoindre le centre du terrain depuis le banc de touche.

★ ★★ Le Saviez-vous…

Une proportion notable de fans n'assiste aux matchs de Blood Bowl que dans le but de causer le plus de chaos et de destruction possible dans les gradins. Ainsi de nombreux supporters pensent que des poursuites devraient être entreprises contre la petite minorité de supporters pacifiques qui ne viennent au match que pour regarder et qui gâchent le plaisir de tous les autres.

Supporters

Un grand nombre de spectateurs se déplace pour assister à un match de Blood Bowl. Les uns suivent une équipe, les autres supportent la seconde et certains ne viennent que pour profiter du spectacle. La différence du nombre de supporters entre les deux équipes peut avoir de grandes conséquences sur le match. Pour déterminer combien de fans se sont déplacés pour soutenir votre équipe, lancez 2D6 et ajoutez-y votre POP. Multipliez le résultat par 1.000 pour obtenir le nombre de supporters venus soutenir votre équipe. Par exemple, les Lowdown Ratz ont une POP de 5 et les 2D6 lancés donnent 2 et 6. Ainsi 13 000 supporters des Ratz se sont déplacés pour ce match.

L'importance de la foule venue pour soutenir votre équipe peut facilement avoir une incidence sur l'issue du match. Les applaudissements des supporters peuvent inciter vos joueurs à effectuer des actes extraordinaires tandis qu'une canette de Bloodweiser remplie de pierres bien lancée peut éliminer définitivement un champion adverse. Pour représenter l'influence des supporters sur le match, chaque équipe a un Facteur Additionnel Modifiant les Evènements (abrégée en FAME) qui peut affecter certains résultats du Coup d'Envoi ainsi que vos gains après le match. Si le public de votre équipe est inférieur ou égal à celui de votre adversaire, alors votre FAME pour le match est de zéro. Si vous avez plus de supporters que votre adversaire, votre FAME est de +1 pour ce match et, dans le cas exceptionnel où votre équipe a attiré au moins deux fois plus de fans que votre adversaire, votre FAME pour ce match sera alors de +2.

TABLEAU DE COUP D'ENVOI

2D6	Résultat
2	*A mort l'Arbitre!* Les fans agressent sauvagement l'arbitre pour se venger de l'une des décisions douteuses qu'il a prises. Son remplaçant est tellement intimidé qu'il n'expulsera aucun joueur commettant une agression ou utilisant une Arme Secrète jusqu'à la fin de la Mi-temps.
3	*Émeute:* Des échanges verbaux entre deux joueurs dégénèrent rapidement en bagarre générale impliquant le reste des joueurs des deux équipes. Lancez un D6. De 1 à 3, l'arbitre laisse tourner le chronomètre durant le conflit. Les pions de Tour des deux équipes sont *avancés* d'un nombre de cases correspondant au résultat du D6. Si ceci amène le nombre à 8 ou plus pour chaque équipe, la mi-temps prend immédiatement fin. Sur un résultat de 4 à 6, l'arbitre remonte le chronomètre juste avant le début de la bagarre. Les pions Tour des deux équipes sont reculés d'une case. Le pion de Tour ne peut pas être reculé avant le premier tour de jeu. Si cela se produit, ne déplacez pas le pion Tour.
4	*Défense Parfaite:* Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres termes, il peut repositionner tous ses joueurs. L'équipe à la réception doit par contre conserver le placement choisi par son coach.
5	*Chandelle:* Le ballon est envoyé très haut, donnant le temps à un joueur de l'équipe à la réception de se placer à l'endroit idéal pour pouvoir l'attraper. Un joueur de l'équipe à la réception qui ne se trouve pas dans une Zone de Tacle adverse peut se déplacer (quel que soit son Mouvement) jusqu'à la case où le ballon AR atterrir si celle-ci est inoccupée.
6	*Supporters:* Chaque coach lance un D3 et ajoute son FAME (voir page 18) et le nombre de ses pom-pom girls au résultat. L'équipe qui obtient le résultat le plus élevé est inspirée par ses supporters et obtient une relance supplémentaire pour cette mi-temps. Si les deux équipes obtiennent le même résultat, chacune obtient une relance.

2D6	Résultat
7	*Changement de Météo :* Effectuez un nouveau jet sur le tableau Météo (voir page 20). Appliquez le nouveau résultat. Si celui-ci donne un temps « Clément », alors une légère brise fait dévier le ballon aléatoirement d'une case supplémentaire avant qu'il ne s'immobilise.
8	Entraînement : Chaque coach lance un D3 et ajoute son FAME (voir page 18) et son nombre d'assistants au résultat. Grâce à sa préparation, l'équipe qui obtient le meilleur résultat a droit à une relance supplémentaire pour cette mi-temps. Si les deux équipes obtiennent le même résultat, chacune obtient une relance.
9	Surprise ! : L'équipe qui reçoit se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête, prenant ses adversaires au dépourvu. Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent se déplacer d'une case. C'est un Mouvement gratuit qui peut être effectué vers n'importe quelle case vide adjacente, sans tenir compte des zones de tacle. Ce Mouvement peut permettre de pénétrer dans la moitié de terrain adverse.
10	Blitz ! La défense se met en mouvement quelques instants avant que l'attaque ne soit prête, prenant l'équipe qui reçoit par surprise. L'équipe qui engage reçoit un tour supplémentaire gratuit. Cependant les joueurs qui se trouvent dans une Zone de Tacle adverse au début de ce tour ne peuvent pas effectuer d'Action. L'équipe qui engage peut utiliser une relance d'équipe durant un Blitz. Si un joueur provoque un turnover, ce tour « bonus » prend fin immédiatement.
11	Rocher : Un supporter enragé lance un énorme rocher sur un joueur de l'équipe adverse. Chaque coach lance un D6 et ajoute son FAME (voir page 18) au résultat. Les supporters de l'équipe ayant obtenu le résultat le plus élevé sont ceux qui ont lancé le rocher. En cas d'égalité, un rocher est lancé sur chaque équipe! Déterminez aléatoirement le joueur adverse qui a été touché (seuls les joueurs sur le terrain sont concernés) et déterminez les effets de la blessure immédiatement. Aucun jet d'Armure n'est requis.
12	Invasion du terrain : Chaque coach lance un D6 pour chaque joueur adverse sur le terrain et ajoute son FAME (voir page 18) au résultat. Sur un résultat de 6 ou plus après modification, le joueur est Sonné (les joueurs avec Chaîne et Boulet seront KO). Un jet de 1 avant l'ajout du FAME n'aura jamais d'effet.

MÉTÉO

Les joueurs de Blood Bowl sont des individus plutôt coriaces et il n'est donc pas surprenant que les matchs se déroulent sous toutes les conditions climatiques. Des terres gelées du Grand Nord jusqu'à la moiteur des jungles de Lustrie, les arènes sont ouvertes les jours de match et les joueurs font leur boulot sans se soucier du temps. Au début du jeu, chaque coach lance un D6. Additionnez les résultats et référez-vous au tableau de Météo pour déterminer quel type de temps il fait pour cette partie.

TABLEAU MÉTÉO

2D6	Résultat
2	*Canicule :* Il fait tellement chaud que certains joueurs sont victimes d'une insolation. Lancez un D6 pour chaque joueur sur le terrain à la mi-temps ou après qu'un touchdown ait été marqué. Sur un résultat de 1, le joueur s'évanouit et ne peut pas être de retour avant le prochain Coup d'Envoi.
3	*Très Ensoleillé :* Très belle journée mais le soleil aveuglant impose un modificateur de -1 à toutes les tentatives de passe.
4 - 10	*Clément :* Temps idéal pour un match de Blood Bowl.
11	*Averse :* La pluie rend le ballon glissant. Toutes les tentatives pour attraper le ballon, l'intercepter ou le ramasser subissent un malus de -1.
12	*Blizzard :* La température est proche de zéro et il neige ! Le terrain est entièrement verglacé et tous les joueurs tentant de se déplacer d'une case supplémentaire (MLP) glissent et sont Plaqués sur un résultat de 1 ou 2. La neige nuit à la visibilité et seules des passes éclairs ou courtes peuvent être tentées.

TRANSMISSION DU BALLON

Une transmission est l'Action consistant à remettre directement le ballon à un autre joueur, ami ou ennemi, se trouvant dans une case adjacente. Cette Action s'ajoute à la liste des autres Actions (comme le Mouvement, le Blocage, le Blitz et la Passe). Cependant le ballon ne peut pas être transmis plus d'une fois par tour et jamais pendant le tour de l'adversaire. Le joueur transmettant le ballon peut se déplacer avant cette Action, mais une fois celle-ci effectuée il ne peut plus bouger (même si il n'a pas utilisé tout son Mouvement).

Aucun jet de dé n'est nécessaire pour déterminer si la transmission est réussie, c'est automatique. Cependant, le joueur à qui le ballon est transmis doit effectuer un jet de dé pour déterminer s'il parvient à l'attraper (voir Recevoir le ballon page 13). Si le ballon n'est pas récupéré par un membre de l'équipe active, il y a turnover.
Utilisez les modificateurs suivants pour la Réception du ballon :

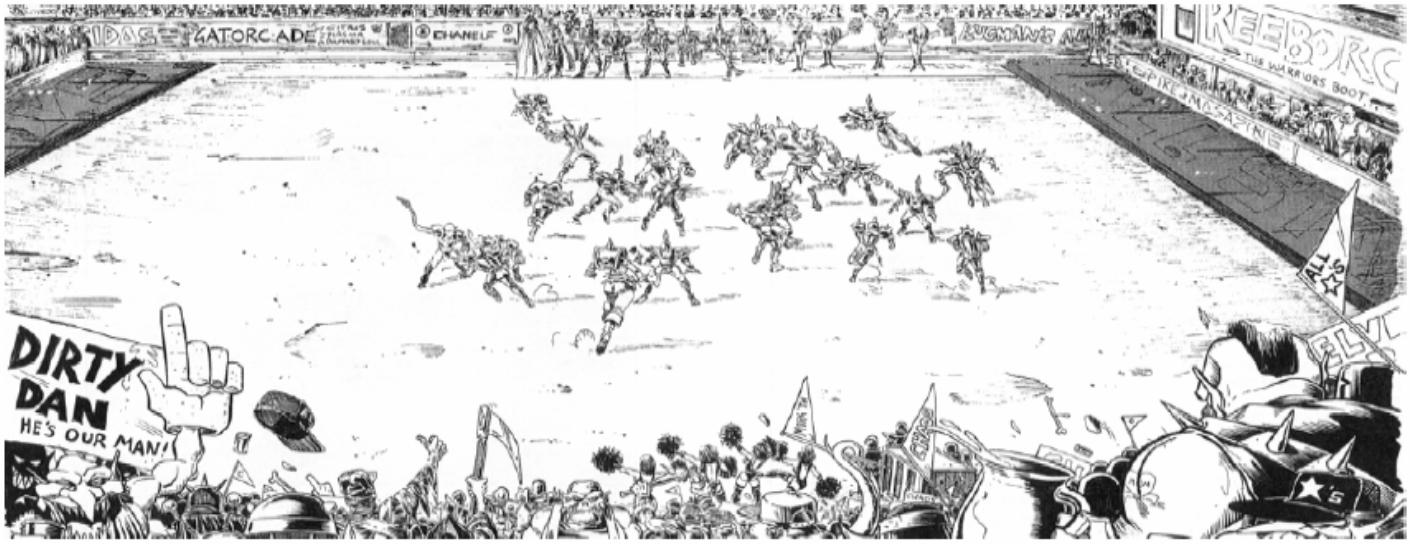
Réception d'une transmission	+1
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

METTRE LE PAQUET !

Quand un joueur effectue une Action autre qu'un Blocage, il peut essayer de se déplacer d'une ou deux cases supplémentaires au-delà du nombre qu'il est normalement autorisé à effectuer. Cela s'appelle *Mettre le Paquet* ou MLP. Note : si une règle se réfère au « Mouvement normal » d'un joueur, ceci n'inclus pas les cases supplémentaires du MLP.

Lancez un D6 après chaque case supplémentaire parcourue par le joueur. Sur un résultat de 1, il s'emmêle les jambes et est Plaqué dans la case où il se rendait. Effectuez un nouveau jet pour déterminer si le joueur est blessé (voir page 11). Sur tout autre résultat, le joueur se déplace sans problème. Si le joueur est Plaqué, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

Un joueur qui effectue un Blitz peut « Mettre le Paquet » dans le but d'effectuer un blocage. Lancez un D6 pour le joueur après avoir déclaré qu'il AR effectuer le blocage. Sur un 1, il est Plaqué comme décrit précédemment. Sur tout autre résultat, il peut effectuer normalement son blocage. Si le joueur est Plaqué, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.



SOUTENIR UN BLOCAGE

Une fois un blocage déclaré, l'attaquant et le défenseur ont la possibilité d'utiliser des joueurs pour bénéficier d'un soutien. Ceci permet à deux attaquants ou plus de s'associer contre un unique défenseur, ou bien 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 n'importe quel nombre 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, et …

2. Ne doit pas se trouver dans la Zone de Tacle d'un autre joueur de l'équipe adverse, et …

3. Doit être debout, et ...

4. Doit avoir une Zone de Tacle.

PAN ! DANS LES DENTS !

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

★ ★ ★ Le Saviez vous…

L'équipe Haut Elfe des Princes Dragons était exclusivement composée de princes et de grands seigneurs elfes si fiers et si hautains qu'ils refusaient de jouer contre quiconque n'était pas de rang équivalent.

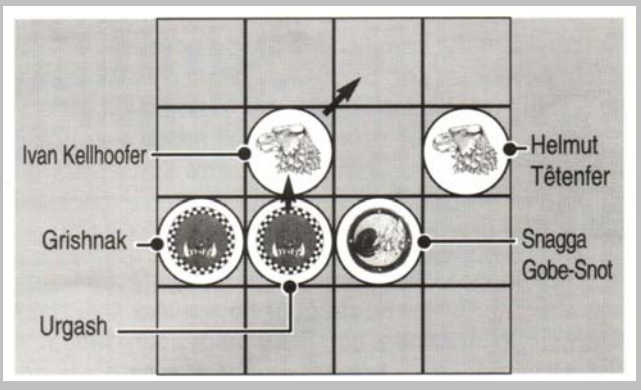
Ils ne trouvèrent donc jamais d'équipe contre laquelle jouer et se dispersèrent après cinq saisons passées sans jouer le moindre match !

RALENTI

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

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

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



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

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

INTERCEPTIONS ET MALADRESSES

Quand un joueur lance le ballon, plusieurs choses peuvent mal se passer. Bien souvent, le ballon sera légèrement à côté de la cible ou sera lâché par le receveur. Ces événements sont couverts par les règles normales de lancer. Parfois, cependant, le lanceur peut complètement rater son lancer, lâcher le ballon 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.

Interception

Un joueur de l'équipe adverse peut tenter *d'intercepter* un ballon qui a été lancé. Pour pouvoir effectuer une interception, le joueur doit :

• avoir la règle des portées qui passe au moins en partie au-dessus de la case où il se trouve, et…
• avoir une zone de tacle, et…
• être plus près du lanceur que le lanceur ne l'est de la case ou du joueur cible, et…
• être plus près de la case ou du joueur cible que ne l'est le lanceur.

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 n'effectue 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 un 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 total 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 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 prend fin immédiatement.

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

Maladresse

Il arrive qu'un joueur tentant de lancer le ballon le laisse tomber 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 du D6 d'une passe donne 1 ou moins **avant ou après** modification, alors le lanceur a commis une maladresse et a 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.

Note des Concepteurs : *De nombreux coachs se sont plaints du manque de réalisme lié au fait d'effectuer le jet d'interception avant le jet de passe. Comme beaucoup de choses à Blood Bowl, c'est une abstraction pour mieux faire tourner le jeu. Pensez plutôt que ces jets sont davantage un ensemble de jets plutôt que des étapes séquentielles.*

★ ★ ★ *Le Saviez-vous…*

L'année dernière, l'équipe Haut Elfe des Galadrieth Gladiators a inscrit un record de 853 passes en 24 matchs sans aucune interception. Ils supplantèrent ainsi leurs congénères Hauts Elfes des Dragons de Caledor (qui, l'année dernière, n'ont subi leur première interception qu'au cours du même match après 620 passes).

En fait, beaucoup d'équipes Hauts Elfes ont un taux d'interception extrêmement bas. Même si les Hauts Elfes ont un talent et une habileté naturelle pour le jeu de passe, beaucoup pensent que le sac d'or posé dans leur fosse et destiné aux adversaires qui relâcheraient une interception réussie sur une passe effectuée par l'un de leurs champions, est la cause principale de cette réussite. Cependant, lorsque des Hauts Elfes se rencontrent entre eux, tous les paris (en fait pots de vin) sont annulés, ce qui prouve qu'il est très difficile d'acheter un Haut Elfe snobinard qui est, de toute façon, déjà immensément riche.

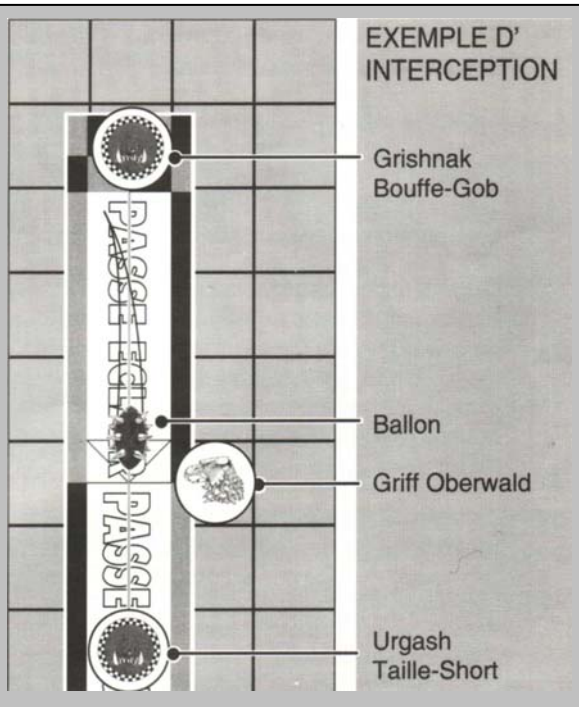
RALENTI

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

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

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

MODIFICATEURS D'INTERCEPTION	
Tenter une Interception	-2
Par zone de tacle adverse sur le joueur Tentant l'interception	-1



AGRESSER OU FRAPPER UN JOUEUR À TERRE

Attaquer les joueurs au sol 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 légal se déroule sur le terrain, les arbitres sont souvent en train de regarder ailleurs. Pas étonnant que l'arbitre soit souvent conspué !

Normalement, les joueurs A Terre ou Sonnés 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 A Terre et dans une case adjacente. Le coach désigne la victime, puis fait un jet d'Armure pour elle. 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 peuvent eux aussi apporter leur soutien. Chaque soutien défensif modifie le jet d'Armure par –1. Aucun joueur ne peut assister une agression s'il est dans une Zone de Tacle adverse ou s'il n'est pas debout. Si le résultat est supérieur à l'Armure de la victime, celle-ci est blessée et doit effectuer un jet sur le tableau des Blessures pour déterminer les effets de l'agression.

★ ★ ★ *Le Saviez-vous…*

Hanse Kohl détient le record du plus grand nombre de joueurs expulsés durant un match avec un total de 32 joueurs! Cela se produisit durant un match revanche entre les Yeux Crevés et les Warhammerers Nains en 2474 (les amateurs de quizz se souviendront que ces deux équipes s'étaient déjà affrontées en 2473 durant le Blood Bowl XIII). Ce record est d'autant plus étonnant si l'on tient compte de l'habitude qu'ont les deux équipes « d'écarter » les arbitres qui perturbent leur schéma tactique.

Et pour quelle raison l'arbitre s'en est-il tiré après avoir expulsé tous les joueurs ?

Le jour précédent, il avait arbitré un match de quarts de finale du trophée des Moignons Putrides entre les Pourris de Nurgle et les Decaying Disorder, et avait contracté la pourriture de Nurgle. Malheureusement, après avoir inscrit ce record, Hanse ne fut plus capable d'arbitrer d'autres matchs car ses bras tombèrent (puis ses jambes, ses têtes, ses tentacules,…). Il reste néanmoins célèbre pour avoir infecté quatorze journalistes et un caméraman de la Cabalvision lors de son interview d'après-match.

L'Arbitre

A de rares occasions (comment diriez-vous à un Bloqueur Orque Noir large de 2 mètres de quitter le terrain ?!?), il arrive qu'un arbitre remarque un joueur commettant une agression et l'expulse du terrain.

Pour représenter ceci, si le jet d'Armure ou le jet de Blessure donne un double, l'arbitre a repéré la faute et le joueur qui a commis l'Agression est envoyé dans le cachot qui se trouve sous tous les terrains de Blood Bowl. De plus, son équipe subit un turnover et son tour prend fin immédiatement. Si le joueur expulsé portait le ballon, celui-ci rebondit depuis la case où il s'y trouvait avant l'expulsion. Un joueur envoyé au cachot y est enfermé et ne peut plus jouer jusqu'à la fin du match, même si plus tard l'arbitre est « lynché » lors d'un résultat « A Mort l'Arbitre ». Un coach ne peut pas remplacer un joueur expulsé avant qu'un touchdown n'ait été marqué ou que la mi-temps ne prenne fin.

★ ★ ★ *Le Saviez-vous…*

Aux débuts du Blood Bowl, les Danseurs de Guerre, une troupe d'Elfes Sylvains réalisant des performances artistiques dédiées au dieu moqueur Loec, effectuaient parfois des danses artistiques «inspirées» pendant la mi-temps. Les danses étaient longues et «artistiques» ce qui n'était pas toujours du goût de l'adversaire.

Au cours d'un match entre les Athelorn Avengers et les Orcland Raiders, les Orques furent rapidement agacés par ces rituels. Voulant reprendre le match, ils décidèrent de se débarrasser de ces danseurs ! Dans un rugissement les Orques se ruèrent sur le terrain pensant que cela serait également un bon échauffement pour la deuxième mi-temps. A leur grande surprise, les danseurs Elfes se montrèrent très difficiles à éliminer. Pire que tout, ils continuaient à danser mais surtout ils gagnaient le combat. Ce fut un désastre pour les Raiders qui perdirent plusieurs joueurs clés, blessés sans avoir réussi à égratigner un seul danseur. Au final, les Avengers finirent le match pratiquement sans adversaires et réussirent la victoire la plus large de leur histoire.

Cet évènement fit rapidement réaliser aux équipes d'Elfes Sylvains la valeur des Danseurs de Guerre en tant que joueurs et il ne fallut que trois semaines avant que chaque membre de cette troupe – le jeune Jordell Flèche Vive inclus – ne signe un contrat d'embauche très lucratif. Depuis, les Danseurs de Guerre représentent un des éléments clés des équipes d'Elfes Sylvains.

COMPETENCES

Cette section des règles inclut de nombreuses compétences que les joueurs peuvent utiliser. Les règles spécifiques de chaque compétence se trouvent des pages 43 à 48. La description de chaque compétence inclut la catégorie à laquelle elle appartient (i.e. Passe, Générale, Mutation, etc.). La catégorie de la compétence permet de déterminer quels joueurs peuvent l'acquérir, comme décrit dans les règles de ligue de Blood Bowl (voir pages 26 et 27). **À moins que cela soit précisé dans leur description, toutes les compétences suivent les règles suivantes :**

1. Tous les bonus/modificateurs de compétences peuvent être combinés.

2. Toutes les compétences peuvent être utilisées un nombre illimité de fois par phase d'Action.

3. Certaines compétences ne fonctionnent que si un joueur est repoussé. Ces compétences ne sont donc utilisables que si vous obtenez le résultat « Repoussé », « Défenseur Bousculé » ou « Défenseur Plaqué » sur le dé de blocage.

4. L'utilisation d'une compétence n'est pas obligatoire.

5. Vous pouvoir choisir d'utiliser une compétence affectant un jet de dé après l'avoir lancé. Par exemple, il est possible de ne pas utiliser Tacle Plongeant après avoir vu les résultats d'un jet d'Esquive.

6. Seules les compétences Extraordinaires fonctionnent lorsqu'un joueur est A Terre ou Sonné.

LIGUES DE BLOOD BOWL

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

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

Les matchs sont joués dans des stades, appartenant soit à des Collèges de Magie, soit à des grandes villes. Ils n'appartiennent généralement pas aux équipes elles mêmes, mais cela arrive parfois (c'est le cas des Reikland Reavers). Au lieu de cela, les équipes voyagent à travers le Vieux Monde, de stade en stade et jouent des matchs contre toutes les équipes qu'elles rencontrent.

Afin d'établir une Ligue la première chose que vous devez faire est de désigner le « Commissaire de Ligue », qui devrait idéalement être le coach le plus expérimenté du groupe. Le commissaire a la responsabilité de s'assurer que la ligue se déroule normalement, et plus important, organiser toutes les rencontres qui s'y déroulent. Le commissaire peut aussi conserver un enregistrement de la façon dont se sont comportée les équipes et écrire une lettre d'information comprenant des rapports de match, des tableaux de ligue, les faits et les statistiques, et tout ce à quoi il peut penser ! Le commissaire peut aussi être le coach d'une équipe dans la ligue du moment qu'il ne tire pas avantage de sa situation pour aider son équiper à gagner.

Dans une ligue, la parole du commissaire fait **LOI**. Il lui est permis de changer ou modifier toutes les règles de Blood Bowl si elles ne lui conviennent pas, ceci incluant les règles de Ligue de ce manuel. Selon les mots immortels du concepteur de jeu Tuomas Pirinen : Si le Commissaire de Ligue déclare que les Nains peuvent voler, vous devez répondre « Oui Monsieur ! A quelle hauteur ? » Si vous n'appréciez pas la façon dont le commissaire mène sa ligue, vous avez deux choix : faire avec ou quitter la ligue. Argumenter avec le commissaire n'est PAS une option. *J'crois que c'est clair ?*

DÉMARRER UNE 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 matchs. Les ligues établies selon les règles des versions précédentes de Blood Bowl peuvent facilement être transposées vers les nouvelles règles. Les coachs ont juste à déterminer la valeur de leur équipe comme décrit ci-dessous et débuter en utilisant les nouvelles listes d'équipes présentées aux pages 53 à 59. Toutes les feuilles d'équipe qui ne sont pas « légales » selon les nouvelles règles peuvent continuer à utiliser les joueurs présents dans l'équipe, mais tous les remplacements doivent provenir de la même version.

Vous pouvez commencer à jouer des matchs de ligue dès que les autres coachs de la ligue ont créé leurs équipes. C'est aux coachs d'organiser les matchs 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 matchs d'affilée. Ceci signifie qu'un coach peut jouer deux matchs contre le même adversaire (en gros, une soirée de jeu), mais le match suivant devra être joué contre une équipe différente.

Si le Commissaire l'autorise, il est possible de diriger plusieurs équipes en même temps. Evidemment, cela signifie que chaque équipe jouera moins souvent, car l'activité du coach devra être partagée entre les différentes équipes qu'il a dans son écurie. Un coach ne peut pas transférer d'argent, de joueurs ou quoi que ce soit d'autre entre les équipes qu'il contrôle. Par exemple, il ne peut pas faire un "prêt spécial" d'une de ses équipes vers une autre ou échanger des joueurs entre les équipes, etc. Notez qu'un coach peut accomplir ces échanges avec l'équipe d'un autre joueur (à condition que les deux coachs ET le commissaire de ligue soient d'accord, bien sûr), mais il lui est impossible de le faire entre ses propres équipes.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Les Kishago Werebears fut la première équipe à inclure des Ours-garous. L'équipe Nordique était établie près d'un camp d'Ours-garous et les utilisaient à la place des Ulfwereners (Loups-garous Nordiques) que l'on trouve en Norsca. Malheureusement l'équipe fut dissoute après avoir été décimée lors d'un fameux match contre les Darkside Cowboys. Mais depuis ce jour, il est connu que les équipes Nordiques alignent des Ours-garous sur le terrain à la place des Ulfwereners. Ces deux types de garous sont virtuellement identiques de par leurs compétences et le carnage qu'ils peuvent créer sur un terrain. Ils sont incroyablement forts, naturellement résistants et sont atteints d'une véritable frénésie sanguinaire. Bien que cet état frénétique qui submerge les Ulfwereners et les Ours-garous ne dure généralement que la durée du match, il est préférable de vérifier que cette frénésie ne perdure pas car elle peut sérieusement compromettre la séance d'autographes d'après match, les entretiens avec la presse ou créer un beau foutoir dans le bus du retour…

FEUILLE D'ÉQUIPE

Avant de commencer les matchs de ligue, chaque coach doit créer une équipe en suivant les indications de la page 16. C'est là qu'interviennent les colonnes qui étaient jusqu'alors inutilisées. Elles incluent un nombre de colonnes et de lignes pour enregistrer les informations importantes qu'il vous faudra connaître quand vous dirigerez une équipe de ligue. La façon dont ces colonnes et de ces rangées supplémentaires sont utilisées est expliquée dans les règles qui suivent.

Trésorerie

Chaque coach commence la ligue avec une trésorerie de 1.000.000 de pièces d'or. L'or qui n'est pas dépensé doit être noté dans la trésorerie de l'équipe et peut être dépensé lors d'un match futur. Un coach doit conserver un enregistrement de l'or que possède son équipe dans sa trésorerie en inscrivant le montant sur sa feuille d'équipe.

Valeur de l'Équipe

Dans les matchs de Ligue, la « valeur » de l'équipe est modifiée par la *Prime* qu'elle reçoit pour jouer (voir page 35 et 36) ainsi que les *Dépenses Exponentielles* subies (voir page 38). La valeur d'une équipe (souvent abréviée en « VE») est calculée en ajoutant la valeur des joueurs qui joueront le prochain match, ceci incluant les coûts supplémentaires des compétences acquises, le coût des assistants, des relances d'équipe et du facteur de popularité. Enregistrez la valeur de votre équipe dans la case appropriée de votre feuille d'équipe. Notez que n'importe quel joueur manquant le match suite à une blessure ne compte pas dans la Valeur d'Equipe.

Suivi des Matchs

Au dos des fiches des feuilles d'équipe il y a un tableau d'Enregistrement des Matchs pour noter les informations sur les matchs que l'équipe a joué. Conservez ici un historique des matchs joués par l'équipe. Inscrivez le nom de l'adversaire, le score et le nombre de blessés infligés par chaque équipe, ainsi que le public, les gains du match et quelques commentaires sur la partie.

SORTIES

Le Blood Bowl est un sport violent et dangereux, et les joueurs sont souvent blessés ou tués en y jouant. De nombreux joueurs de Blood Bowl sont couverts de cicatrices, alors que certains ont perdu un œil, une oreille, le nez, et même parfois un membre en entier! Bien que la plupart des blessures puissent être soignées si on leur en donne le temps, certaines sont suffisamment sérieuses pour affecter le joueur de façon permanente. Dans les matchs indépendants, cela n'a pas une grande importance, tout ce qui vous intéresse est de savoir que le joueur ne reviendra pas sur le terrain, mais en ligue, il est vital de savoir de quel type de blessure souffre le joueur. C'est là qu'intervient le tableau des Sorties.

Si un joueur subit une Sortie suite à un jet de 10 ou plus sur le tableau des Blessures, alors le coach adversaire effectue un jet sur le tableau des Sorties. Les résultats du jet sur le tableau des Sorties s'échelonnent de 11 à 68. Sachant que vous n'avez pas de dé à 68 faces (peu de personnes en ont un), vous devez lancer un dé à six faces normal et le dé à huit faces utilisé pour la dispersion du ballon. Le dé à six faces détermine les dizaines, donc un résultat de 2=20, 4=40, etc. et le dé à huit faces détermine les unités, donc un résultat de 3=3, 5=5, etc. Assemblez les deux nombres pour obtenir un score compris entre 11 et 68. Par exemple, si vous obtenez un « 2 » sur le dé à six faces et un « 3 » sur le D8, alors votre score sera de 23.

Une fois ces jets de dé effectués, regardez le résultat sur le tableau des Sorties. Le tableau détaille exactement ce qui est arrivé au joueur, et décrit tous les effets particuliers que cela peut engendrer. La majorité des résultats fera juste manquer le prochain match au joueur alors que d'autres ont des effets à plus long terme. Le coach du joueur qui subit une blessure doit noter les effets de cette blessure sérieuse sur la feuille d'équipe.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Le Big Mook sandwich est devenu le numéro un des produits sous licence consommé dans les stades de Blood Bowl. Le Halfling propriétaire de McMurty's continue de tirer de gros bénéfices d'un contrat de concession exclusif avec plusieurs des plus grands stades du Vieux Monde. L'arôme de ses trois tranches de viande, sa sauce à l'ancienne, sa laitue, ses oignons, ses cornichons dans un pain aux graines de sésame et de cumin a détourné l'attention de nombreux fans (et parfois même les joueurs) du jeu pour satisfaire une envie de Big Mook. Le slogan de McMurty est présent à l'esprit de tous les fans : « Ça se passe comme ça chez McMurty. »

★TABLEAU DES SORTIES★

D68	Résultat	Effet
11-38	Commotion	Aucun effet à long terme
41	Côtes cassées	Rate le prochain match
42	Ligaments Arrachés	Rate le prochain match
43	Œil Crevé	Rate le prochain match
44	Mâchoire Fracassée	Rate le prochain match
45	Bras Fracturé	Rate le prochain match
46	Jambe Cassée	Rate le prochain match
47	Main Ecrasée	Rate le prochain match
48	Nerf Coincé	Rate le prochain match
51	Dos Abîmé	Blessure Persistante
52	Genou Déboîté	Blessure Persistante
53	Hanche Démise	- 1 M
54	Cheville Détruite	-1M
55	Commotion grave	-1 AR
56	Traumatisme Crânien	-1 AR
57	Cou Brisé	- 1 AG
58	Clavicule Défoncée	- 1 F
61-68	MORT	Mort!

Manque le prochain match : Inscrivez un « M » dans la case des blessures de la feuille d'équipe et gommez-le à la fin du prochain match.

Blessure Persistante : Manque le prochain match comme ci-dessus. De plus, notez un « N » dans la case des blessures de votre feuille d'équipe. Chaque Blessure Persistante ajoute 1 à tous les jets de Blessure subis par ce joueur.

-1 M, F, AG ou AR : Manque le prochain match comme ci-dessus. De plus, enregistrez les changements de caractéristique sur la feuille d'équipe. Cependant, aucune caractéristique ne peut être réduite de plus de 2 points ou en dessous de 1. Toute blessure qui pourrait la réduire encore est alors simplement ignorée.

Mort ! – Retirez le joueur du terrain, et placez-le dans la partie des joueurs Morts ou Blessés de la Fosse. Le joueur ne pourra plus jouer au Blood Bowl à moins qu'il soit relevé d'entre les morts pour rejoindre une autre équipe !

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les joueurs sont capables de gagner des Points d'Expérience (XP) dans les matchs de ligue. Les Points d'Expérience sont gagnés en marquant des touchdowns, effectuant des passes réussies, réussissant des interceptions, tuant ou blessant les joueurs adverses ou en remportant le prix du « Joueur le Plus Valable ». Une fois que le joueur a gagné suffisamment de Points d'Expérience, il devient éligible pour obtenir une progression et peut donc effectuer un jet sur le « tableau d'Expérience». Les joueurs survivant assez longtemps deviendront des Champions, avec les caractéristiques spéciales et les compétences qu'ils ont acquises durant leur longue carrière sur un terrain de Blood Bowl.

La feuille d'équipe inclus des cases afin que les coachs puissent conserver un historique du nombre de Points d'Expérience que leurs joueurs ont gagné durant un match. Chaque fois qu'un joueur réussi une Action générant des Points d'Expérience, son coach doit cocher la case correspondante sur la feuille pour chaque point qu'il a gagné. A la fin du match, compter le nombre de cases cochées pour chaque joueur et augmentez le total des Points d'Expérience en conséquence.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Que la saison 2503 vit la retraite de l'un des tueurs les plus suivi du Blood Bowl. Nobbla la Teigne, après 8 grandes saisons d'itinérance entre les équipes, finalement raccrocha sa tronçonneuse – Choppy. Choppy fut une grande tronçonneuse, ayant tranché plus de têtes que n'importe quelle autre tronçonneuse dans l'histoire (incluant un record de 14 décapitations en 2501 contre les Icecastle Wolves).

Qu'il pleuve, qu'il neige, sous la canicule ou par temps clément, cette bonne vieille Choppy était toujours prête à démarrer et donner aux fans ce qu'ils attendaient. Merci Choppy, tes services rendus au Blood Bowl ne seront jamais oubliés.

Malheureusement pour le reste des autres joueurs de Blood Bowl cependant, Nobbla la Teigne continue d'infester les terrains de Blood Bowl avec sa nouvelle tronçonneuse « Rippy ».

Les Points d'Expérience sont gagnés pour avoir réalisé les actions suivantes :

Réussite (REU): Un joueur qui réussit une passe parfaite qui est réceptionnée par le joueur de son équipe à qui le ballon était destiné lorsque le mouvement du ballon est terminé gagne 1 Point d'Expérience. On appelle ceci une réussite.

Touchdown (TD): Un joueur qui marque un touchdown gagne 3 Points d'Expérience.

Interception (INT): Si un joueur réussit une interception du *ballon* après avoir effectué son jet d'Interception, il gagne alors 2 Points d'Expérience.

Sortie (SOR): Si un joueur provoque la sortie du terrain d'un adversaire suite à un résultat *Sortie* sur le tableau des blessures, alors il gagne 2 Points d'Expérience. Les points ne sont seulement gagnés que si le joueur bloque un adversaire ou est bloqué par l'adversaire lui-même. Les pertes infligées de n'importe quelle autre façon (ceci incluant celles infligées par la foule, ou les attaques de tronçonneuse, les bombes ou les poignards) ne comptent pas pour l'attribution des Points d'Expérience.

Joueur le Plus Valable (JPV): Un joueur sélectionné aléatoirement de chaque équipe qui pouvait jouer durant ce match, même s'il est maintenant mort, reçoit le titre de joueur le plus valable à la fin du match. Le joueur le plus valable gagne 5 Points d'Expérience. Les Mercenaires et les Champions SONT éligibles pour recevoir le JPV, et s'ils le reçoivent, il est perdu pour l'équipe. IMPORTANT : Une équipe qui concède un match doit donner ses JPV à l'équipe adverse (i.e. le coach gagnant bénéficie de deux JPV et le coach perdant d'aucun).

★TABLEAU DES POINTS D'EXPÉRIENCE★

Par Passe réussie	1 XP
Par Sortie	2 XP
Par Interception	2 XP
Par Touchdown	3 XP
Par titre de Joueur le Plus Valable	5 XP

XP	Titre	Jets d'Expérience
0-5	Débutant	Aucun
6-15	Expérimenté	Un
16-30	Vétéran	Deux
31-50	Futur Champion	Trois
51-75	Champion	Quatre
76-175	Super Champion	Cinq
176+	Légende	Six

JET D'EXPÉRIENCE

Au fur et à mesure que les joueurs gagnent des Points d'Expérience, ils progressent en expérience par niveaux et effectuent des jets d'Expérience. Tous les joueurs commencent en tant que Débutant sans Points d'Expérience. Une fois que le joueur a gagné 6 points, il devient *Expérimenté* et a le droit d'effectuer son premier jet d'Expérience. Le tableau des Points d'Expérience détaille le nombre de Points d'Expérience requis pour atteindre chaque différent niveau.

A la fin du match calculez combien de Points d'Expérience chaque joueur de l'équipe a gagné et comparez son score au tableau d'Expérience. Si le joueur a gagné suffisamment de points pour progresser d'un niveau, effectuez immédiatement un jet sur le tableau d'Expérience. Pour effectuer ce jet d'Expérience, lancez deux D6, additionnez-les et regardez le résultat total obtenu sur le tableau d'Expérience.

★TABLEAU D'EXPÉRIENCE★

2D6	Résultat
2-9	Nouvelle Compétence
10	Augmentez la caractéristique de M *ou* d'AR de 1 point *ou* une Nouvelle Compétence
11	Augmentez la caractéristique d'AG de 1 point *ou* une Nouvelle Compétence
12	Augmentez la caractéristique de F de 1 point *ou* une Nouvelle Compétence

Nouvelle Compétence

Pour chaque jet d'Expérience, vous pouvez choisir de prendre une compétence parmi les catégories de compétences permises pour chaque joueur sur un jet Normal. Ces catégories de compétences Normales permises se trouvent aux pages 53 à 59. Par exemple, un receveur humain peut prendre une compétence issue de la liste des compétences Générales ou des compétences d'Agilité. Pensez à enregistrer la nouvelle compétence sur la feuille d'équipe. Les compétences ne peuvent jamais être retirées à un joueur.

Augmentation de Caractéristique

Un jet d'Expérience de 10-12 peut augmenter une des caractéristiques du joueur. La liste ci-dessus détaille les caractéristiques qui peuvent être augmentées. Prenez le résultat correspondant et inscrivez la nouvelle valeur sur votre feuille d'équipe. Aucune caractéristique ne peut être améliorée de plus de 2 points à partir de sa valeur de départ ou être supérieure à 10. Toute augmentation supplémentaire devra être choisie parmi les compétences à la place.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Eldril Fendlabise est le seul champion Elfe mercenaire qui offre ses services à toutes les races Elfes. Eldril jouait auparavant pour les Galadrieth Gladiators jusqu'à ce qu'ils gagnent la Coupe du Chaos contre les Rampeurs en 2488. Comme Eldril marqua le Touchdown gagnant dans les dernières secondes, il sentit le regard du dieu du chaos Tzeentch qui suivait le match. Tzeentch récompensa Eldril avec un regard capable d'hypnotiser ses adversaires, mais en échange d'un terrible prix à payer pour ce don. Tzeentch est le dieu du changement du chaos et il prit un certain plaisir à faire muter un Elfe comme ces derniers évitent d'habitude la Coupe du Chaos. Tzeentch vida complètement l'esprit d'Eldril de sorte qu'il ne se souvienne plus de rien avant le tournoi. Eldril est donc maudit de telle sorte que chaque matin, lorsqu'il se réveille, il croit qu'il est un membre de la race Elfique de l'équipe qui joue le plus de là où il se trouve. Il peut croire qu'il est un Elfe Noir au cœur sombre, et sortir au crépuscule, embrasser un arbre et se demander qui distille ce poison dans sa cuisine.

★ ★ ★ *Le Saviez-vous…*

Le joueur Skaven le plus connu de tous les temps fut Tarsh Quatremains. Tarsh avait deux têtes et quatre bras, caractéristique qui lui permit de devenir le meilleur receveur de passes de la ligue. Malheureusement, lors d'une partie cruciale et extrêmement disputée contre une équipe d'Homme Lézards, les Lustria Croakers, il rata une passe suite à une violente dispute entre ses deux têtes, et avant que quiconque n'ait pu l'arrêter, il s'était étranglé lui-même jusqu'à la mort.

Double

Si le jet d'Expérience donne comme résultat un double (i.e. 1,1 ou 2,2 etc.), vous pouvez ignorer le résultat sur le tableau d'Expérience (même s'il s'agissait d'une augmentation de caractéristique) et prendre une compétence de n'importe quelle catégorie de compétences auquel le joueur a accès que ce soit dans la colonne Normale ou celle des Doubles (voir pages 73 à 79). Par exemple, un Receveur Humain peut choisir une compétence Générale, d'Agilité, de Force ou de Passe s'il obtient un double sur son jet.

Expérience et Valeur des Joueurs

Chaque joueur a une valeur. Ce montant est enregistré lorsqu'ils sont engagés. Comme ils s'améliorent (obtiennent des compétences ou des augmentations de caractéristiques), leur valeur augmente. Pour refléter ceci, lorsqu'un joueur effectue un jet sur le tableau d'Expérience, sa valeur doit être augmentée sur la feuille d'équipe de la valeur indiquée sur le tableau suivant. Note : les Blessures des joueurs qui réduisent une caractéristique ne réduisent **pas** le coût du joueur.

★TABLEAU DE MODIFICATION ★ DE VALEUR

+20.000	**Nouvelle Compétence**
+30.000	Compétence ne pouvant être sélectionnée que sur un double
+30.000	+1 en M ou +1 en AR
+40.000	+1 en AG
+50.000	+1 en F

★ ★ ★ *Le Saviez-vous…*

Beaucoup d'équipes du Chaos, parmi les meilleures de tous les temps, ont eu des Mutants : des joueurs avec beaucoup plus que leur simple lot de membres, yeux, têtes ou d'autres organes du corps. Les archives du passé incluent Margoth Rictusfatal, dont le corps émettait des volutes de spores soporifiques, qui provoquaient la somnolence des adversaires sur le terrain et dont la tête arborait une ressemblance flagrante avec le ballon. Sa décapitation par un Orque Noir fut décisive car elle permit aux Yeux Crevés d'inscrire deux touchdowns durant une unique action. Le capitaine de l'équipe, Sanders le Serpent, à qui le don de regard hypnotique fut accordé après une victoire lors d'une Coupe du Chaos causa aussi sa propre perte lors d'un match où il croisa son propre regard dans les miroirs des vestiaires des Aigles, le long de la ligne de touche. Il passa le reste du jeu figé sur place. Smith « l'Araignée », le Receveur champion aux six bras des Chaos All Stars fut un autre exemple de mutant. Enfin, Ruddog Têtedefer, qui fut le meneur des Blitzeurs des Chaos All Stars durant trois saisons jusqu'à ce que son puissant corps enchâssé dans son armure et ses griffes en métal acérées comme des rasoirs prouvèrent qu'ils pouvaient être d'excellents paratonnerres lors d'un jeu orageux contre les Valkyries.

PALMARES DES VAINQUEURS DE LA COUPE DU CHAOS

A cause de l'instabilité temporelle de la Coupe du Chaos, les faits et les chiffres peuvent varier, être effacés ou même ayant été joué deux fois !

Coupe du Crâne Blanc					
2396	Reikland Reavers	2432	Middenheim Maraudeurs	2469	Yeux Crevés
2397	Chaos All Stars	2433	Albion Wanderers	2470	Reikland Reavers
2398	Chaos All Stars	2434	Chaos All Stars	2471	Chaos All Stars
2399	Reikland Reavers	2435	Khaine's Killers	2472	Arctic Cragspiders
2400	Reikland Reavers	2436	Chaos All Stars	2473	Yeux Crevés
2401	Reikland Reavers	2437	Arctic Cragspiders	2474	Albion Wanderers
2402	Reikland Reavers	2438	Arctic Cragspiders	2475	Naggaroth Nightwings
2403	Reikland Reavers		**Coupe du Chaos**	2476	Khaine's Killers
2404	Reikland Reavers	2439	Arctic Cragspiders	2477	Yeux Crevés
2405	Reikland Reavers	2440	Champions de la Mort	2478	Arctic Cragspiders
2406	*Résultats Perdus*	2441	Yeux Crevés	2479	Dark Renegades
2407	*Résultats Perdus*	2442	Icecastle Werewolves	2480	Albion Wanderers
2408	*Résultats Perdus*	2443	Khaine's Killers	2481	Dark Renegades
2409	Chaos All Stars	2444	Albion Wanderers	2482	Yeux Crevés
2410	Arctic Cragspiders	2445	Yeux Crevés	2483	Yeux Crevés
2411	Arctic Cragspiders	2446	*Résultats Perdus*	2484	Rampeurs
2412	Reikland Reavers	2447	*Résultats Perdus*	2485	Arctic Cragspiders
2413	Dark Renegades	2448	Reikland Reavers	2486	Arctic Cragspiders
2414	Arctic Cragspiders	2449	Chaos All Stars	2487	Chaos All Stars
2415	Khaine's Killers	2450	Yeux Crevés	2488	Albion Wanderers
2416	Arctic Cragspiders	2451	Yeux Crevés	2489	Pas de Championnat
2417	Dark Renegades	2452	Yeux Crevés	2490	Maraudeurs
2418	Résultats Perdus	2453	Yeux Crevés	2491	Darkside Cowboys
2419	Chaos All Stars	2454	Yeux Crevés	2492	Giants Nains
2420	Chaos All Stars	2455	Albion Wanderers	2493	Skavenblight Scramblers
2421	Wuppertal Wotans	2456	Khaine's Killers	2494	Orcland Raiders
2422	Reikland Reavers	2457	Albion Wanderers	2495	Chaos All Stars ET Galadrieth Gladiators
2423	Reikland Reavers	2458	Dark Renegades	2496	Chaos All Stars
2424	Reikland Reavers	2459	Champions de la Mort	2497	Chaos All Stars
2425	Reikland Reavers ET Champions de la Mort	2460	Yeux Crevés	2498	Reikland Reavers
2426	Reikland Reavers	2461	Reikland Reavers	2499	Flesh Hounds
2427	Reikland Reavers	2462	Champions de la Mort	2500	Maraudeurs
2428	Dark Renegades	2463	Reikland Reavers	2501	Lustria Croakers
2429	Wuppertal Wotans	2464	Dark Renegades	2502	Orcland Raiders
2430	Arctic Cragspiders	2465	*Résultats Perdus*	2503	Wind Riders
2431	Bright Crusaders	2466	*Résultats Perdus*	2504	Desert Kings
		2467	Champions de la Mort	2505	Men in Tights
		2468	Chaos All Stars		

Les Lustria Croakers victorieux en 2501 de la Coupe du Chaos

JOUER DES MATCHS DE LIGUE

Les matchs de ligue ont leur propre séquence de jeu, qui inclut des actions d'avant match et des actions d'après match, comme dans une partie normale. Suivez cette procédure pour chaque match de ligue que vous jouez, ainsi que pour les matchs de tournois.

1. Séquence d'Avant Match
1. Effectuez un jet sur le tableau de Météo
2. Transférez l'Or de la Trésorerie au Porte-monnaie
3. Choisissez la Prime de Match

2. Le Match
1. Déterminez le public et le FAME (voir page 18)
2. Tour de l'équipe à la réception
3. Tour de l'équipe qui engage

Etc.…

3. Séquence d'Après Match
1. Jets d'Expérience
2. Mise à jour de la Feuille d'Equipe

SEQUENCE D'AVANT MATCH

La séquence d'avant match doit être utilisée avant le début de chaque match de ligue. La séquence est divisée en trois étapes séparées qui sont décrites ci-dessous :

1. Météo

Un coach effectue un jet sur le tableau Météo (voir page 20) pour déterminer le temps durant le match.

2. Porte-monnaie

Les deux équipes peuvent, à cette étape transférer des pièces d'or de leur trésorerie dans leur porte-monnaie. Le porte-monnaie peut être utilisé durant ce match pour acquérir des éléments des primes de match et s'ajoute directement à la valeur de l'équipe pour ce match. L'équipe ayant la valeur d'équipe la plus grande doit déclarer en premier combien d'or elle AR transférer dans son porte-monnaie.

3. Prime de Match

Les équipes qui sont désavantagées reçoivent souvent une «Prime de Match» pour permettre à des équipes totalement inégales de se rencontrer. Habituellement ceci prend la forme d'or supplémentaire offert par le propriétaire du stade pour aider à convaincre une équipe de participer à un match contre un adversaire supérieur (et permettre ainsi au stade de récupérer ses pertes et même plus grâce à la vente de billets et aux produits dérivés !).

Pour représenter ceci, une équipe désavantagée dans un match peut recevoir une certaine somme d'or pour acheter des éléments qui vont l'aider lors du match à venir. Le montant d'or que l'équipe AR recevoir est égal à la *différence* entre la valeur totale de l'équipe la moins forte et de l'équipe la plus forte. Par exemple, si un coach a une équipe qui vaut 1.000.000 pièces d'or alors que son adversaire a une équipe qui vaut 1.250.000 pièces d'or, alors le premier coach recevra une prime de match à dépenser de 250.000 pièces d'or. Tout l'or qui n'est pas utilisé lors de ce match est perdu et ne peut pas être rajouté à la trésorerie de l'équipe. De plus, *les deux* coachs peuvent utiliser l'or de leur Porte-monnaie pour acquérir les éléments de Prime de Match. Si l'adversaire supérieur souhaite acquérir des éléments accessibles avec les Primes de Match avec l'or de son Porte-monnaie, il doit le faire **avant** que son adversaire plus faible n'ait acheté les siens.

Les éléments des Primes de Match sont sélectionnés parmi la liste suivante :

- Serveuse de Bloodweiser (0-2) - 50.000 pièces d'or
- Pot de Vin (0-3) - 100.000 pièces d'or
- Entraînement Complémentaire (0-4) - 100.000 pièces d'or
- Chef Cuistot Halfling (0-1) - 300.000 pièces d'or
- Igor (0-1) - 100.000 pièces d'or
- Mercenaire (Illimités) – Prix variables
- Champion (0-2) – Prix variables
- Apothicaire Local (0-2) - 100.000 pièces d'or
- Sorcier (0-1) - 150.000 pièces d'or.

Les détails sur ces éléments de prime de match sont décrits pages 49 et 50. Notez que les limitations et les règles spéciales des listes d'équipe s'appliquent. Comme certains coachs peuvent prendre *beaucoup* de temps à dépenser leur Prime de Match, il existe une limite de temps de quatre minutes pour les sélectionner.

Tous les éléments des primes de match achetés sont perdus à la fin du match. Aucun élément des primes de match ne peut jamais devenir un élément permanent de votre équipe.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

La première apparition d'un Tueur de Troll à Blood Bowl eu lieu dans l'équipe des Giants Nains. En 2465, Stout PoingenFer, un blitzeur champion des Giants se fit assigner la tâche de protéger le fils du Roi durant un match contre les Lowdown Ratz. Durant un engagement, les Ratz réussirent à aveugler Stout avec une tarte à la crème. Le temps qu'il soit capable de se nettoyer les yeux, le fils du Roi avait été tué par le Troll des Ratz! Stout sombra dans la frénésie, attrapa le casque à pointes du fils du Roi et le projeta avec tellement de furie qu'il décapita le Troll.

Stout fut tellement humilié pour avoir à la fois être tombé dans le piège de la tarte à la crème et avoir échoué à obéir à l'ordre de son Roi de protéger son fils, qu'il se peignit le visage et se rasa partiellement la tête en signe d'humilité. Il se teignit aussi les cheveux en orange comme marque de respect, orange pour la fameuse barbe rousse du fils du Roi. Stout continua de jouer pour les Giants, attaquant les plus grands et les plus massifs adversaires qu'il ait pu trouver dans l'espoir de trouver la mort qu'il le libèrerait de sa honte. Un triple blocage combiné de l'Ogre Morg, du Troll Bork et du Minotaure Zy-Nox en 2471 durant un match contre les Chaos All Stars mit fin à sa carrière fanatique. En se basant sur cette légende, les Nains qui subissent une puissante humiliation durant un match de Blood Bowl suivent les pas de Stout dans cette recherche de délivrance et de rédemption à travers des actes téméraires de violence sur le terrain.

SEQUENCE D'APRÈS MATCH

Vous devez suivre les deux étapes suivantes après chaque match de ligue que vous jouez :

1. Jet d'Expérience

Dans les matchs de ligue, il est possible pour les joueurs de gagner des Points d'Expérience qui peuvent générer des jets d'Expérience à la fin du match. Cette phase est utilisée par chaque coach pour allouer les JPV, mettre à jour les Points d'Expérience que leurs équipes ont gagné et lancer les jets d'Expérience pour les joueurs de leur équipe.

2. Mise à Jour de la Feuille d'Equipe

Cette phase est utilisée pour être sûr que les deux feuilles d'équipe sont à jour et correctement remplies. Les joueurs et le personnel d'encadrement peuvent être engagés ou renvoyés, et toutes les notes ou points d'intérêt particuliers peuvent être notés sur la feuille d'équipe à ce moment là. Il existe des emplacements au dos de la feuille qui peuvent être utilisés pour conserver un historique des résultats des matchs que l'équipe a joué. De plus, bien que la plupart des coachs n'auront jamais l'idée d'utiliser toute forme de tactique sournoise afin de gagner une partie, falsifier une feuille d'équipe est un crime tellement minable que tout coach sérieux ne peux même pas y songer. Je crois que c'est clair? Suivez les étapes suivantes pour mettre à jour votre feuille d'équipe.

1. Retirez tout joueur qui a été tué de la feuille et enregistrez tous les changements de valeur dus à l'Expérience.

2. Déterminez les gains du match. Chaque coach lance un D6 et ajoute son FAME (voir page 18). Votre équipe reçoit ce montant x 10.000 pièces d'or comme gains pour ce match. Si vous gagné le match ou avez fait match nul, vous recevez 10.000 pièces d'or supplémentaires. Si vous avez gagné le match, vous pouvez aussi choisir de relancer votre D6, mais vous devez accepter le second résultat même s'il est pire que le premier. Souvenez-vous que les équipes qui concèdent un match ne reçoivent aucun gain.

3. Tout l'or du porte-monnaie doit être retransféré en trésorerie et chaque coach doit alors payer les dépenses exponentielles (comme décrit plus loin) avec l'or de sa trésorerie.

4. Si un coach a perdu ou obtenu un match nul, il doit lancer 2D6. Le coach gagnant doit lancer 3d6. Si le coach ayant gagné ou fait match nul obtient un jet supérieur à la POP actuelle de son équipe, alors la POP de son équipe est augmentée d'un point. Si le coach a perdu le match et que son jet est inférieur à la POP actuelle de son équipe, alors sa POP est réduite d'un point.

5. Chaque coach peut décider s'il souhaite dépenser de l'or de la trésorerie de l'équipe pour acheter de nouveaux joueurs ou du personnel d'encadrement pour son équipe, ou/et laisser partir (i.e. renvoyer) des relances, des joueurs ou du personnel d'encadrement de son équipe dont il n'a plus besoin, sans être remboursé néanmoins. De plus, chaque coach peut choisir de dépenser de l'or de sa trésorerie pour augmenter ses relances d'équipe. Ajouter une relance coûte le double de points indiqués sur la liste d'équipe, mais n'ajoute que le coût basique (non doublé) à la valeur totale de l'équipe.

6. Si votre équipe a des Journaliers **(voir étape 7 ci-dessous)** sur sa feuille vous devez soit les renvoyer soit les engager de façon permanente à un coût de débutant si vous avez moins de 16 joueurs sur votre liste. Si vous engagez un Journalier, il perd sa compétence Solitaire mais peut conserver tous les Points d'Expérience acquis ou les compétences obtenues suite à un jet d'Expérience.

7. Si votre équipe ne peut aligner que 10 joueurs ou moins pour le prochain match, vous pouvez intégrer les Journaliers à votre équipe gratuitement jusqu'à ce qu'elle puisse aligner 11 joueurs pour son prochain match. **Un Journalier est <u>toujours</u> un joueur occupant une position de 0-16 de votre liste d'équipe, compte comme ayant un coût d'un débutant, mais a la compétence Solitaire comme il n'est pas habitué à jouer avec votre équipe.** Les Journaliers ne peuvent pas porter le nombre total des joueurs de votre équipe (en incluant les joueurs blessés) à plus de 16 à ce stade.

8. Calculez la valeur totale de votre équipe et notez-la sur la feuille. La valeur de l'équipe est déterminée en additionnant la valeur des joueurs de l'équipe (en incluant le surcoût de l'expérience), le personnel d'encadrement, les relances d'équipe, la POP. N'incluez pas l'or de votre trésorerie ni les joueurs forcés de rater le prochain match suite à une blessure.

DEPENSES EXPONENTIELLES

Les équipes brillantes peuvent valoir une fortune comme leurs joueurs s'améliorent et que l'équipe s'agrandit. Au sommet de leur gloire durant les premiers jours du Blood Bowl, les Terrifiants Anarchistes de Naggaroth, une équipe d'Elfes Noirs, eut la réputation de valoir un total de 7.000.000 de pièces d'or! Ainsi, comme la masse salariale et les dépenses de l'équipe augmentent, une part croissante des gains est dédiée au règlement des factures plutôt qu'à de nouveaux achats.

Ainsi, une fois qu'une équipe atteint le seuil critique de 1.750.000 pièces d'or, elle doit déduire le montant déterminé sur le tableau des dépenses exponentielles de sa trésorerie. Les dépenses exponentielles sont déduites à la fin du match durant l'étape 3 de la mise à jour de votre feuille d'équipe. Les dépenses exponentielles ne peuvent jamais rendre la trésorerie de l'équipe négative.

★TABLEAU DES DEPENSES EXPONENTIELLES★

Valeur	Dépenses	Valeur	Dépenses
< 1.750.000	0	2.200.000 à 2.340.000	40.000
1.750.000 à 1.890.000	10.000	2.350.000 à 2.490.000	50.000
1.900.000 à 2.040.000	20.000	2.500.000 à 2.640.000	60.000
2.050.000 à 2.190.000	30.000	Continuez par palier de 150.000	+10.000 chaque

CONCEDER UN MATCH

Un joueur qui concède (voir page 15) avant le Coup d'Envoi et qui ne peut aligner que 2 joueurs ou moins sur le terrain ne subira pas de pénalités supplémentaires. Si le coach concède le match pour n'importe quelle autre raison, alors le gagnant du match remporte tous les gains et les JPV du perdant pour ce match. De plus, le perdant perd automatiquement un point de POP sans pouvoir effectuer un nouveau jet de POP, et tous les joueurs de son équipe ayant 51 XP ou plus quitteront son équipe sur 1-3 sur un D6. Lancez séparément pour chaque joueur ayant 51 XP ou plus pour voir s'il s'en AR.

TOURNOIS

Après l'effondrement de la NAF, il n'y eut plus de tournois ni de compétitions pendant une brève période. Les équipes jouaient simplement des matchs sans lien les uns avec les autres, payés à l'unité. Cependant, il ne fallut pas longtemps pour que les réseaux de Cabalvision et les principaux sponsors de Blood Bowl commencent à organiser ensemble des tournois dotés de prix importants pour les équipes qui parvenaient à atteindre la finale à travers la sueur et le sang (de préférence ceux des autres équipes). Quatre tournois se sont vite détachés comme les événements les plus importants et les plus attendus d'une saison de Blood Bowl, bientôt appelés "Tournois majeurs" ou plus simplement, les "Majeurs". Ces tournois sont la Coupe du Chaos, le Dungeonbowl, le tournoi du Magazine *l'Épique!* et, bien entendu, le Blood Bowl lui-même.

Les tournois Majeurs se tiennent chaque année avec un intervalle d'environ trois mois entre eux. La Coupe du Chaos a lieu au printemps, le Blood Bowl en été, et le tournoi de l'Épique en automne. Le Dungeonbowl a lieu pendant les sombres mois d'hiver : la plupart des équipes apprécient de jouer dans des stades souterrains agréablement chauffés plutôt que de geler en extérieur. Il y a bien sûr des exceptions : la plupart des équipes Nordiques préfèrent en fait jouer par temps de gel, et l'équipe de Géants de Givre des Ice Lord ne peut pas du tout participer au Dungeonbowl parce qu'ils fondraient dans la chaleur du stade souterrain!

A la fin de chaque saison, les équipes se réunissent pour déterminer le gagnant du trophée. Les tournois ont lieu dans des endroits différents. Le Blood Bowl a lieu dans l'immense Stade de l'Empereur d'Altdorf, et le tournoi de *l'Épique!* dans la station balnéaire de Magritta en Estalie. Le Dungeonbowl se tient dans le stade souterrain de la cité naine de Barak-Varr, (dont l'entretien est payé à grand frais et pour le plus grand plaisir des Nains, par les Collèges de Magie). La Coupe du Chaos change d'emplacement chaque année, et on n'arrive que rarement à savoir où elle aura lieu plus d'une ou deux semaines avant le début du tournoi ! Certaines équipes ont donc bien du mal à jouer la Coupe du Chaos, ce qui n'a rien d'étonnant : si elles ne sont pas dans les alentours au moment de l'annonce du tournoi, elles risquent de ne pas pouvoir arriver à temps pour participer!

SAISONS ET TOURNOIS

Pour représenter cela, la tradition veut que toutes les ligues de Blood Bowl aient des saisons qui finissent sur un tournoi. Le Commissaire de Ligue a la responsabilité d'organiser le déroulement des saisons et des tournois de sa ligue. Il lui faudra communiquer à ses coachs la durée de la saison, et comment se tiendra le tournoi de fin de saison.

Si vos coachs se rencontrent fréquemment et sont à même de jouer au moins un ou deux matchs par semaine, des saisons de trois mois basées sur le modèle du "vrai" Blood Bowl feront probablement l'affaire. Si votre ligue se réunit moins souvent, envisagez d'organiser des saisons sur des durées plus longues. En gros, les saisons doivent être assez longues pour que les coachs puissent jouer une douzaine de matchs environ, dans des conditions raisonnables.

A la fin de la saison, le Commissaire de Ligue devra décider quelles équipes pourront participer au tournoi de fin de saison, comment résoudre les égalités, comment le tournoi se déroulera, et quel prix recevra le vainqueur.

Le schéma type est de deux demi-finales suivies par une finale. **Les Primes de Match et l'or en trésorerie ne peuvent pas être utilisés pour engager des Champions et des Mercenaires pour ces matchs** comme la NAF, qui ne surveille pas les parties menant à la finale, s'efforce de vous faire utiliser votre propre équipe pour ces matchs importants.

Il y a diverses manières de décider qui jouera les demi-finales. La méthode la plus simple (mais probablement pas la plus juste) est de prendre les quatre équipes ayant les plus hautes valeurs de la ligue. Une variante simple consiste à prendre les quatre équipes qui ont les meilleurs taux de victoire, ou de multiplier la valeur des équipes par leur taux de victoire et de prendre les quatre meilleurs résultats. Le taux de victoire se calcule en divisant le nombre de matchs gagnés par le nombre de matchs joués. Ainsi, par exemple, une équipe dont la valeur est de 1 800 000 pièces d'or et qui a gagné 5 matchs sur 10 a un taux de victoire de 50%, et aurait un résultat égal à 50 % de 1 800 000, soit 900 000 pièces d'or.

Une autre méthode consiste à jouer des "play-off" en fin de saison. Tous les coachs peuvent participer aux play-offs dès lors qu'ils acceptent l'organisation mise en place par le commissaire. Celui-ci doit établir un calendrier des matchs, un système de classement ou d'élimination qui permettra d'arriver à quatre concurrents pour les demi-finales. Il n'y a de très nombreuses manières d'organiser les play-offs, d'un tableau à élimination directe à des systèmes plus compliqués avec une phase préliminaire par groupes comme la Coupe du monde de football. Le mieux est de vous renseigner sur l'organisation de tournois sportifs réels et d'utiliser le système qui vous paraît le mieux convenir à votre ligue de Blood Bowl. Le commissaire doit aussi décider si les primes de matchs sont autorisées ou non pour les play-offs.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Les Furies Elfes Noires firent leur première apparition sur le terrain de Blood Bowl peu de temps après l'effondrement de la NAF quand Nikk Tricorne a disparu avec la caisse de la NAF et l'ensemble des pom-pom girls des Darkside Cowboys. Écœurées par cette défection des pom-pom girls, parties avec quelqu'un qui n'était même pas Elfe Noir, les prêtresses Furies de Naggaroth formèrent leur propre équipe de Blood Bowl pour prouver que toutes les Elfes Noires ne se laissent pas si facilement éblouir par l'éclat de l'or. L'équipe, appelée les Deadly Nightshades, eut un succès immédiat : elle démantela à peu près toutes les équipes qui se trouvèrent sur son chemin lors de leur première saison. Cependant, les bains de sang et les sacrifices rituels qu'elles doivent accomplir de retour à Naggaroth pour le dieu des Elfes Noirs Khaine, leur fit manquer à regrets la demi-finale du tournoi Blood Bowl de 2490.

Les Deadly Nightshades ne sont jamais vraiment parvenues à réitérer la réussite phénoménale de cette saison-là, mais elles ont assurément marqué le monde du Blood Bowl : de nombreuses équipes d'elfes noirs incluent maintenant une Furie ou deux comme joueuses régulières.

Les Nightshades détiennent aussi deux records remarquables : non seulement elles ont le record du nombre de matchs consécutifs joués dans un stade plein, mais aucune équipe n'a jamais refusé de jouer contre elles. Bien que les coachs de leurs adversaires prétendent que c'est parce qu'ils ne reculent jamais devant un défi et sont toujours prêts à aider de jeunes demoiselles dans le besoin, on pense plutôt que les cuissardes moulantes et les uniformes échancrés attirent les foules (et les joueurs adverses).

Enfin, vous pouvez décider de jouer la saison régulière comme une ligue ayant des matchs programmés (comme le championnat de France de football). Les équipes marquent des points selon le résultat des matchs (généralement 3 par victoire, 1 par match nul et 0 par défaite, bien qu'une autre possibilité, fréquemment utilisée, est 5 par victoire, 3 par match nul et 1 par défaite). A la fin de la saison, les quatre équipes qui ont gagné le plus de points accèdent aux demi-finales. Quelle que soit la méthode utilisée, on tire au sort la répartition des quatre équipes entre les deux demi-finales. Les deux vainqueurs des demi-finales se rencontrent ensuite pour la grande finale, et le vainqueur reçoit un trophée (voir la section "Récompenses" plus bas). Rappelons que les équipes ne reçoivent pas de primes de match pour les demi-finales et la finale.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Tous les joueurs de Blood Bowl ne sont pas des adorateurs dévoués de Nuffle. Il y en a quelques-uns qui le détestent et maudissent son nom. Non à la Bête Abominée (NBA) est une association créée par Torg le Blasphémateur, coach des Torg's Terminators, le jour où son joueur vedette, Sig "le Boucher" Thundersmack mourut de manière étonnante lors de la demi-finale de la ligue. Il semble qu'il ait trébuché sur la ligne d'En-but adverse au cours d'un sprint pour marquer le touchdown victorieux et se brisa le cou dans sa chute. Les adversaires réussirent à reprendre le ballon et à revenir dans le jeu pour marquer un touchdown incroyable, ce qui leur valut d'être qualifiés pour la finale de ligue à la place de l'équipe de Torg. Ce dernier maudit la versatilité de Nuffle et fonda la NBA, qui a crû au cours des années et inclut maintenant un certain nombre de joueurs et de coachs qui ont perdu la foi en Nuffle. On peut les voir aux matchs de Blood Bowl dans leurs longues robes noires, avec des pancartes de protestation contre le dieu du Blood Bowl. La plupart les voient comme une bande de cinglés complets et tendent à les ignorer.

Défis de ligue

Les coachs peuvent tenter d'exclure des équipes puissantes des demi-finales en refusant de jouer des matchs contre elles pendant la saison de ligue ou les play-offs. Pour contrer cette pratique sournoise et parfaitement méprisable, chaque coach a le droit, une fois par semaine, de défier un coach adverse par écrit pour lui réclamer un match. Le défi est envoyé au commissaire de ligue, qui le transmet au coach défié et reçoit sa réponse. Un coach qui reçoit un défi *doit* y répondre en un jour maximum de l'une des trois manières décrites ci-dessous :

★ **Acceptation:** le coach défié peut accepter de jouer le match, qui se joue normalement entre les deux équipes.

★ **Refus:** le coach défié peut refuser de jouer le match. Cela compte comme une victoire 2 à 0 pour le coach qui a lancé le défi. Les points d'expérience, l'argent et la Popularité des deux équipes restent inchangés.

★ **Remplacement :** le coach défié peut demander à n'importe quel autre coach de jouer à sa place, pourvu que celui-ci accepte. Le coach remplaçant doit participer au tournoi, et ne doit pas avoir encore joué contre le coach qui a lancé le défi. Celui-ci *doit* jouer contre le remplaçant, sinon on considère qu'il a perdu le match 2 à 0.

TROPHÉES

Bien que de nombreuses équipes considèrent que la gloire d'une victoire en tournoi majeur vaut à elle seule d'y participer, la plupart sont tout autant motivées (sinon plus) par l'occasion de gagner la forte somme offerte aux vainqueurs par les sponsors du tournoi. Ceux-ci reçoivent aussi des avantages secondaires, tels que des accords de partenariat lucratifs ou des prix spéciaux.

Puggy Haleinedebacon passe son chemin devant la star à la retraite Greaser Grincerouages

Pour représenter ceci, les équipes qui participent à un tournoi de fin de saison reçoivent les avantages suivants :

1) Le public et les gains des demi-finales et de la finale sont doublés.

2) Le vainqueur d'un Tournoi Majeur reçoit toujours un trophée spécial. On peut trouver des images de ces trophées sur notre site web, http://www.bloodbowl.com. Vous pouvez imprimer ces images et les utiliser comme trophées, ou vous servir des figurines de trophées incluses dans le Blood Bowl Trophy Pack. Tant qu'une équipe a un trophée en sa possession, elle a droit a une relance d'équipe supplémentaire. Celle-ci compte normalement dans la valeur de l'équipe. Une équipe garde un trophée jusqu'à la fin de la prochaine édition du Tournoi Majeur où elle l'a gagné, après quoi il revient au nouveau vainqueur.

3) L'équipe vainqueur reçoit l'avantage secondaire décrit ci-dessous, selon le trophée qu'elle a gagné.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Bien que les Chaos All Stars soit la plus célèbre des équipes présentant un rassemblement inhabituel de joueurs comparé aux autres équipes de la même race, plusieurs autres équipes très connues sont composées d'un groupe de joueurs unique en son genre.

Sales Frappes: Les Sales Frappes sont une équipe méchante qui rassemble des joueurs méchants. On les a vus aligner des Hobgobelins méchants, des Orques méchants, des Elfes Noirs méchants, des Skavens méchants, des Gobelins méchants, des Ogres méchants, des Semi-Orques méchants, ou, en fait, n'importe quels autres joueurs pourvu qu'ils soient méchants! Les Sales Frappes sont suivis partout par leur club officieux et méchant de supporters, les Sales Fans des Sales Frappes, qui sont au moins encore plus méchants que l'équipe méchante qu'ils soutiennent avec méchanceté!

Paladins: Les Paladins sont tout ce que les Sales Frappes ne sont pas. Cette équipe compte fréquemment des joueurs Humains, Nains, Elfes ou Halflings qui jouent sans se faire payer. Les joueurs espèrent montrer au monde une meilleure manière de jouer en suivant des stratégies honnêtes sans s'abaisser à corrompre les arbitres ou à commettre des agressions. Les Paladins sont connus à travers tous les royaumes pour leurs matchs de charité et pour leurs joueurs clé qui manquent des matchs parce qu'ils sont en train de coopérer à une autre juste cause.

Motley Horde: Ce mélange de joueurs inadaptés, rejetés ou simplement paresseux constitue une équipe intéressante. La plupart des joueurs de l'équipe veulent bien aller à l'entraînement mais manquent le match, ou vice versa. Le coach, Conn San-Froi, ne sait jamais d'une semaine à l'autre qui AR être présent, et ses tactiques de jeu doivent être revues de fond en comble selon les joueurs disponibles. Une semaine, il peut avoir six Nains du Chaos, quatre Skavens et une paire d'Elfes Noirs, pour se retrouver lors du match suivant avec sept Hobgobelins, un Guerrier du Chaos mutant et cinq Snotlings!

TROPHÉE DU MAGAZINE L'ÉPIQUE

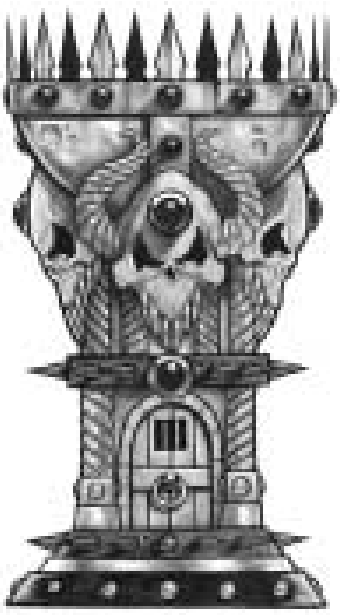
Cette récompense, qui a la forme d'une pointe de mithril sur un splendide montant, est attribuée à l'équipe qui gagne le tournoi de l'Épique. Comme l'équipe tenante de ce titre figure dans de nombreux articles (généralement) élogieux de l'Épique, elle ajoute 2 au total de son jet de Public tant qu'elle détient le trophée.

Si l'organisateur du tournoi le souhaite, il peut aussi choisir d'attribuer la récompense du Joueur Épique de l'année après la finale! Cette récompense AR au joueur de la ligue qui a le plus de Points d'Expérience. Celui-ci gagne la compétence Idole des Foules de manière permanente tant qu'il fait partie de l'équipe, à moins qu'il ne la possède déjà. Comptez cette compétence comme une compétence gagnée sur un double pour calculer le coût du joueur. Notez que le joueur reçoit cette récompense même si son équipe n'a pas joué la finale, voire même si son équipe n'a pas participé au tournoi.

PALMARES DES VAINQUEURS DU TROPHÉE DE L'ÉPIQUE

2493 Chaos All Stars	2499 Maraudeurs	2503 Warhammerers
2494 Elfheim Eagles	2500 Kill Fury	2504 Ratz of Nim
2495 Orcland Raiders	2501 Phyllobate Terribles	2505 Stub'ees
2496 Elfheim Eagles	2502 Bordeleaux Ravens	
2497 Sandshifters		
2498 Bordeleaux Ravens		

LE DUNGEONBOWL



Le Dungeonbowl se joue, comme son nom l'indique, dans un donjon. Au départ, les deux équipes partaient de part et d'autre d'un petit réseau de souterrains, le but étant d'arriver dans la zone de départ de l'équipe adverse avec le ballon et de marquer un touchdown, mais le jeu a évolué jusqu'à être joué sur un terrain de forme et de taille normale - qui se trouve être sis dans un donjon!

La Ligue du Dungeonbowl est parrainée par les dix Collèges de Magie, dont chacun soutient aussi l'une des équipes qui participent au tournoi. Bien que l'idée ait été lancée au départ pour déterminer quel Collège était le plus puissant, et qu'il n'ait été alors prévu qu'une seule édition de l'événement, le Dungeonbowl a lieu maintenant depuis plus de vingt ans et ne montre aucun signe de fin dans un avenir proche.

L'équipe gagnante reçoit un contrat spécial du Collège qui les a soutenus. Ce contrat permet à l'équipe, tant qu'elle détient le trophée, d'avoir un Sorcier comme Prime de Match pour 50.000 pièces d'or au lieu de la somme normale de 150.000, et ce, tant qu'elle est en possession du trophée.

LA COUPE DU CHAOS

Comme on peut le voir au premier coup d'œil, la Coupe du Chaos n'est pas un objet que l'on ait particulièrement envie de posséder. Cependant, le prestige qu'elle confère n'est surpassé que par celui du Blood Bowl. A l'origine, elle portait le nom de Coupe du Crâne Blanc et récompensait le vainqueur d'un tournoi entre les huit meilleures équipes de l'AFC pendant que les vainqueurs de conférence s'affrontaient pour le Blood Bowl. Avec l'effondrement de la NAF en '88, la Coupe du Chaos est devenue le premier trophée attribué dans un tournoi ouvert du nouveau type de style « Open ».

Les dieux du Chaos accordent, euh, un intérêt particulier au destin de l'équipe qui détient la Coupe du Chaos et récompensent immédiatement ses joueurs de dons Chaotiques spéciaux en signe de leur faveur. Un D3 joueurs tirés au sort peut immédiatement prendre n'importe quelle Mutation ou l'une des compétences Regard Hypnotique, Poignard ou Régénération en plus des compétences qu'ils possèdent déjà ou qu'ils ont reçues grâce aux points d'expérience gagnés lors de la finale de la Coupe du Chaos. Un même joueur ne peut pas recevoir plus d'une mutation par ce don. Les joueurs ayant normalement accès aux Mutations et qui choisissent une Mutation voient leur valeur augmenter comme s'ils avaient gagné une compétence normale. La valeur des joueurs, qui ont choisi une Mutation alors qu'ils n'ont pas accès aux Mutations sur un jet Normal ou tous les joueurs prenant une compétence Extraordinaire, est augmentée comme s'ils avaient gagné une Compétence sur un Double. Ces compétences sont permanentes, et les joueurs les conservent quand une autre équipe gagne la Coupe du Chaos.

PALMARES DES VAINQUEURS DU BLOOD BOWL

I (2461)	Darkside Cowboys	XXIV (2484)	Giants Nains
II (2462)	Giants Nains	XXV (2485)	Reikland Reavers
III (2463)	Vynheim Valkyries	XXVI (2486)	Champions de la Mort
IV (2464)	Yeux Crevés	XXVII (2487)	Reikland Reavers
V (2465)	Worlds Edge Wanderers	XXVIII (2488)	Darkside Cowboys
VI (2466)	Champions de la Mort	2489	Pas de Championnat
VII (2467)	Chaos All Stars	XXIX (2490)	Orcland Raiders
VIII (2468)	Pourris de Nurgle	XXX (2491)	Reikland Reavers
IX (2469)	Orcland Raiders	XXXI (2492)	The Marauders
X (2470)	Galadrieth Gladiators	XXXII (2493)	Skavenblight Scramblers
XI (2471)	Reikland Reavers	XXXIII (2494)	Flesh Hounds
XII (2472)	Arctic Cragspiders	XXXIV (2495)	Yeux Crevés
XIII (2473)	Yeux Crevés	XXXV (2496)	Athelorn Avengers
XIV (2474)	Vynheim Valkyries	XXXVI (2497)	Naggaroth Nightmares
XV (2475)	Oldheim Ogres	XXXVII (2498)	Grudgebearers
XVI (2476)	Creeveland Crescents	XXXVIII (2499)	Reikland Reavers
XVII (2477)	Skavenblight Scramblers	XXXIV (2500)	Warpstone Wanderers
XVIII (2478)	Skavenblight Scramblers	XL (2501)	Champions de la Mort
XIV (2479)	Reikland Reavers	XLI (2502)	Caledor Dragons
XX (2480)	Elfheim Eagles	XLII (2503)	Flatlined Annihilators
XXI (2481)	Darkside Cowboys	XLIII (2504)	Mordredd's Apocalypse
XXII (2482)	Bluchan Berserkers	XLIV (2505)	Conquerors of the New Worlds
XXIII (2483)	Orcland Raiders		

LE BLOOD BOWL

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

Le vainqueur du Blood Bowl reçoit l'aide financière de Bloodweiser qui ajoute à chaque match 20.000 pièces d'or aux gains de l'équipe qui détient le titre. 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 insuffle énormément de confiance, aussi chaque joueur qui participe à la finale du Blood Bowl (gagnants comme perdants) 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 évènement local impliquant une poignée d'équipes aux évènements réellement importants, qui rivalisent en taille avec les Majeurs. Tout Commissaire de Ligue désirant organiser des tournois supplémentaires basés sur ces petits évènements 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 coachs) 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 doivent pas dépasser une fois et demie les gains habituels. Notez que les relances de trophée ne sont accordées 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.

PALMARES DES VAINQUEURS DU DUNGEONBOWL

2473 Storm Bolts	2485 Blood Axes	2497 Bruendar Grimjacks
2474 Grim Reapers	2486 Harlequins	2498 Athelorn Avengers
2475 Green Destroyers	2487 War Hawks	2499 Tombstone Terrors
2476 *Match abandonné*	2488 Celestial Comets	2500 Durum's Destroyers
2477 Harlequins	2489 Blood Axes	2501 Kalagar Fire
2478 Grey Shadows	2490 Black Widows	2502 Motley Horde
2479 Blood Axes	2491 Celestial Comets	2503 Sun Gods
2480 Grey Shadows	2492 Chaos All-Stars	2504 Cheeky Berliners
2481 Harlequins	2493 Chaos All-Stars	2505 Cheeky Berliners
2482 Doom Forgers	2494 Norsca Rampagers	
2483 War Hawks	2495 Bruendar Grimjacks	
2484 Blood Axes	2496 Warhammerers Nains	

La coupe du Tournoi de la Lointaine Albion (plus simplement appelé coupe LA) était autrefois un formidable trophée, incrusté de diamants et 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 en toc et 120.000 pièces d'or, répartis en 80.000 pièces d'or pour le vainqueur et 40.000 pièces d'or 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'Épique !, car la plupart des équipes gobelines ne peuvent aller jusqu'à la lointaine Estalie. Et de tout façon les gobelins détestent jouer dans les conditions d'ensoleillement qui prévalent généralement dans le tournoi de L'Épique.

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

★★★ Le saviez-vous…

La corruption est à présent tellement répandue que la Guilde des Arbitres et Gardiens de Règles Associés (GAGRA) a créé des règles détaillées sur l'endroit, le moment et la façon d'accepter un pot-de-vin. La GAGRA a établi des tarifs syndicaux officiels de corruption d'arbitre. Selon un accord signé la saison dernière, les clubs ne sont pas autorisés à offrir une somme inférieure aux tarifs prévus. La GAGRA envisage de nommer un second groupe d'arbitres pour la superviser et contrôler efficacement la corruption.

REGLES OPTIONNELLES DE LIGUE

Selon la Ligue chaque aspect du jeu n'est pas apprécié de la même manière. Le Commissaire de ligue a pour but de trouver les arrangements qui conviendront le mieux aux coachs de sa ligue. Pour aider les Commissaires dans cette difficile tâche, voici quelques recommandations pour pouvoir adapter certaines règles de Ligues des pages 31 à 38 de ce manuel. Tout ce qui suit peut être considéré comme des règles officiellement approuvées. Rappelez-vous que, concernant les règles utilisées par votre ligue, le Commissaire de Ligue a **toujours** le dernier mot.

Attribution du JPV

A la place des règles utilisées en page 26 pour récompenser le Joueur le Plus Valable, remplacez la première phrase par l'une de ces possibilités :

1) Un joueur de chaque équipe, choisi par son coach reçoit le titre de Joueur le Plus Valable à la fin du match.
2) A la fin du match, sélectionnez au hasard un joueur de chaque équipe qui ne soit ni mort, ni issu des Primes de Match et qui pouvait jouer durant ce match. Ce joueur reçoit le titre de Joueur le Plus Valable.

Modification des Dépenses Exponentielles

Toutes les ligues sont différentes et chacune a des coûts de base et des niveaux de revenues différents. Pour adapter la règle des dépenses exponentielles de la page 29 à sa ligue, le Commissaire de Ligue peut en modifier le seuil critique (1.750.000 pièces d'or) et la tranche (150.000 pièces d'or). Par exemple la modeste ligue d'Albion possède un seuil critique de 1.000.000 pièces d'or et une tranche de 100.000 pièces d'or, tandis que le seuil critique du riche Championnat Impérial est de 2.500.000 pièces d'or et sa tranche de 250.000 pièces d'or, alors que l'Open de Naggaroth possède un seuil de 2.000.000 de pièces d'or et un palier de 50.000 pièces d'or.

Exclure des Primes de Match

S'il estime que certains achats pouvant être faits avec la prime de match page 28 ne conviennent pas à sa ligue, le Commissaire peut choisir de les supprimer. Les Sorciers et/ou les Champions sont ceux qui seront les plus couramment enlevés.

Utiliser les Primes de Match en dehors d'une Ligue

Les Commissaires qui organisent des matchs hors ligue peuvent faire le choix d'inclure, de manière permanente, les achats possibles grâce aux primes de match dans les listes d'équipe. Le Commissaire doit préciser les achats de la liste qui sont autorisés et ceux qui ne le sont pas. Par exemple, en prévision d'un futur évènement, le Commissaire de Ligue peut décréter que les Champions, les Serveuses Bloodweiser, les Apothicaires locaux, les Igor, les Sorciers et les Cuistots pourront être achetés par les équipes. Ceux-ci feront alors partie intégrante de l'équipe pour tous les matchs disputés au cours de l'évènement concerné. Les achats n'ayant pas été cités ne sont, en revanche, pas autorisés.

Cartes Spéciales

Les sept jeux de Cartes Spéciales des pages 35 à 42 permettent au Commissaire de Ligue d'apporter du fun et de l'inattendu au jeu.

Il faut payer une certaine somme pour tirer au hasard une carte dans l'un de ces jeux. Par exemple, pour 100.000 pièces d'or vous pouvez piocher l'une des 26 cartes du jeu du Bon Karma. Une fois que vous avez pris une carte vous ne pouvez pas l'échanger. Contre une nouvelle somme d'argent vous pourrez tirer une carte supplémentaire du même jeu ou d'un autre.

Pour que chaque ligue puisse avoir facilement accès à ces Cartes Spéciales, deux jeux de cartes à jouer classiques pourront être utilisés pour constituer les sept jeux. Ceux-ci ont été organisés pour permettre aux coachs de les constituer rapidement. Pour en faciliter davantage l'utilisation, votre ligue peut choisir mélanger tous les jeux à 50.000 pièces d'or dans un seul jeu de 52 cartes. Chaque carte possède quatre rubriques explicatives.

Nom : Donne le nom de la carte et la carte à jouer qui la représente.
Description : Décrit l'évènement représenté par la carte.
Quand ? : Spécifie le moment où la carte doit être jouée.
Effet : L'effet produit par la carte sur le jeu lorsqu'elle est jouée.

Pour utiliser les Cartes Spéciales dans leur ligue, les Commissaires ont plusieurs méthodes :

1) Les Cartes Spéciales sont ajoutées à la liste des achats qu'un coach peut faire pour améliorer son équipe page 28. Le nombre de cartes tirées devrait être limité à 5 par personne.
2) Les Cartes Spéciales ne sont pas autorisées dans la ligue.
3) Les jeux de Cartes Spéciales remplacent les achats de la page 28 (c'est-à-dire que seules les Cartes Spéciales peuvent être utilisées pour améliorer une équipe). Le nombre de cartes tirées devrait être limité à 5 par personne.
4) Les Cartes Spéciales ne font pas partie de la liste des achats permettant d'améliorer une équipe. A la place, au début de chaque match, tous les coachs reçoivent une somme allant de 50.000 à 200.000 pièces d'or leur permettant de tirer des cartes spéciale. Cette somme ne peut être ni utilisée pour autre chose ni reportée une fois le match terminé.

Note : lorsque vous utilisez la première méthode, chaque joueur qui tire une Carte Spéciale pour améliorer son équipe peut la regarder avant d'effectuer un autre achat.

Facteur de Popularité Libre

Au lieu d'acheter des points de popularité en début de ligue, vous pouvez instaurer dans votre ligue un facteur de popularité gratuit. Toutes les équipes utilisant cette règle partent avec un facteur de popularité de 5 gratuit. Le facteur de popularité et tous les changements dus aux jets de popularité de la séquence d'après match ne sont jamais pris en compte pour calculer la valeur de l'équipe.

Gains Additionnels des Petites Ligues

Les règles de Ligue sont conçues pour un développement à long terme. Si la saison de votre ligue est courte vous pouvez attribuer des gains supplémentaires : 10.000 pièces d'or pour une défaite et 20.000 pour un match nul ou une victoire. Vous pouvez aussi doubler le FAME au moment de faire le jet pour déterminer les gains. La méthode utilisée dépendra de la progression souhaitée.

CARTES SPECIALES

JEU DES INCIDENTS MINEURS
(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

Nom:	**2 ♥: PAUV' GARS**	**9 ♥: JEU A DOMICILE**
Description:	Un plongeur de la mort gobelin trop pauvre pour payer son entrée est heurté par le ballon alors qu'il survolait le stade.	Vos fans sont enclins à aider votre équipe en relançant le ballon au meilleur endroit possible pour vous.
Quand?:	A jouer à n'importe quel Coup d'Envoi, après que les joueurs se soient déployés sur le terrain et que le ballon ait été placé, mais avant d'avoir effectué les jets de dispersion.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Le ballon rebondit de 2D6 cases, au lieu d'1D6, lors de ce Coup d'Envoi.	Vous pouvez choisir la direction suivant laquelle le ballon AR être remis en jeu, sur le gabarit de renvoi, lorsque le ballon sort du terrain pour la première mi-temps. Pour la deuxième mi-temps, tous les renvois se feront de la manière habituelle.
Nom:	**3 ♥: ARROSEURS DEREGLES**	**10 ♥: PLUIE DE BALLONS !**
Description:	Quelqu'un a déclenché le système d'arrosage, sans le faire exprès, cela s'entend. Cela rend le ballon très difficile à attraper et même à voir, tant que le système n'est pas coupé.	Les supporters ont reçu des ballons comme cadeaux souvenirs, et ont décidé de s'en servir comme munition plutôt que comme objet décoratif.
Quand?:	Jouez cette carte après que votre tour se soit terminé ou après un Coup d'Envoi donnant le ballon à votre adversaire, mais avant que le tour de votre adversaire n'ait commencé.	Jouez cette carte une fois que votre tour est fini, ou une fois l'engagement résolu, mais avant le début du tour de votre adversaire.
Effet:	Toutes les tentatives pour passer, recevoir ou ramasser le ballon souffrent d'un malus supplémentaire de -1 pour cette phase de jeu.	Pour ce tour, tout joueur de l'équipe adverse doit faire une Esquive à chaque fois qu'il quitte une case se trouvant à deux cases ou moins des lignes de touches ou de la zone d'En-but.
Nom:	**4 ♥: ECLIPSE**	**V ♥: SORCIER BLAGEUR**
Description:	Soudainement, toute la lumière est masquée par une éclipse totale. Peut-être est-ce naturel, ou peut-être est-ce l'effet d'un sort très puissant, mais, pour un bref instant, tous les joueurs deviennent égaux…	Un sorcier dans les tribunes, commençant à s'ennuyer, décide de bombarder le terrain avec une boule de feu.
Quand?:	A jouer au début de votre tour, avant qu'un de vos joueurs n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou une fois l'engagement résolu, mais avant que le tour de votre adversaire ne commence.
Effet:	Durant votre tour et celui de votre adversaire, tous les joueurs sur le terrain ont les caractéristiques et les compétences d'un joueur gobelin débutant.	Mettez un marqueur sur le terrain, et faîtes le « rebondir » cinq fois. La boule de feu explose, avec les mêmes effets que le sort du même nom, son centre étant déterminé par l'emplacement du marqueur.
Nom:	**5 ♥: LACHE DE FANATIQUE**	**D ♥: BALLON CLONE**
Description:	Un fan gobelin complètement timbré a demandé à un ogre de le jeter sur le terrain	Les manipulations chaotiques de Tzeentch ont affecté le ballon.
Quand?:	Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute. Vous ne pouvez pas jouer cette carte après les résolutions d'un Coup d'Envoi.	Jouer cette carte à la fin de votre tour ou une fois l'engagement résolu, mais avant que le tour de votre adversaire ne commence.
Effet:	Placez une figurine représentant le gobelin fanatique sur n'importe quelle case vide du terrain. Il a les mêmes caractéristiques qu'un Gobelin Fanatique. Chaque coach peut seulement lui faire effectuer un mouvement à la fin de son tour, mais avant que le tour de l'autre coach ne commence. Ce fanatique n'exerce pas de Zone de Tacle et n'apporte pas moindre soutien offensif pour les blocages. A la fin de la phase de jeu, l'arbitre l'expulse automatiquement du terrain.	Si le ballon est à terre, un second ballon se matérialise sur la même case et l'un d'eux rebondit d'une case. Le premier joueur entrant dans une zone d'En-but avec l'un des ballons doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, le ballon se volatilise et le touchdown n'est pas marqué. Cet effet s'arrête lorsque la phase de jeu se termine. Les joueurs ne peuvent pas ramasser, intercepter ou recevoir un ballon s'ils en transportent déjà un. Un ballon atterrissant dans une zone où se trouve l'autre ballon rebondira une fois de plus.
Nom:	**6 ♥: FOULE AMICALE**	**R ♥: JOHNNY LE PORTEUR D'EAU**
Description:	La foule aime votre équipe et ne voudrait pour rien au monde vous voir privé de l'un de vos joueurs. Tout du moins, pour cette partie…	Ce garçon doit être magicien tant son eau est cristalline. Une goutte de l'élixir de ce petit sorcier de l'eau semble capable de requinquer le plus abîmé des joueurs
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Tout joueur de votre équipe qui est poussé dans la foule lors de cette rencontre est seulement Sonné, ne faîtes pas de jet de blessure.	Durant ce match, vos joueurs se remettront d'un KO sur 2+ au lieu du 4+ habituel.
Nom:	**7 ♥: SUPPORTERS ENRAGES**	**A ♥: CETTE FILLE A DU TALENT !**
Description:	Vos supporters sont venus en masse aujourd'hui avec une petite lueur maléfique dans l'œil. Ils veulent BEAUCOUP de sang et sont enclins à faire en sorte qu'il coule à flot.	Votre équipe s'est rendue à la taverne locale la nuit avant le match. Une des danseuses a proposé de venir avec des amies à elle pour assister votre équipe de pom-pom girls ainsi que des clients qui vous apporterons de nouvelles idées de jeu dont vous pourrez tester l'efficacité lors du match
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Pour ce match, toute faute ou tout blocage effectué par ou contre un joueur adverse adjacent aux bords extérieurs du terrain est considéré comme ayant un soutien de votre équipe. De plus, aucun joueur adverse adjacent aux bords du terrain ne peut apporter son soutien pour un blocage ou une faute.	Vous remportez automatiquement tout jet de Supporters et d'Entrainement sur le tableau des coups d'envoi. De plus, vous obtenez aussi un bonus de +1 à votre FAME (voir p.18) pour n'importe quel autre jet sur le tableau de Coup d'Envoi, mais pas pour le jet déterminant vos gains.
Nom:	**8 ♥: ELEMENT PERTURBATEUR**	
Description:	Un fan survolté parvient à perturber et distraire un joueur adverse…	
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	
Effet:	Un joueur adverse, de votre choix, ne peut utiliser aucune compétence (ce qui inclut Blocage et Esquive) autres que celles qui doivent être utilisée (Frénésie, Solitaire, etc.) pour ce tour-ci et lors du tour suivant de l'adversaire.	

CARTES SPECIALES

JEU DES ACTIONS SPECIALES
(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

Nom:	**2 ♦: VIENS VOIR PAPA!**	**9 ♦: COUP DE PIED PARFAIT**
Description:	Vous avez eût une bonne lecture du jeu et vos joueurs sont très bien placés pour recevoir le Coup d'Envoi.	Votre coup de pied vous permet de placer le ballon exactement au bon endroit pour aider votre défense.
Quand?:	Jouez cette carte lorsque vous recevez un Coup d'Envoi après que tous les joueurs aient été placés sur le terrain, que le ballon ait rebondi, mais avant d'appliquer le résultat du tableau du Coup d'Envoi.	Jouez cette carte après que tous les joueurs aient étés placés sur le terrain, mais avant que le jet de Coup d'Envoi ait été effectué.
Effet:	Déplacez un de vos joueurs ne se trouvant pas sur la ligne de milieu de terrain sur la case où a atterri le ballon.	Placez le ballon dans la zone d'Engagement ou la zone d'En-but de votre adversaire. Pour déterminer où atterrit le ballon, au lieu d'utiliser le gabarit de Coup d'Envoi, faîtes rebondir le ballon 3 fois en utilisant de gabarit de renvoi. Vous pouvez choisir comment orienter le gabarit aussi longtemps qu'il reste en face d'une ligne de touche ou de la zone d'En-but.
Nom:	**3 ♦: DEFENSE OBSTINEE**	**10 ♦: OPTION DE JEU**
Description:	Vos joueurs donnent tous ce qu'ils ont pour défendre la zone d'En-but, essayant même de tacler les joueurs adverses tout en étant au sol.	Le jeu se déroule de telle manière que votre joueur peut choisir différentes options stratégiques : porter lui-même le ballon ou faire une passe à un coéquipier.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après que vous ayez donné le Coup d'Envoi, mais avant que le tour de votre adversaire ne débute.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Lors de ce tour, tous vos joueurs au sol exercent une Zone de Tacle, comme s'ils étaient debout. Ils ne peuvent cependant ni apporter ni annuler d'éventuels soutiens, ni attraper le ballon ou faire n'importe quelle autre Action que pourrait faire un joueur debout.	Un joueur de votre choix gagne les compétences Passe Rapide et Passe jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.
Nom:	**4 ♦: DE LA POUDRE AUX YEUX**	**V ♦: DEGAGEMENT**
Description:	Grace à une ruse que vous avez apprise à vos joueurs vous espérez berner le coach adverse en lui faisant croire que votre joueur AR développer un jeu de course alors qu'il AR effectuer une passe.	L'heure est venue de se débarrasser de ce fichu ballon et de défoncer votre adversaire.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte à la fin de votre tour mais avant que votre adversaire ne commence le sien.
Effet:	Vous pouvez faire une Action de passe supplémentaire, mais votre première passe doit être une passe courte.	Si un joueur que vous contrôlez a le ballon, vous pouvez placez le ballon sur la case que vous désirez et la faire rebondir trois fois. Si elle n'est pas rattrapée, il rebondira normalement.
Nom:	**5 ♦: MALADROITOSKY**	**D ♦: RECEPTION SPECTACULAIRE**
Description:	Un joueur de votre équipe a volontairement commis une maladresse afin de rendre le jeu plus spectaculaire et plus amusant.	Un joueur de votre équipe se met lui-même dans une position incroyable pour réussir une réception miraculeuse.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Pour ce tour, n'importe quelle Récupération, Réception ou passe manquée n'entraîne pas de Turnover. Ainsi, un joueur peut faire exprès de manquer une Réception ou une Récupération de ballon, voire même une passe. Cependant, tout échec lors d'une Récupération ou lors d'une passe entraîne la fin de l'Action du joueur. Un joueur ayant raté une Réception compte aussi comme ayant effectué son Action pour le tour, même s'il n'a pas réellement entreprit d'Action ce tour-ci.	Pour ce tour, un joueur de votre choix gagne les compétences Réception et Plongeon.
Nom:	**6 ♦: ET POUR QUELQUES METRES DE PLUS**	**R ♦: BITZ SUICIDAIRE**
Description:	Un joueur de votre équipe se sent pousser des ailes et essaye de couvrir un maximum de terrain.	Un joueur effectue un superbe saut pour franchir la ligne d'engagement et retombe sur les joueurs adverses.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte après un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été effectué (y compris l'atterrissage du ballon), mais avant le début du tour de votre adversaire.
Effet:	Un joueur de votre choix peut Mettre le Paquet autant de fois que vous le souhaitez durant ce tour. Cependant, chaque case supplémentaire après la première entraîne un modificateur additionnel de -1 lors du jet de dé (par exemple, la troisième case dans laquelle votre joueur se rendra aura un modificateur de -2 lors du jet de dé). Si le joueur a la compétence Sprint, il peut ajouter +1 à un jet de dé pour Mettre le paquet lors de ce tour (un 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs).	Un joueur de votre choix qui ne tient pas le ballon peut effectuer un Blitz immédiatement. Ce joueur gagne la compétence Manchot, mais uniquement lors de cette Phase de Jeu.
Nom:	**7 ♦: SAUT HEROIQUE**	**A ♦: TOUS ENSEMBLE**
Description:	Un joueur a une chance de devenir un héros aujourd'hui, et il AR tout tenter pour y arriver !	Les situations désespérées appellent des mesures désespérées : l'heure est venu de mettre tout le monde sur le terrain (qu'ils soient prêts ou non d'ailleurs…).
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte avant de placer vos joueurs sur le terrain pour entamer une nouvelle Phase de Jeu.
Effet:	Choisissez un joueur avec une Force de 4 ou moins. Pour ce tour, le joueur choisi peut sauter, comme s'il avait la compétence Saut, avec un atterrissage sur 3+ quelque soit l'Agilité de ce joueur.	Au lieu d'effectuer un jet de dé pour savoir si vos joueurs KO sont prêts à revenir sur le terrain, vous pouvez les placer comme des joueurs Sonnés sur le terrain. Vous pouvez faire cela avec autant de joueur KO que vous le désirez. Après avoir placé vos joueurs, lancez 1D6 pour chaque joueur Sonné placé de cette manière: sur 4+, mettez ce joueur sur le dos.
Nom:	**8 ♦: NOUVEAU SCHEMA DE BLOCAGE**	
Description:	Un jeu de blocage intelligent vous donne l'avantage.	
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	
Effet:	N'importe quel joueur de votre équipe n'étant pas dans une Zone de Tacle adverse, et qui est adjacent à un autre de vos joueurs peut changer de place avec ce joueur dont il est adjacent, à moins que l'un d'eux n'ait le ballon.	

CARTES SPECIALES

JEU DES OBJETS MAGIQUES

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

Nom:	**2 ♣: BRACELETS ETINCELANTS**	**9 ♣: PORTE BONHEUR**
Description:	Le joueur est venu avec les Bracelets du Comte Luthor qu'il compte utiliser pendant ce match. Cependant, ils sont si beaux qu'ils ont tendance à distraire le joueur qui les porte.	Un de vos joueurs a acquit un porte-bonheur auprès d'un Halfling vêtu d'un manteau vert avant le match.
Quand?:	A jouer au début de votre tour, avant qu'aucun de vos joueurs n'ait effectué une Action.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Choisissez un joueur de votre équipe: ce joueur gagne les compétences Regard Hypnotique, Glissade Contrôlée et Cerveau lent pour le reste de la partie.	Un joueur de votre choix peut ignorer le premier jet d'armure réussi contre lui et est juste placé A Terre. Les blessures qui ignorent les jets d'armures comme un lancer de rocher ou la foule ne sont pas affectées par le porte-bonheur.
Nom:	**3 ♣: CEINTURE D'INVULNERABILITE**	**10 ♣: GANTS MAGIQUES DE JACK LOMBRAS**
Description:	Votre joueur a trouvé le moyen de devenir un véritable homme de fer.	Votre équipe est sponsorisée par Spike! magazine et il vous a donné cette paire de gants pour votre prochain match.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoie vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire ne commence son tour.
Effet:	Les jets d'armure effectués contre un joueur de votre choix ne peuvent être ni modifiés, ni relancé, quelle qu'en soit la raison, jusqu'à la fin de la partie. Ceci inclus (mais ne se limite pas) les compétences comme Griffes, Châtaigne, Joueur Vicieux, Ecrasement, Minus, Attaques de Tronçonneuse, ou les soutiens lors des agressions.	Un joueur de votre choix gagne la compétence Blocage de Passe ainsi qu'un modificateur de +1 pour ses Interceptions jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.
Nom:	**4 ♣: BANDEAU DE PATEFAUVE**	**V ♣: HUILE DE FOIE DE MORUE**
Description:	Un des plus grands passeurs de tous les temps a prêté son bandeau à un de vos joueurs pour ce match, mais vous feriez mieux d'être sûr de pouvoir le lui rendre avant qu'il ne s'en aperçoive !	Maman disait toujours: « ne joue jamais sans avoir pris ton huile de foie de morue ». Après des années et être passée d'une génération à la suivante, sa magie marche encore…
Quand?:	Jouez cette carte au début de l'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Un joueur de votre choix gagne les compétences Passe et Précision pour ce tour, mais un bonus de +1 s'applique à toutes les tentatives d'Interception en cas de passe de sa part.	Un joueur de votre choix ne peut être agressé lors de ce match et tous les jets de blessures contre ce joueur ne peuvent être relancés et/ou améliorés de quelque manière que ce soit, ce qui inclus (mais ne se limite pas) les compétences suivantes: Joueur Vicieux, Châtaigne, Ecrasement et Minus.
Nom:	**5 ♣: CHAMP DE FORCE**	**D ♣: PATTE DE LAPIN**
Description:	votre joueur a payé une fortune un Anneau d'Invincibilité, mais ce n'est pas tout a fait ce qui lui a été vendu.	Un joueur a trouvé miraculeusement une patte de lapin après le repas d'avant match composé euh… de lapin.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Si un joueur de votre équipe a le ballon, ce joueur gagne les compétences Dextérité et Parade jusqu'à ce qu'il soit dépossédé du ballon.	Un joueur de votre choix qui n'a pas la compétence Solitaire gagne la compétence Pro jusqu'à la fin du match.
Nom:	**6 ♣: FORCE DE L'OURS DE GIKTA**	**R ♣: ANNEAU DE TELEPORTATION**
Description:	Un parchemin trouvé dans la maison d'un vieux coach légendaire à la retraite contient un sort de force de l'Ours.	Où est-il allé ? Un joueur utilise un anneau de téléportation pour se sortir d'une situation inconfortable.
Quand?:	Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Un joueur de votre choix gagne +1 en Force jusqu'à la fin de la Phase de Jeu. Après quoi, ce joueur souffre d'un malus de –1 en Force jusqu'à la fin du match.	Un joueur de votre équipe peut commencer son Action du tour en se déplaçant de 6 cases en ligne droite, dans la direction de votre choix. Traitez ce mouvement comme si le joueur avait été lancé avec la compétence Lancer un Coéquipier mais sans la déviation de 3 cases. Le jet d'atterrissage suite à une téléportation est toujours une réussite, sauf si le joueur rebondit sur un autre joueur.
Nom:	**7 ♣: GANTS DE COLLE**	**A ♣: BAGUETTE DE DESTRUCTION**
Description:	Un joueur enduit ses gants d'un onguent magique, le « bâton d'glue de Grisnik », avant que la Phase de Jeu ne commence.	Touché ! Détruit !
Quand?:	Jouez cette carte à n'importe quel Coup d'Envoi, après que les joueurs aient été placés sur le terrain, mais avant que le ballon n'ait rebondi.	Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Un joueur de votre choix gagne les compétences Réception et Dextérité mais ne peut plus faire de passe ou transmettre le ballon, et ce, jusqu'à la fin de la partie.	Choisissez un joueur de votre équipe, ce joueur gagne +1 en Force et la compétence Châtaigne pour ce tour.
Nom:	**8 ♣: FETICHE D'INERTIE**	
Description:	Le joueur entre sur le terrain avec une amulette réduisant la vitesse des gros objets qui viennent sur lui.	
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	
Effet:	Pour le reste de la partie, si un joueur adverse se déplace d'une case ou plus et essaye d'effectuer un blitz contre ce joueur, il souffrira d'un malus de –1 en Force (avec une Force minimum de 1) lors de cette tentative.	

CARTES SPECIALES

JEU DES COUPS BAS

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

Nom:	**2 ♠: FAUTE FLAGRANTE**	**9 ♠: BOTTES DE FRAPPE**
Description:	Un joueur de votre équipe est déterminé à éliminer un adversaire, quelles qu'en soient les conséquences.	Ces chaussures ont été crées pour frapper, et c'est ce qu'elles font… Et même très bien !
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.
Effet:	Le jet d'armure pour votre agression de ce tour est automatiquement réussi et ne sera pas considéré comme un double. Néanmoins, le jet de blessure est effectué normalement et le joueur est expulsé sur un double.	Un joueur de votre choix gagne les compétences Frappe Précise et Joueur Vicieux, ainsi qu'un modificateur de –1 en M pour le reste de la partie.
Nom:	**3 ♠: BLOCAGE VIRIL**	**10 ♠: TRAPPE TRAITRESSE**
Description:	Un joueur effectue un blocage viril sur un adversaire.	Un jardinier corrompu a construit une trappe pour vous.
Quand?:	Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute. Vous ne pouvez pas jouer cette carte après les résolutions d'un Coup d'Envoi.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Cette carte ne peut être jouée que sur un joueur debout qui n'a pas effectué d'Action durant votre dernier tour. Ce joueur et un joueur adverse debout se trouvant dans une case adjacente sont tous les deux Mis à Terre pour représenter ce plaquage musclé. Le joueur adverse est maintenant considéré comme Sonné.	Choisissez un joueur: ce joueur est Mis à Terre, aucun jet d'armure n'est effectué, et si le joueur a le ballon, celui-ci rebondit de manière normale.
Nom:	**4 ♠: TARTE A LA CREME**	**V ♠: BALLON A POINTES**
Description:	Un de vos joueurs a envoyé une tarte à la crème à la figure d'un adversaire.	Un Buveur de Sang est dans la foule aujourd'hui, et, en son honneur, un ballon à pointe a remplacé le vrai ballon. Plus de sang pour le Dieu du sang… et pour les fans aussi !
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.
Effet:	Choisissez un joueur de l'équipe adverse adjacent à un de vos joueurs Debout ou A Terre (mais pas Sonné). Cet adversaire est tellement perturbé par la tarte qu'il perd sa Zone de Tacle jusqu'à la fin du tour, comme pour un jet réussi de Regard Hypnotique.	Jusqu'à la fin de la phase de jeu, tous les jets ratés pour attraper ou récupérer le ballon (mais pas les jets d'Interception) sont traités comme si le joueur venait de se faire attaquer par un adversaire avec la compétence Poignard.
Nom:	**5 ♠: DISTRACTION**	**D ♠: VOL DE LIVRE**
Description:	Votre joueur est très doué pour distraire les gens autour de lui.	Vous avez dérobé le livre de tactiques du coach adverse. C'est sûr qu'il AR être surpris lorsqu'il verra que vous savez exactement comment ruiner ses plans.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Le joueur choisi gagne la compétence Présence Perturbante pour ce tour et tous les joueurs adverses commençants leur Action dans un rayon de trois cases comptent comme ayant la compétence Cerveau Lent (les Zones de Tacle perdues suite à un jet raté de Cerveau Lent reviennent à la fin du tour).	Un joueur de votre choix gagne les compétences Blocage de Passe et Poursuite jusqu'à la fin de la phase de jeu.
Nom:	**6 ♠: CHAUSSURES GRAISSEES**	**R ♠: TRAPPE TRAMPOLINE**
Description:	Une graisse magique a été appliquée sur les chaussures de l'équipe adverse et commence finalement à faire effet.	Quelqu'un a mis une trappe traîtresse sur le terrain… et il y a un trampoline dessous!
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Pour ce tour, tous les joueurs adverses doivent obtenir un résultat de 5+ pour Mettre Le Paquet au lieu du 2+ habituel.	Choisissez un joueur adverse. En utilisant toutes les règles de Lancer un Coéquipier, le joueur est automatiquement lancé (il ne peut y avoir de maladresse) vers la case cible qui est à 1D6 cases dans une direction aléatoire de sa case de départ (utiliser le gabarit de rebond). Le joueur doit effectuer un jet d'atterrissage normal s'il atterrit sur le terrain.
Nom:	**7 ♠: RUNES EXPLOSIVES DE GROMSKULL**	**A ♠: POTION DE SORCIERE**
Description:	Un joueur a acheté des runes explosives à un maître des forges Nain. Elles sont bien sûres illégales mais hautement efficaces…	Vous avez injecté dans la bouteille de Kroxorade d'un joueur adverse, une concoction de sorcière!
Quand?:	Jouez cette carte avant la mise en place des joueurs pour une phase de jeu.	Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.
Effet:	Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur gagne les compétences Bombardier, Manchot et Arme Secrète pour cette partie. Comme cette Rune peut-être très aléatoire, toute passe réalisée avec la Rune subit un modificateur de -1 au jet.	Choisissez un joueur adverse et lancez 1D6 : 1: Houps! Potion de Bonnet du Fou! Le joueur gagne la compétence Bond et Manchot jusqu'à la fin de la phase de jeu. 2 : Huile de foie de morue… Mauvais goût, mais aucun effet. 3 : Sédatif ! Le joueur gagne la compétence Gros Débile jusqu'à la fin de la phase de jeu.
Nom:	**8 ♠: SUBSTITUTION ILLEGALE**	
Description:	Un de vos joueurs parvient à se glisser sur le terrain pendant que l'arbitre nettoie ses lunettes.	
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	
Effet:	Vous pouvez placer un de vos joueurs en réserve sur le terrain, dans une case vide de votre zone d'En-but. Ce joueur ne peut faire qu'une Action de Mouvement ce tour. Cela peut amener votre équipe à avoir 12 joueurs sur le terrain pour le restant de la phase de jeu.	

CARTES SPECIALES

JEU DU BON KARMA

(100.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 26 cartes)

Nom:	**2 ♥: LA SOLUTION EST DANS LE BLITZ**	**9 ♥: RUGISSEMENT DE LA FOULE**
Description:	Une tactique de jeu aux effets merveilleux… si ça veut bien marcher.	Vos supporters hurlent si fort que l'équipe adverse ne peut entendre son coach ou n'importe quel signal de jeu.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Lors de ce tour, vous pouvez déclarer un second Blitz.	Aucune relance d'équipe ne peut être utilisée par votre adversaire lors de ce tour et du prochain tour (à moins que la phase de jeu ne s'arrête avant le second tour de votre adversaire).
Nom:	**3 ♥: PEAU DE BANANE**	**10 ♥: A L'ATTAQUE !**
Description:	Un des plus vieux coups tordus du livre, mais qui, bien utilisé, rend toujours service.	Votre équipe fait tout son possible pour tenter de revenir au score ce qui a pour effet de distraire l'arbitre qui ne regarde plus le temps.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte avant de déplacer votre pion Tour.
Effet:	Un joueur adverse de votre choix se trouvant dans la Zone de Tacle de l'un de vos joueurs est automatiquement Plaqué. Effectuez le jet d'Armure et de Blessure normalement. Si le joueur tenait le ballon, cela ne provoque pas de Turnover.	Vous recevez immédiatement un tour supplémentaire. Néanmoins, après chaque Action, lancez 1d6 : sur un 1, ce tour gratuit prend fin. Ce jet ne peut pas être relancé. Votre adversaire commence un tour gratuit immédiatement après la fin de votre tour gratuit et les mêmes règles s'appliquent pour que le tour se termine. Si un TD est marqué durant votre tour gratuit, ce touchdown n'est pas inscrit, à moins que le joueur de votre équipe tenant le ballon se trouve dans la zone d'en but adverse à la fin du tour gratuit de votre adversaire consécutif au votre.
Nom:	**4 ♥: MAINS POISSEUSES**	**V ♥: ENTRAINEMENT INTENSIF**
Description:	Un joueur de l'équipe adverse se rend compte que ce n'est pas son jour aujourd'hui et que tenir le ballon lors de cette phase de jeu est hors de question.	Un joueur de votre équipe s'est préparé de longues heures et est psychologiquement prêt pour le match de cette semaine.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Pour le reste de cette phase de jeu, un joueur de votre choix qui ne porte pas le ballon gagne la compétence Manchot	Pour le reste du match, un joueur de votre choix de votre équipe gagne une compétence supplémentaire. Elle doit faire partie de celles auxquelles il a normalement accès sans obtenir de double sur son jet de dé.
Nom:	**5 ♥: TRONCONNEUSE**	**D ♥: CONDUITE ANTI-SPORTIVE**
Description:	Un de vos joueurs a apporté, de son propre chef, une tronçonneuse pour ce match : pas très subtile, mais efficace.	Un joueur a déclenché l'ire d'un supporter après avoir marqué un Touchdown, ce se traduit par un splendide lancé de canette de Bloodweiser remplie de pierres….
Quand?:	Jouez cette carte avant de placer les joueurs sur le terrain.	Jouez cette carte juste après que votre adversaire ait marqué un Touchdown.
Effet:	Un joueur de votre choix gagne les compétences Tronçonneuses, Arme Secrète et Manchot pour ce match.	Le joueur qui a marqué le TD est mis KO. Il ne peut recouvrer ses esprits avant la fin de la prochaine phase de jeu.
Nom:	**6 ♥: SONNE ET CONFUS**	**R ♥: SORT DE KNUTT DE FORCE DEMONIAQUE**
Description:	Un joueur de l'équipe adverse a été secoué un peu trop fort lors du dernier blocage et a du mal à se concentrer sur le match…	Un sorcier rusé dans les gradins lance un sort mineur pour donner à son joueur favori un peu plus de punch.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Pour le reste du match, un joueur adverse de votre choix actuellement A Terre ou Sonné gagne la compétence Cerveau Lent.	Pour ce tour, un joueur de votre choix est considéré comme ayant le double de sa Force.
Nom:	**7 ♥: DOCTEUR SCIDOSS**	**A ♥: MANŒUVRES LUBRIQUES**
Description:	Le sang sur sa tunique et la scie accrochée à sa ceinture ne sont pas très encourageants, mais ses qualités de médecin sont difficilement discutables… surtout par les joueurs morts.	Un groupe de Pom-Pom girls a été engagée par les adversaires. Elles offrent un tel spectacle qu'elles arrivent même à distraire vos joueurs.
Quand?:	Jouez cette carte lorsque la phase de jeu est terminée et après les jets de Récupération de KO aient été effectués.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Un joueur de votre équipe qui est KO ou Commotionné touché est déplacé dans votre Réserve.	Choisissez une zone latérale du terrain. Les joueurs des deux équipes se trouvant dans cette zone ne peuvent pas effectuer d'Action lors de ce tour ou lors du tour adverse suivant ce tour.
Nom:	**8 ♥: SUR-ENTRAINEMENT**	**2 ♦: PHILTRE D'AMOUR**
Description:	Vos joueurs se sont entraînés davantage toute cette semaine afin de jouer comme un seul homme.	Un philtre d'amour a été mélangé à la boisson d'un joueur adverse rendant quelqu'un (ou quelque chose…) irrésistible dans les gradins.
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	Jouez cette carte après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu (y compris l'atterrissage du ballon), mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Votre équipe reçoit une relance supplémentaire pour ce match.	Un joueur adverse, déterminé aléatoirement se trouvant dans la zone latérale de votre choix, est placé dans la Réserve. Si ce joueur avait le ballon, ce dernier rebondira une fois à partir de cette case.

CARTES SPECIALES

JEU DU BON KARMA (suite)

(100.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 26 cartes)

Nom:	**3 ♦: CASQUE MAGIQUE**	**9 ♦: PARCHEMIN DE METEO MAGIQUE DE SCUTT**
Description:	Sa magie est presque épuisée, mais cette relique ayant protégé des générations de joueurs de Blood Bowl semble encore avoir quelques effets, du moins pour ce match….	Vous avez trompé un sorcier naïf pour qu'il utilise un parchemin utile.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Choisissez un joueur de votre équipe : pour le reste de la partie, celui-ci gagne +1 en Ar et la compétence Crâne Epais.	Sélectionnez un résultat sur le tableau de Météo. Le temps se transforme immédiatement en ce résultat et reste ainsi jusqu'à ce qu'un résultat Météo soit obtenu sur le tableau de Coup d'Envoi.
Nom:	**4 ♦: DOIGTS DE FEE**	**10 ♦: STILET**
Description:	Que cet homme soit en contact direct avec Nuffle ou qu'il soit complètement fou, peu importe : les résultats sont là!	Un joueur de votre équipe est arrivé armé pour pimenter ce match.
Quand?:	Jouez cette carte lorsque la phase de jeu est terminée mais avant les jets de Récupération de KO aient été effectués.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Un joueur de votre équipe ayant subit un jet de Blessure de 41 ou plus est dès à présent considéré comme étant KO.	Pour le restant de la partie, un joueur de votre choix gagne les compétences Joueur Vicieux et Poignard.
Nom:	**5 ♦: CELUI AVEC LE BOTTEUR**	**V ♦: HYMNE DE L'EQUIPE**
Description:	Sans savoir comment, l'un de vos joueurs devient soudainement capable de lire dans l'esprit du botteur adverse et de deviner approximativement où le ballon AR atterrir.	La foule est totalement acquise à supporter votre équipe aujourd'hui. Leurs cris encouragent votre équipe, influencent les arbitres, tandis que l'équipe adverse doit vraiment se surpasser pour se montrer à votre niveau (ce qui inclus les pots-de-vin pour gagner le lancer de pièce).
Quand?:	Jouez cette carte lorsque vous êtes à la réception, que vos joueurs ont été placés et le ballon dévié, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.	Jouez cette carte durant la séquence d'avant match, après que les primes de match aient été achetées.
Effet:	Un joueur de votre équipe gagne les compétences Anticipation et Plongeon pour le reste de la partie.	Votre équipe gagne automatiquement le lancer de pièce pour engager ou recevoir sans lancer la pièce. De plus, votre équipe reçoit un bonus de +2 à son FAME (voir page18) pour n'importe quel résultat sur le tableau de Coup d'Envoi mais pas pour les gains à la fin du match.
Nom:	**6 ♦: BRILLANT !**	**D ♦: LE SUPPORTER**
Description:	Une tactique de jeu surpuissante… si elle veut bien fonctionner.	Alors que votre équipe entre sur le terrain, un vieux guerrier fou se rue hors des tribunes et vous propose de vous aider à « exploser ces tap****s d'en face !». L'entraineur décide de voir s'il peut être utile.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte durant la séquence d'avant match, après que les primes de match aient été achetées.
Effet:	Lors de ce tour, vous pourrez déclarer au choix une seconde Passe ou une seconde Transmission.	Ajoutez le supporter à votre équipe, même si cela doit amener votre équipe à plus de 16 joueurs. Les caractéristiques du fan sont les suivantes: M6, F4, Ag2, Ar7 et il possède les compétences Solitaire et Frénésie. Le supporter quitte votre équipe à la fin de la mi-temps.
Nom:	**7 ♦: TERRAIN FAVORABLE**	**R ♦: LE MUR**
Description:	Le terrain a été préparé pour offrir les meilleures conditions de jeu à votre équipe, que ce soit en retirant des objets dangereux, ou en en rajoutant… Une fois que l'arbitre se sera rendu compte de la situation, il sera remis dans son état normal, bien entendu…	Votre équipe s'est entraînée sur de nouvelles stratégies de jeu et votre entraineur décide qu'il est temps de les essayer sur le terrain.
Quand?:	Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.	Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute. Vous ne pouvez pas jouer cette carte après les résolutions d'un Coup d'Envoi.
Effet:	Choisissez soit d'ajouter soit de retirer des objets dangereux. Si vous choisissez d'en ajouter, tous les jets d'armure des joueurs Plaqués subiront un modificateur de +1. Si vous choisissez, au contraire, de les retirer, le modificateur sera de –1. Ce modificateur affecte les deux équipes et son effet dure jusqu'à la fin de la phase de jeu.	Uniquement pendant ce tour de votre adversaire, tous les joueurs de votre équipe sont considérés comme ayant la compétence Stabilité.
Nom:	**8 ♦: RUNE DE PEUR**	**A ♦: WOUF WOUF !**
Description:	Votre Président possède une rune Naine forgée à sa demande avant le match et il a décidé qu'il était temps de la faire passer à l'Action.	Un chien errant se précipite sur le terrain et s'enfuit avec le ballon.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Durant le prochain tour de votre adversaire, tous les joueurs de votre équipe sont considérés comme ayant les compétences Répulsion et Présence Perturbante.	Le ballon doit être au sol pour que cette carte ait un effet. Déterminez une direction de Déviation avec le gabarit de renvoi. Le ballon se déplace d'1D6 cases dans cette direction : c'est là que la chien le laisse tomber (il ne rebondit pas). Si la case où il termine sa course est occupée, il se déplacera d'une case supplémentaire dans la même direction. Si, à n'importe moment, le résultat du dé indique que le chien a couru dans la foule, arrêtez de déplacer le ballon: ce dernier est renvoyé par la foule comme d'habitude.

CARTES SPECIALES

JEU DES EVENEMENTS ALEATOIRES
(200.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 18 cartes)

Nom:	**2 ♣: MAUVAISES HABITUDES**	**9 ♣: DONNE-MOI CA !**
Description:	L'équipe adverse à prise de très mauvaises habitudes qui remettent en question sa capacité à évoluer comme une équipe unie.	Un joueur de votre équipe a attendu toute la saison pour montrer de quoi il était capable, et il veut le ballon, MAINTENANT !
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	L'équipe adverse perd 1D3 relance (pour ce match seulement).	Pour le reste de la partie, un joueur de votre choix de votre équipe gagne les compétences Intrépidité, Juggernaut et Arracher le ballon.
Nom:	**3 ♣: BALISTE**	**10 ♣: HOMME DE FER**
Description:	Votre équipe a judicieusement placé une grande baliste le long de la ligne de touche, ce qui vous permet, le moment opportun de tirer sur un joueur adverse inattentif…	Un joueur de votre équipe à dédié le match à sa mère, décédée récemment, et est déterminé à jouer tout le match, quoiqu'il puisse lui en coûter.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	La Baliste fonctionne exactement comme le sort « Eclair ».	Pour le reste du match, tous les jets de Blessure contre le joueur désigné sont considérés comme donnant le résultat Sonné sans réellement lancer les dés pour connaître le résultat de la blessure.
Nom:	**4 ♣: CHANTAGE**	**2 ♠: GANTS DE VELOURS**
Description:	Vous savez des choses sur l'un des joueurs adverses pour le faire chanter et vous avez choisi d'en tirer profit maintenant.	Un joueur de l'équipe adverse a été mis en garde par la NAF à propos de sa manière d'infliger des blessures à ses adversaires. Il décide donc de la jouer cool, afin d'éloigner les regards suspicieux des officiels à son encontre.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.
Effet:	Vous pouvez considérez un joueur adverse que vous avez choisi, à l'exception du porteur du ballon, comme un joueur de votre équipe, pour ce tour uniquement. Notez que l'arbitre, lui, considère toujours que ce joueur fait parti de l'équipe adverse ; vous ne pouvez donc pas marquer un touchdown pour votre équipe avec ce joueur et il ne peut pas être expulsé pour avoir commis une faute sur un joueur de son équipe.	Pour le reste du match, tous les jets d'armure réussis par le joueur choisi sur un des membres de votre équipe, que ce soit lors de blocages ou de fautes, donnent un résultat Sonné lors du jet de blessure sans que le joueur adverse n'ait réellement à effectuer de jet de blessure.
Nom:	**5 ♣: DOPÉ**	**3 ♠: POING ARMORICAIN**
Description:	Un joueur de votre équipe a accidentellement but un café dopé avec des extraits de Champignon du Bonnet Fou.	Un joueur de votre équipe a enfilé un poing armoricain a usage unique: il veut être sûr que le joueur contre qui il a une dent reste au sol cette fois-ci.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Pour le restant du match, un joueur de votre équipe de votre choix qui ne porte pas le ballon gagne +1 en Ag et les compétences Manchot, Bond et Frénésie.	Lors de ce tour, le joueur de votre choix de votre équipe peut transformer tous les résultats de dés de blocage qu'il lance en résultat « Défenseur Plaqué ».
Nom:	**6 ♣: EUH, OU SUIS-JE ?**	**4 ♠: EPONGE MAGIQUE**
Description:	Un joueur de l'équipe adverse est sortit toute la nuit dans un bar, et n'est pas vraiment en condition pour le match.	Le sorcier du coin est supporter de votre équipe et à réussit à dégotter une éponge capable de soigner un de vos joueurs.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte une fois votre Phase de Jeu terminée.
Effet:	Choisissiez un joueur adverse. Pour le reste du match, ce joueur gagne la compétence Gros Débile.	Lancez un D6 : sur un résultat de 1, l'éponge n'a aucun effet. Sur un résultat de 2+, vous pouvez placer un joueur se trouvant dans la fosse des Tués et Blessés dans la Réserve.
Nom:	**7 ♣: EGO DEMESURE**	**5 ♠: MINE**
Description:	Un joueur de l'équipe adverse commence à avoir la grosse tête et réclame un traitement digne d'une super star.	Votre équipe a dissimulé une mine sur le terrain et un joueur adverse vient de poser le pied dessus.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Choisissez un joueur adverse. Pour le reste du match, ce joueur doit être joué en premier à chaque tour ou ne pas être utilisé du tout.	La mine fonctionne exactement comme le sort « Boule de Feu », excepté qu'il doit y avoir un joueur adverse sur la case du centre lorsque la carte est jouée.
Nom:	**8 ♣: ZAP !**	**6 ♠: ARME PAS SI SECRETE**
Description:	Un mage sournois que vous avez corrompu transforme un adversaire en grenouille.	Vous avez ordonné au jardinier d'amener son « autre » machine sur le terrain afin d'aider votre équipe à s'en sortir.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Lancez un D6. Sur un résultat de 1, le sort fait « splotch » et cette carte n'a pas d'effet. Sur un résultat de 2+, le joueur ciblé est considéré comme ayant SEULEMENT les caractéristiques et compétences suivantes jusqu'à la fin de la Phase de Jeu: M 4, ST 1, Ag 4, Ar 4, Esquive, Saut, Manchot, Minus, Microbe). S'il portait le ballon, celui-ci rebondit d'une case. Le joueur retrouvera ses caractéristiques et ses compétences normales à la fin de la Phase de Jeu, mais il souffrira normalement des blessures qui lui auront été infligées alors qu'il n'était qu'une grenouille.	Placez une figurine représentant le jardinier dans n'importe quelle case du terrain adjacente aux lignes de touche mais ne se trouvant pas dans la zone d'En-but. Le jardinier a les mêmes caractéristiques et les mêmes compétences qu'un Roule-mort Nain débutant. Vous pouvez considérer ce joueur comme un membre normal de votre équipe, ce qui peut vous amener à avoir plus de onze jouer sur le terrain lors de cette Phase de jeu. Le Jardinier ne jouera pour vous que lors de cette phase de jeu, après quoi il ramènera son équipement au garage.

CARTES SPECIALES

JEU DES EVENEMENTS ALEATOIRES (suite)
(200.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 18 cartes)

Nom:	**7 ♠: SPONSORISE PAR ORCIDAS**	**9 ♠: MACHINE A TACLES**
Description:	Un joueur de votre équipe a été sélectionné pour aider à tester sur le terrain, la dernière innovation d'Orcidas en matière d'équipement pour Blood-Bowl: les chaussures « sur coussin d'Elémental de l'air » rendent le joueur plus léger dans ses chaussures !	Un joueur de votre équipe a été appelé « tout ou rien » par un parieur gobelin pour refaire ses dettes de jeu et il est déterminé à ce que son équipe gagne même s'il doit pour cela mettre à lui tout seul toute l'équipe adverse au sol.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Pour le restant du match, un joueur de votre choix gagne +1M et les compétences Sprint et Equilibre.	Pour le restant du match, un joueur de votre équipe de votre choix gagne les compétences Tacle plongeant, Bond, Tacle et Lutte.
Nom:	**8♠: PARCHEMIN DE MALEDICTION DE RAKARTH**	**10 ♠: ON AR S'LES FAIRE !**
Description:	Votre équipe a acheté un parchemin de malédiction à une vieille sorcière et l'essaye sur l'équipe adversaire**.**	Votre équipe exerce une poussée sensationnelle sur l'équipe adverse après avoir vu l'un des siens être mis au sol.
Quand?:	Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action du moment que votre équipe a subit une Blessure (incluant Sonné) lors du tour précédant de l'adversaire.
Effet:	Pour le reste de la partie, un joueur adverse ne peut relancer aucun dé, même s'il utilise une compétence lui permettant de le faire ou une relance d'équipe.	Lors de ce tour, tous vos joueurs gagnent +1 en F.

JEU DES MESURES DESESPEREES
(400.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 8 cartes)

Nom:	**V ♣: ASSASSIN**	**V ♠: JE SUIS LE MEILLEUR**
Description:	Votre équipe a engagé un assassin afin d'empoisonner un joueur clef de l'équipe adverse et ainsi, s'assurer qu'il manque le match.	L'ego des joueurs de l'équipe adverse est très élevé ces derniers temps et le coach n'arrive plus à gérer leurs prises de bec continuelles.
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Choisissez un joueur adverse : celui-ci doit manquer le match.	Lors de chaque phase de jeu, seulement l'un des deux joueurs ayant la plus grande Valeur ou le plus grand coût en Prime de Match et pouvant être aligné lors de cette phase de jeu (i.e. ni Expulsé, ni KO, ni Blessé ou Tué) ne peut être positionné sur le terrain.
Nom:	**D ♣: SOMBRE DESTINEE**	**D ♠: CRI PSYCHIQUE**
Description:	A cause de certaines rumeur et autres affaires scandaleuses, l'équipe adverse arrive pour le match avec un moral bien bas…	Votre équipe à engagé un puissant télépathe et à choisi ce moment pour utiliser son pouvoir. Son cri psychique plonge temporairement l'équipe adverse dans la confusion.
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.
Effet:	Lancez un D6 pour chaque relance que possède l'équipe adverse: pour chaque résultat différent de 1, cette équipe perd une relance pour ce match.	Lancez un D6 pour chaque joueur adverse sur le terrain. Sur un résultat de 2+, ce joueur compte comme ayant raté un jet de Cerveau lent. Cet effet ne dure que jusqu'à la fin de votre tour, après quoi les effets du Cerveau Lent sont dissipés sans que le joueur n'ait à entreprendre une nouvelle action pour l'annuler.
Nom:	**R ♣: LE TGV**	**R ♠: ALLEZ LES GARS !**
Description:	Vous venez d'engager le champion Borg « TGV » Gorthag et il est arrivé en volant sur le terrain pour aider votre équipe.	Votre équipe fait preuve d'une grande discipline pour jouer contre un adversaire aussi puissant.
Quand?:	Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.	Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute.
Effet:	Placez une figurine représentant Borg sur n'importe quelle case adjacente à une ligne de touche, mais ne se trouvant pas dans la zone d'en but. Le profil de Borg est le suivant : M6, F5, Ag 2, Ar 9, Solitaire, Châtaigne, Crâne Epais, Esquive en force, Juggernaut, et Arracher le ballon. Vous pouvez considérer ce joueur comme un membre normal de votre équipe. Cela peut vous conduire à avoir plus de 11 joueurs sur le terrain pour cette Phase de Jeu. Borg quittera votre équipe à la fin de la mi-temps en cours.	Si votre tour s'est terminé suite à un turnover, votre équipe ne subit pas de turnover suite à ce jet de dé manqué. L'action du joueur ayant causé le turnover prend fin, mais n'importe quel autre joueur de votre équipe n'ayant pas encore déclaré d'Action peut continuer à jouer, comme si le turnover n'était jamais arrivé. Les prochains turnovers mettrons simplement fin à l'Action du joueur ayant commis le turnover au lieu de mettre fin au tour.
Nom:	**A ♣: LA REVANCHE DE MORLEY**	**A ♠: VIEUX MEDECIN MYSTERIEUX**
Description:	La boisson de l'équipe adverse a été coupée avec un puissant laxatif, empêchant certains joueurs de quitter les sanitaires des vestiaires à chaque phase de jeu.	Un homme petit, bossu et décharné offre à votre équipe un peu de son huile de serpent qui soigne tout ce qui pourrait aller de travers chez vous… Et, oh surprise, ça marche… Dommage qu'il ait disparu sans laisser de trace après vous l'avoir vendue.
Quand?:	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.	A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.
Effet:	Sélectionnez aléatoirement trois joueurs adverses. Pour le reste de la partie, chacun d'eux doit lancer un D6 avant chaque coup d'envoi. Sur un résultat de 1 à 3, il ne participera pas à cette phase de jeu. Sur un jet de 4 à 6, il peut être placé sur le terrain comme d'habitude.	Votre équipe peut soustraire 1 à tous les jets de Blessure effectués contre ses joueurs pour cette partie. En cas de résultat inférieur à 2, le joueur est Mis à Terre, et non Sonné. Les jets de Sortie contre votre équipe ne sont pas affectés par cette carte.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Animal Sauvage (Extraordinaire)
Les Animaux Sauvages sont des créatures incontrôlables qui font rarement ce que leur coach espère d'eux. En fait, la seule chose qu'on peut attendre d'eux c'est massacrer tous les joueurs adverses passant un peu trop près! Pour représenter ceci, immédiatement après avoir déclaré une Action pour un Animal Sauvage, lancez un D6 et ajoutez 2 au résultat s'il s'agit d'un Blocage ou d'un Blitz. Sur un résultat de 1 à 3, l'Animal Sauvage reste sur place en rugissant de rage et l'Action est perdue.

Anticipation (Générale)
Un joueur de l'équipe à la réception qui n'est pas le long de la ligne médiane ou dans une zone de tacle adverse peut utiliser cette compétence lorsque le ballon a été envoyé. Elle lui permet de se déplacer de 3 cases ou moins après que le ballon ait été dispersé mais avant d'avoir effectué le jet sur le tableau de Coup d'Envoi. Un seul joueur peut utiliser cette compétence à chaque Coup d'Envoi. Cette compétence ne peut pas être utilisée lors d'un Renvoi de Touche et ne peut pas permettre au joueur de traverser la ligne médiane pour aller dans la moitié de terrain adverse.

Arme Secrète (Extraordinaire)
Certains joueurs sont armés d'équipements spéciaux appelés « Armes Secrètes ». Bien que les règles bannissent l'usage de toutes les armes, l'histoire du Blood Bowl est remplie d'équipes essayant d'en introduire sur le terrain. Néanmoins, l'utilisation d'Armes Secrètes reste illégale et les arbitres ont pour mauvaise habitude d'expulser les joueurs qui les utilisent. Une fois la phase de jeu terminée, si le joueur y a participé, l'arbitre ordonne qu'il soit envoyé dans la fosse pour rejoindre les joueurs ayant été expulsé suite à une faute durant le match. Le joueur est expulsé qu'il soit encore ou non sur le terrain.

Arracher le Ballon (Générale)
Un joueur ayant cette compétence peut forcer un adversaire qu'il repousse (résultats « Repoussé » ou « Défenseur Bousculé ») à lâcher le ballon dans la case où il est repoussé, même si celui-ci est pas n'a pas été Plaqué.

Blocage (Générale)
Un joueur ayant la compétence Blocage est très doué pour plaquer ses adversaires. La compétence Blocage, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

Blocage de Passe (Générale)
Un joueur avec cette compétence peut bouger de trois cases au maximum quand le coach adverse annonce qu'un de ses joueurs AR passer le ballon. Ce mouvement est fait hors séquence, après que la portée ait été mesurée mais avant toute tentative d'Interception. Le coach déclare le chemin complet que le joueur AR emprunter et celui-ci doit permettre au joueur d'être situé dans une case légale de Blocage de Passe. Une case légale de Blocage de Passe met le joueur dans une position pour tenter une Interception, dans la case vide qui est la cible de la passe, ou avec le lanceur ou le receveur dans une de ses zones de tacle. Le joueur ne doit **pas** s'arrêter de bouger en suivant ce chemin *exact* tant qu'il n'a pas atteint la case finale, à moins d'avoir été attrapé par des Tentacules, été Plaqué ou ait atteint une case légale de Blocage de Passe sur le chemin. Le coach adverse ne peut pas modifier sa décision de passe après que le joueur ayant cette compétence ait effectué son Mouvement. Ce mouvement spécial est gratuit et n'affecte pas le Mouvement du joueur. Ceci mis à part, le mouvement est réalisé en utilisant toutes les règles normales et le joueur doit effectuer des esquives pour quitter les zones de tacle adverses.

Blocage Multiple (Force)
Au début d'une *Action de Blocage*, un joueur adjacent à au moins deux adversaires peut choisir d'effectuer un blocage contre deux d'entre eux. Effectuez chaque blocage normalement, l'un après l'autre excepté que la Force de chaque défenseur est augmentée de 2. Le joueur ne peut poursuivre après ses blocages lorsqu'il utilise cette compétence. Ainsi Blocage Multiple peut être utilisé à la place de Frénésie, mais ces deux compétences ne peuvent pas être utilisées ensemble. Pour pouvoir lancer le deuxième blocage, le joueur doit toujours être debout à la fin du premier.

Bombardier (Extraordinaire)
Au lieu d'entreprendre une Action avec un joueur possédant cette compétence, qui n'est ni A Terre ni Sonné, un coach peut décider de lui faire lancer une bombe. Cette Action ne compte pas comme *l'Action de Passe* de l'équipe. La bombe est lancée en utilisant les mêmes règles que pour le ballon (incluant les effets de la météo), excepté que le joueur ne peut pas bouger ou se relever avant de la lancer (il a besoin de temps pour allumer la mèche!). **Toutes** les compétences utilisées pour lancer le ballon peuvent l'être avec une bombe. Une bombe peut-être interceptée ou attrapée de la même manière que le ballon, et un joueur qui attrape une bombe doit la relancer immédiatement. Ceci est une Action spéciale se déroulant hors de la séquence normale de jeu. Un joueur portant le ballon peut attraper, intercepter ou lancer une bombe. La bombe explose lorsqu'elle atterrit dans une case vide ou qu'une possibilité de l'attraper échoue ou est refusée (i.e. les bombes ne « rebondissent » pas). Si le Bombardier commet une Maladresse, la bombe explose dans sa case. Si la bombe atterrit dans le public, elle explose sans aucun effet. Lorsqu'une bombe explose enfin, le joueur situé dans la case est Plaqué et les joueurs situés dans les cases adjacentes le sont sur un jet de 4+. Les joueurs peuvent être touchés par l'explosion et considérés comme Plaqués, même s'ils étaient déjà A Terre ou Sonnés. Effectuez les jets d'Armure et de Blessure pour chaque joueur Plaqué. Les Sorties causées par une bombe ne comptent pas pour l'obtention de Points d'Expérience.

Zzharg Leborgne, Champion des Nains du Chaos

Bond (Agilité)
Ce joueur sait utiliser ses talents acrobatiques pour se relever. Si le joueur déclare une Action autre qu'un Blocage, il peut se relever gratuitement sans payer les trois cases de Mouvement. Le joueur peut aussi déclarer un Blocage en étant A Terre mais il doit au préalable réussir un jet d'Agilité avec un modificateur de +2 pour voir s'il peut terminer son Action. Une réussite signifie que le joueur peut se relever gratuitement et bloquer un adversaire adjacent. Un jet raté signifie que le *Blocage* est perdu et que le joueur ne peut pas se relever.

Bras Supplémentaires (Mutation)
Un joueur qui possède un ou plusieurs bras supplémentaires peut ajouter +1 à tous ses jets de Récupération, de Réception ou d'Interception.

Cerveau Lent (Extraordinaire)
Le joueur n'est pas reconnu pour son intelligence. A cause de cela vous devez lancer un D6 immédiatement après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de réaliser l'Action. Sur un résultat de 1, il ne bouge pas et essaye de se rappeler ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut plus rien faire durant ce tour, et l'équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur au Cerveau Lent déclare un Blitz et obtient un 1, alors l'équipe ne pourra pas faire de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tacle, ne peut pas attraper, intercepter ou passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression, ou bouger volontairement jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de 2+ ou plus au début d'une Action future ou que la phase de jeu ne prenne fin.

Chaîne & Boulet (Extraordinaire)
Les joueurs armés d'une chaîne et d'un boulet ne peuvent entreprendre qu'une Action de *Mouvement*. Pour bouger normalement ou Mettre le Paquet, placez le gabarit de renvoi au dessus du joueur, face aux lignes d'En-but ou aux lignes de touche. Lancez un D6 et déplacez le joueur d'une case dans la direction indiquée. Aucun jet d'Esquive n'est nécessaire pour quitter une Zone de Tacle. Si ce mouvement amène le joueur à l'extérieur du terrain, il est tabassé par la foule de la même manière qu'un joueur projeté hors du terrain. Répétez ce processus jusqu'à ce que le joueur n'ait plus de Mouvement (vous pouvez MLP de la même façon si vous le souhaitez). Si durant son Mouvement il doit entrer dans une case occupée, alors le joueur effectuera un blocage contre celui qui se trouve dans la case, ami ou ennemi (la compétence Répulsion est ignorée!). Les joueurs A Terre ou Sonnés dans une case occupée sont Repoussés et un jet d'Armure pour savoir s'ils sont blessés doit être fait à la place du jet de blocage. Le porteur du boulet est obligé de poursuivre un joueur repoussé et continuera à se déplacer comme décrit ci-dessus. Si le porteur est Plaqué ou Mis à Terre, effectuez immédiatement un jet de Blessure (aucun jet d'Armure n'est requis). Le résultat Sonné est considéré comme un résultat KO. Un joueur ayant une chaîne et un boulet peut utiliser la compétence Projection, s'il la possède, comme s'il l'utilisait lors d'un Blocage. Un joueur ayant une Chaîne et un Boulet ne peut **jamais** utiliser les compétences Tacle Plongeant, Frénésie, Anticipation, Blocage de Passe ou Poursuite.

Châtaigne (Force)
Lorsqu'un adversaire est Plaqué par un joueur avec cette compétence durant un blocage, vous pouvez ajouter 1 au jet d'Armure **ou** de Blessure effectué par ce joueur. Vous ne pouvez modifier qu'un seul jet de dé, et, par conséquent, si vous décidez d'utiliser Châtaigne pour modifier le jet d'Armure vous ne pourrez pas modifier le jet de Blessure.

Chef (Passe)
Le joueur est un chef naturel qui inspire le reste de l'équipe quand il est sur le terrain. Avoir un tel élément permet au coach de prendre un pion de Relance de Chef au début de la partie et à la mi-temps (après les jets de Chef Cuistot), et de le placer avec les relances d'équipes. Une équipe ne peut avoir qu'un seul pion relance de chef, même si elle a plusieurs joueurs avec cette compétence. Le pion fonctionne comme une relance d'équipe, mais il ne peut être utilisée que si un joueur ayant la compétence Chef est sur le terrain (même A Terre ou Sonné) ! Les relances de Chef peuvent être transférées dans le Temps Additionnel si elles n'ont pas été utilisées mais l'équipe n'en reçoit pas de nouvelle au début du cette période.

Cornes (Mutation)
Un joueur qui a des cornes peut les utiliser contre un adversaire. Cela ajoute +1 à la Force du joueur quand il effectue un blocage. Cependant, le joueur ne peut utiliser cette compétence qu'au cours d'un Blitz et seulement s'il s'est déplacé d'au moins une case avant de réaliser le blocage (se relever au début de l'Action ne compte pas). Si le joueur a la compétence Frénésie, alors le bonus des Cornes ne s'applique au deuxième blocage que s'il était appliqué lors du premier.

Costaud (Force)
Le joueur peut ajouter 1 au D6 de son jet de Passe lorsqu'il effectue une passe Courte, Longue ou une Bombe.

Crâne Épais (Force)
Le joueur considère tout jet de 8 sur le tableau des Blessures, après que tous les modificateurs aient été appliqués comme un résultat Sonné au lieu d'un résultat K.O. Cette compétence peut-être utilisée même si le joueur est A Terre ou Sonné.

Décomposition (Extraordinaire)
Il est difficile de rester sur le terrain lorsque votre corps complètement pourri a du mal à tenir en un seul morceau. Lorsque ce joueur subit une Sortie, effectuez deux jets sur le tableau des Sorties (voir page 25) et appliquez les deux résultats. Le joueur ne ratera qu'un seul match pour ses blessures même s'il obtient deux résultats ayant cet effet.

Deux Têtes (Mutation)
Avoir deux têtes permet au joueur de voir en même temps l'endroit où il AR et les adversaires qui tentent de l'en empêcher. Ajoutez +1 à tous les jets d'Esquive effectués par le joueur.

Dextérité (Générale)
Le joueur peut relancer le D6 s'il ne réussit pas à ramasser le ballon. De plus, un adversaire qui a la compétence Arracher le Ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur avec cette compétence.

Ecrasement (Force)
Un joueur peut utiliser cette compétence après avoir effectué une *Action de Blocage* ou un *Blitz*, uniquement si, à ce moment là, il est debout et se trouve dans une case adjacente à la victime Plaquée. Vous pouvez ainsi relancer le jet d'Armure **ou** de Blessure de la victime. Placez le joueur effectuant l'Ecrasement A Terre dans sa propre case. Ne faites pas de jet d'armure pour ce joueur. En effet, on suppose qu'il a roulé en arrière après avoir aplati son adversaire et que la victime a amorti sa chute. Un Ecrasement ne provoque pas de turnover à moins que le joueur effectuant cette Action ne soit le porteur du ballon. Ecrasement ne peut pas être utilisé avec les compétences Poignard ou Tronçonneuse.

Equilibre (Agilité)
Le joueur peut relancer le D6 lorsqu'il tombe en Mettant Le Paquet (voir page 20). Un joueur ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par tour.

Esquive (Agilité)
Un joueur qui a cette compétence peut relancer le dé quand il rate son Esquive en sortant de la Zone de Tacle d'un joueur adverse. Cependant il ne peut faire qu'une seule relance de ce type par tour. De plus, la compétence Esquive, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

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

Frappe Précise (Générale)
Ce joueur est un expert en coups de pied et peut frapper le ballon avec une grande précision. Pour pouvoir utiliser cette compétence, le joueur doit être placé sur le terrain au moment où son équipe donne le Coup d'Envoi. Le joueur ne peut pas être placé dans une zone latérale ni contre la ligne médiane. Si ces conditions sont respectées, le joueur peut donner le Coup d'Envoi. Comme sa frappe est très précise, vous *pouvez* choisir de diviser en 2 le nombre de cases parcourues par le ballon lorsqu'il rebondit, en arrondissant à la fraction inférieure (i.e., 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

Frénésie (Générale)
Un joueur avec cette compétence est un dangereux psychopathe qui attaque ses adversaires avec une rage incontrôlable. A moins que cela ne soit précisé, cette compétence doit toujours être utilisée. Lorsqu'il effectue un blocage, le joueur avec cette compétence doit toujours poursuivre s'il le peut. Sur un résultat « Repoussé » ou « Défenseur Déstabilisé », le joueur doit immédiatement effectuer un second blocage sur son adversaire s'ils sont tous les deux debout et adjacents. S'il en a la possibilité, le joueur doit aussi suivre ce second blocage. Si le joueur effectue un *Blitz* alors il doit effectuer un second blocage à moins qu'il n'ait plus de Mouvement normal et ne puisse pas non plus Mettre le Paquet.

Garde (Force)
Un joueur avec cette compétence peut apporter un soutien offensif ou défensif même s'il se trouve dans la Zone de Tacle d'un autre joueur. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour assister une agression.

Glissade contrôlée (Agilité)
Un joueur avec cette compétence sait s'écarter du chemin d'un adversaire. C'est pourquoi, **son** coach, plutôt que le coach adverse, peut choisir la case vers laquelle il est déplacé lorsqu'il est repoussé. De plus, il peut choisir de déplacer le joueur vers **n'importe** quelle case adjacente, pas seulement dans les trois cases indiquées sur le diagramme pour Repousser. Notez que le joueur ne peut pas utiliser cette compétence si aucune case adjacente n'est disponible. Enfin son coach peut choisir vers quelle case le joueur est déplacé même si le joueur est Plaqué après avoir été repoussé.

Gros Débile (Extraordinaire)
Ce joueur est sans conteste l'une des plus stupides créatures ayant participé à un match de Blood Bowl (si l'on considère que le QI des joueurs veuille déjà dire quelque chose !). De ce fait vous devez lancer un D6 après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de la réaliser. Vous pouvez ajouter 2 au jet du Gros débile si un ou plusieurs joueurs de son équipe (et qui ne sont pas Gros débile !) se tiennent debout dans une case adjacente. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur reste là à se demander ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut rien faire durant ce tour et son équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur Gros Débile déclare un *Blitz* et rate son jet, alors l'équipe ne pourra plus déclarer de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tacle, et ne peut pas attraper, passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou encore bouger volontairement soit jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat de 4 ou plus au début d'une Action future soit jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.

Idole des Foules (Extraordinaire)
Le public apprécie tellement ce joueur que même les supporters adverses encouragent votre équipe. Si le joueur est sur le terrain, votre équipe gagne un modificateur de +1 à son FAME (voir page 18) pour tout résultat du tableau du Coup d'Envoi (mais pas sur le tableau des Gains).

Intrépidité (Générale)
Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Cette compétence ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand cette compétence est utilisée, le coach du joueur Intrépide lance un D6 et l'ajoute à sa Force. Si le total est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur doit utiliser sa Force normale pour le blocage. Si le total est supérieur, alors le joueur est considéré comme ayant une Force égale à celle de son adversaire. La Force des deux joueurs est calculée avant l'ajout des éventuels soutiens offensifs ou défensifs mais après tous les autres modificateurs.

Joueur Vicieux (Générale)
Un joueur ayant cette compétence a longtemps étudié toutes les techniques pour faire souffrir ses adversaires. Ajoutez +1 à tout jet d'Armure **ou** de Blessure effectué par ce joueur lorsqu'il commet une Agression. Notez que vous ne pouvez modifier que l'un des deux dés lancés. Donc si vous décidez d'utiliser Joueur Vicieux pour modifier le jet d'Armure, vous ne pourrez pas modifier le jet de Blessure.

Juggernaut (Force)
Un joueur ayant cette compétence est presque impossible à arrêter une fois lancé. Lorsque ce joueur effectue un *Blitz*, les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser les compétences Parade, Stabilité et Lutte. De plus, l'attaquant peut choisir de considérer le résultat « Les Deux A Terre » comme s'il avait obtenu un résultat « Repoussé » à la place.

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

Lancer Précis (Passe)
Le joueur est devenu expert pour lancer le ballon de manière à rendre son interception encore plus difficile. Faites un nouveau jet d'Agilité non modifié si une passe effectuée par ce joueur est interceptée. Si le jet est réussi, l'Interception est annulée et la séquence de passe continue normalement.

Lancer un Coéquipier (Extraordinaire)
Un joueur avec cette compétence peut lancer un joueur de son équipe à la place du ballon ! (Ceci peut inclure le ballon si le joueur lancé le tient !) Le joueur qui effectue le lancer doit finir son Mouvement debout à côté du coéquipier choisi pour être lancé (qui doit être debout et avoir la compétence Poids Plume). La Lancer de coéquipier fonctionne de la même manière que si le joueur effectuait une passe, excepté qu'il faut soustraire 1 à son jet lorsqu'il envoie le joueur et que les Longues Passes et les Bombes sont impossibles. De plus, les passes réussies sont considérées comme des passes ratées car les joueurs sont plus lourds et plus difficiles à lancer qu'un ballon. Ainsi le joueur est toujours dévié trois fois. Un joueur lancé ne peut pas être intercepté. Un coéquipier subissant une maladresse atterrira dans la case qu'il occupait à l'origine. Si le joueur lancé dévie hors du terrain, il est tabassé par le public comme s'il avait été repoussé hors du terrain. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée par un autre joueur, considérez ce joueur comme Plaqué et effectuez un jet d'Armure (même s'il était déjà A Terre ou Sonné) puis faites dévier le joueur lancé d'une case supplémentaire. Si celui-ci retombe sur un autre joueur, continuez de le faire dévier jusqu'à ce qu'il atteigne une case vide ou sorte du terrain (i.e. ne peut pas atterrir sur plus d'un joueur). Lisez l'entrée Poids Plume pour savoir si le joueur finit sur ses pieds ou s'écrase lamentablement !

Lutte (Générale)
Le joueur est spécialement entraîné aux techniques de lutte. Ce joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'il effectue un blocage ou qu'il est bloqué. Si le résultat « Les Deux A Terre » est choisit par l'un des coachs, alors au lieu d'appliquer le résultat, les deux joueurs sont jetés au sol. Les deux joueurs sont Mis à Terre dans leurs cases même si l'un ou les deux ont la compétence Blocage. N'effectuez pas de jet d'Armure pour les deux joueurs. L'utilisation de cette compétence ne provoque pas de turnover sauf si le joueur de l'équipe active était le porteur du ballon.

Main Démesurée (Mutation)
L'une des mains du joueur est devenue gigantesque mais est toujours opérationnelle. Le joueur peut ignorer les modificateurs de zones de tacle adverses et ceux dus à une *Averse* lorsqu'il tente de ramasser le ballon.

Manchot (Extraordinaire)
Parce qu'il n'a littéralement pas de mains ou parce qu'elles sont déjà occupées, ce joueur ratera toute tentative pour ramasser, intercepter, attraper ou porter le ballon. S'il bouge sur une case où se trouve le ballon, ce dernier rebondira et il y aura turnover si c'est le tour de son équipe.

Microbe (Extraordinaire)
Les Microbes sont encore plus petits et plus agiles que les Minus. Pour représenter ceci, le joueur Microbe peut ajouter 1 à tous ses jets d'Esquive. Cependant, ces joueurs sont si petits qu'ils n'exercent pas de modificateur habituel de – 1 lorsqu'un adversaire esquive vers leur Zone de Tacle.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

En 2407, la seule défaite les Chaos All-Stars fut contre la faible équipe Skaven des Rotten Rats, entraînée par le maintenant célèbre Jaunt Maddening. Avec un score de 6-0 pour les Chaos All Stars à la mi-temps, le match était devenu si ennuyeux que les réalisateurs de Cabalvision remplacèrent sa retransmission par une série sur la vie d'une petite fille de la campagne Bretonnienne. Un surprenant renversement de situation se produisit. Alors que ses co-équipiers se faisaient copieusement molester par les joueurs adverses, un coureur Skaven du nom de Kweethul décida de déserter. Pour ce faire, il emprunta les égouts situés sous le stade et réapparu comme par magie dans la zone d'En-but adverse. Après avoir récupéré le ballon lors du Coup d'Envoi de la seconde mi-temps, il courra de nouveau dans les égouts pour ressortir de l'autre côté du terrain et commença une série des 7 touchdowns pour son équipe. Cependant, la gloire de Kweethul fut de courte durée car les Chaos All-Stars découvrirent à la fin du match que l'eau d'es égouts faisait une excellente marinade pour la viande de rat. De nos jours, même si les canalisations d'égout sont très rarement accessibles depuis le terrain, les joueurs Skavens les plus rapides sont toujours appelés coureurs d'égout, à la mémoire de Kweethul et, pour que l'on se souvienne aussi à quel point ils sont difficiles à attraper.

Minus (Extraordinaire)
Le joueur est si petit qu'il est très difficile à bloquer, car il passe entre les bras de l'adversaire ou se faufile entre ses jambes. Cependant, les joueurs Minus sont trop petits pour réussir à lancer le ballon correctement et sont plus fragiles. Pour représenter cela, un joueur Minus peut ignorer les zones de tacle adverses exercées sur la case vers laquelle il se rend quand il effectue un jet d'Esquive (il a donc toujours un modificateur de +1) mais doit soustraire 1 à son jet lorsqu'il lance le ballon. De plus, un modificateur de +1 s'applique aux jets de Blessure effectués contre ces joueurs. Les Minus équipés d'une Arme Secrète ne peuvent pas ignorer les zones de tacle adverses mais subissent tout de même les autres pénalités.

Nerfs d'Acier (Passe)
Le joueur peut ignorer les zones de tacle adverses quand il tente de passer, de recevoir ou d'intercepter le ballon.

Parade (Générale)
Le joueur est très doué pour tenir à l'écart ses adversaires. Les joueurs adverses ne peuvent pas poursuivre lors d'un blocage contre ce joueur, même s'il est Plaqué. Le joueur adverse peut cependant continuer à bouger après le blocage s'il avait déclaré un *Blitz*.

Passe (Passe)
Un joueur avec cette compétence peut relancer le D6 quand il rate une passe ou commet une maladresse.

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

Pieux (Extraordinaire)
Ce joueur est doté de pieux spéciaux, bénis pour causer des dommages supplémentaires aux Morts-Vivants. Le joueur peut ajouter +1 à son jet d'Armure lors d'une attaque de Poignard contre n'importe quel joueur jouant pour une équipe de Khemri, Nécromantique, Morts-vivants ou Vampire.

Pince / Griffes (Mutation)
Ce joueur est doté d'une gigantesque pince de crabe ou de longues griffes tranchantes qui rendent les armures inutiles. Lorsqu'un adversaire est Plaqué au cours d'un blocage, tout jet de 8 ou plus après modification passe automatiquement l'armure.

Plongeon (Agilité)
Le joueur excelle dans l'art de récupérer les ballons que les autres sont incapables d'atteindre. Le joueur peut tenter d'attraper toutes les passes, coups d'envoi, ou renvois de touche (mais pas les rebonds) qui atterrissent dans l'une des cases vides de sa Zone de Tacle comme s'ils avaient atterri dans sa propre case. Si deux joueurs ou plus essayent d'utiliser cette compétence en même temps, ils se gênent et aucun ne peut utiliser cette compétence.

Poids Plume (Extraordinaire)
Un joueur avec cette compétence peut être lancé par un autre joueur de son équipe qui possède la compétence Lancer un Coéquipier. Pour avoir les détails sur la façon dont ce joueur est lancé, consultez l'entrée Lancer un Coéquipier. Si après le lancer ou la maladresse, le joueur avec cette compétence atterrit dans une case vide, effectuez un jet d'atterrissage. Ce jet consiste à faire un jet d'Agilité avec un modificateur de -1 pour chaque joueur adverse ayant une Zone de Tacle adjacente à la case où le joueur atterrit. S'il réussit son jet, le joueur atterrit sur ses pieds. S'il rate son jet ou atterrit sur un autre joueur, il est placé A Terre et doit faire un jet d'Armure. Si le joueur n'est pas blessé lors de son atterrissage, il peut entreprendre une Action plus tard dans le tour s'il ne l'a pas encore fait. Un atterrissage raté ou dans la foule ne provoque pas de turnover sauf si le joueur portait le ballon.

Poignard (Extraordinaire)
Un joueur avec cette compétence possède quelque chose qui lui permet de poignarder, découper ou taillader son adversaire, comme des crocs aiguisés ou une bonne vieille dague. Au lieu d'effectuer un blocage contre un adversaire, le joueur peut choisir de l'attaquer à la place. Faites un jet d'Armure sans modificateur pour la victime. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'armure, l'attaque n'a aucun effet. S'il est supérieur, la victime est blessée. Effectuez alors un jet de Blessure non modifié. Si cette compétence est utilisée lors d'un *Blitz*, le joueur ne peut pas continuer à se déplacer après l'avoir utilisée. Les Sorties causées par ce type d'attaque ne comptent pas pour l'obtention de Points d'Expérience.

Pourriture de Nurgle (Extraordinaire)
Ce joueur a une terrible maladie infectieuse qu'il répand lorsqu'il tue un adversaire durant un *Blitz*, un *Blocage* ou une *Agression*. Au lieu de réellement mourir, l'adversaire contaminé devient alors un nouveau Pourri débutant. Pour ce faire, l'adversaire doit avoir été retiré de la liste d'équipe durant l'étape 2.1 de la séquence d'Après Match. De plus il ne doit pas avoir une Force supérieur à 4 et il ne doit pas posséder l'une des compétences suivantes : Décomposition, Régénération ou Minus. Lors de l'étape 6 de la Mise A Jour de la Liste d'Equipe (voir page 38), vous pouvez ajoutez le nouveau Pourri gratuitement à votre équipe de Nurgle si elle comporte moins de 16 joueurs. Cependant, la valeur entière d'un Pourri sera comptée pour déterminer le coût global de l'équipe.

Poursuite (Générale)
Le joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'un joueur adverse entreprenant une Action quitte sa Zone de Tacle. Chaque coach lance un D6 et ajoute le Mouvement de son joueur au résultat. Si le résultat du coach du joueur qui poursuit est supérieur ou égal à celui du coach du joueur poursuivi, celui-ci peut déplacer son joueur dans la case laissée vacante par son adversaire. Il n'a pas besoin de faire de jet d'Esquive quand il exécute ce mouvement et il n'y a pas d'effet sur son propre Mouvement durant son propre tour. Si le résultat du coach du joueur qui poursuit est inférieur à celui de son adversaire, le joueur est laissé debout dans sa case. Un joueur peut faire un nombre quelconque de mouvements de poursuite par tour. Si un joueur quitte la Zone de Tacle de plusieurs joueurs possédant la compétence Poursuite, seul l'un de ces joueurs peut tenter la poursuite.

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

Prendre Racine (Extraordinaire)
Immédiatement après avoir déclaré une Action avec ce joueur, lancez un D6. Sur un jet de 2 ou plus, le joueur peut effectuer son Action normalement. Sur un 1, le joueur "prend racine" et sa capacité de Mouvement est considérée comme étant de 0 jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué, que la mi-temps se termine, ou qu'il soit Mis à Terre (les joueurs de son équipe n'ont pas le droit d'effectuer un blocage sur lui pour le Plaquer!). Un joueur qui a Pris Racine ne peut pas Mettre le Paquet, être repoussé pour quelque raison que ce soit ou utiliser une compétence qui lui permettrait de quitter sa case ou d'être Mis à Terre. Le joueur peut effectuer des Actions de Blocage sur les joueurs adjacents sans pouvoir poursuivre, cependant si le joueur rate son jet et prend Racine lors d'une Action de Blitz, il ne peut pas effectuer de blocage ce tour (il peut toujours essayer de se relever s'il était A Terre).

Présence Perturbante (Mutation)
La présence du joueur est particulièrement perturbante qu'elle soit causée par un gros nuage de mouches, des émanations soporifiques, une aura chaotique, un froid intense ou des phéromones provoquant la peur ou la terreur. Quelle que soit la nature de cette mutation, tout joueur de l'équipe adverse doit soustraire 1 du D6 lorsqu'il passe, intercepte ou attrape le ballon pour chaque joueur de l'équipe de son adversaire possédant cette compétence dans un rayon de 3 cases, même si ce joueur est A Terre ou Sonné.

Pro (Générale)
Un joueur qui a cette compétence est un vétéran endurci. De tels joueurs sont appelés des Pros par les autres joueurs de Blood Bowl, car ils commettent rarement, voire jamais, d'erreurs. Une fois par tour d'équipe, un pro a le droit de relancer un de ses jets de dés (sauf un jet d'Armure, de Blessure ou de Sortie même s'il est A Terre ou Sonné). Cependant, avant de refaire le jet de dé, le coach doit lancer un D6. Sur un résultat de 4 à 6, la relance peut être faite. Sur un résultat de 1 à 3, le résultat original est conservé et ne peut *pas* être relancé par une relance de compétence ou d'équipe. Néanmoins vous pouvez relancer le jet Pro avec une relance d'Equipe.

Projection (Force)
Ce joueur utilise sa Force et sa technique pour saisir et projeter son adversaire. Pour représenter ceci et uniquement lorsqu'il effectue un *Blocage*, le joueur ayant cette compétence peut choisir de repousser son adversaire dans n'importe quelle case libre adjacente (au joueur repoussé). Lors d'un *Blocage* ou d'un *Blitz*, Projection et Glissade Contrôlée s'annulent et les règles standard pour repousser s'appliquent. Projection ne fonctionnera pas si aucune case adjacente n'est libre. Un joueur ayant la compétence Projection ne pourra jamais apprendre ou gagner la compétence Frénésie de quelque façon que ce soit. De même, un joueur ayant la compétence Frénésie ne pourra jamais apprendre ou gagner la compétence Projection.

Queue Préhensile (Mutation)
Le joueur a une longue queue musclée qui lui permet d'agripper ses adversaires. Pour représenter cela, les joueurs adverses doivent soustraire 1 à leur jet d'Esquive pour sortir de la Zone de Tacle d'un joueur avec cette compétence.

Réception (Agilité)
Le joueur a le droit de relancer le D6 quand il manque la Réception du ballon. Cette compétence l'autorise aussi à relancer le D6 s'il lâche un ballon qui lui a été transmis ou rate une Interception.

Regard Hypnotique (Extraordinaire)
Ce joueur a de puissantes capacités télépathiques qu'il peut utiliser pour *immobiliser* un adversaire. Le joueur peut utiliser le regard hypnotique à la fin de son *Action de Mouvement* sur un adversaire se trouvant dans une case adjacente. Effectuez un jet d'Agilité pour le joueur utilisant le Regard Hypnotique, avec un modificateur de -1 pour chaque Zone de Tacle adverse autre que celle de la victime. Si le jet d'Agilité est réussi, la victime est hypnotisée et perd sa Zone de Tacle, ne peut pas attraper le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou bouger volontairement jusqu'au début de sa prochaine Action ou de la fin de la Phase de Jeu. Si le jet d'Agilité échoue, le regard hypnotique n'a aucun effet.

Régénération (Extraordinaire)
Lorsqu'un joueur avec cette compétence subit une Sortie, lancez un D6 après le jet sur le tableau des Sorties et le jet d'Apothicaire s'il est autorisé. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur subit le résultat de la blessure. Sur un résultat de 4 à 6, le joueur la régénère et est placé dans la case de Réserves de la fosse. Les jets de Régénération ne peuvent pas être relancés. Notez que les joueurs de l'équipe adverse gagnent normalement les Points d'Expérience attribués pour une Sortie, même si le résultat n'affecte pas le joueur.

Répulsion (Mutation)
L'apparence du joueur est tellement horrible que tout joueur adverse souhaitant effectuer un blocage contre ce joueur (ou utiliser une attaque spéciale remplaçant un blocage) doit d'abord lancer un D6 et obtenir un résultat de 2 ou plus. Si le résultat est 1, le joueur est trop dégoûté pour faire le blocage et celui-ci est perdu (mais l'équipe ne subit pas de turnover).

Saut (Agilité)
Un joueur avec cette compétence peut tenter un saut vers n'importe quelle case vide dans la limite de 2 cases adjacentes même si pour cela il doit sauter par dessus un joueur de n'importe quelle équipe. Effectuer un saut coûte deux cases de Mouvement. Pour réaliser le saut, déplacez le joueur jusqu'à une case vide se trouvant à 1 ou 2 cases de la case d'origine, puis effectuez un jet d'Agilité pour ce joueur. Aucun modificateur ne s'applique à ce jet, sauf s'il a de Très Longues Jambes. Le joueur n'a pas à effectuer d'Esquive pour quitter sa case de départ. Si le joueur réussit son jet, le saut est parfait et il peut continuer à se déplacer. Si le joueur rate son jet, il est Plaqué dans la case qu'il essayait d'atteindre et le coach adverse effectue un jet d'armure pour déterminer si le joueur est blessé. Un saut raté provoque un turnover et le tour de l'équipe active prend fin immédiatement. Un joueur ne peut effectuer qu'un seul Saut par Phase de Jeu.

Soif de Sang (Extraordinaire)
Les Vampires doivent régulièrement se nourrir de sang. Lancez un D6 immédiatement après avoir déclaré une Action avec un Vampire. Sur un 2+, il peut continuer son Action normalement. Sur un 1, le Vampire est submergé par le désir de boire du sang Humain. Il perd l'Action qu'il avait déclaré pour ce tour (ainsi que son équipe) et doit effectuer une *Action de Mouvement à la place*. Si le Vampire finit son Mouvement dans une case adjacente à un ou plusieurs Serviteurs de son équipe, qu'ils soient debout, A Terre ou Sonnés, il attaque l'un d'eux. Effectuez immédiatement un jet de Blessure pour le Serviteur attaqué sans faire de jet d'Armure. La blessure ne provoque pas de turnover à moins que le Serviteur ne soit le porteur du ballon. Si le Vampire n'est pas en mesure d'attaquer un Serviteur (pour n'importe quelle raison), retirez le du terrain et placez-le dans la Réserve de son équipe. Son équipe subit alors un Turnover et s'il était porteur du ballon, celui-ci rebondit depuis la case que le Vampire occupait avant son retrait du terrain. Un Touchdown ne peut pas être marqué (même s'il le joueur était arrivé dans la zone d'En-but avec le ballon avant d'être retiré du terrain). Si le Vampire est KO ou subit une Blessure avant de mordre un serviteur, il doit alors être placé dans la zone appropriée de sa Fosse. Notez que le Vampire est autorisé à attraper le ballon et à réaliser toutes les actions autorisées lors d'un Mouvement, mais doit mordre un Serviteur pour éviter un Turnover.

Solitaire (Extraordinaire)
Qu'ils soient inexpérimentés, arrogants, des bêtes féroces ou simplement stupides, les joueurs Solitaire ont du mal à s'intégrer avec les autres membres de l'équipe. Ainsi ils ne peuvent utiliser les relances de l'équipe que s'ils réussissent au préalable un jet de 4+ sur un D6. Sur un résultat de 1 à 3, la relance est perdue (i.e. utilisée).

Sournois (Agilité)
Le joueur a la rapidité et la précision suffisante pour commettre une faute sur un adversaire sans attirer l'attention de l'arbitre à moins que ce dernier n'entende le craquement de l'armure. Durant une *Agression*, un joueur avec cette compétence n'est expulsé sur un double sur le jet d'Armure uniquement que si ce dernier est réussi.

Sprint (Agilité)
Ce joueur peut tenter de bouger de trois cases supplémentaires au lieu des deux lorsqu'il Met Le Paquet (voir page 20). Le coach doit toujours lancer pour déterminer si le joueur est Plaqué pour chaque case supplémentaire parcourue.

Stabilité (Force)
Un joueur ayant cette compétence peut choisir de ne pas être repoussé suite à un résultat de blocage. Il peut donc ignorer les résultats *Repoussé* et *Repoussé Plaqué* qui, dans ce dernier cas, plaque le joueur dans sa case. Si un joueur est repoussé sur un joueur ayant Stabilité, aucun des deux joueurs ne bouge.

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

Tacle Plongeant (Agilité)
Un joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'un joueur adverse tente une Esquive pour sortir de sa Zone de Tacle. Placer le joueur sur le dos (sans effectuer de jet d'Armure et de Blessure) dans la case laissée vacante par le joueur ayant esquivé. Le joueur adverse doit alors soustraire 2 à son jet d'Esquive pour quitter la Zone de Tacle du joueur avec Tacle Plongeant. Si un joueur essaye de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs ayant la compétence Tacle Plongeant, seul l'un d'entre eux peut utiliser cette compétence. Tacle Plongeant peut être utilisé sur une relance d'Esquive s'il n'a pas été déclaré lors du premier jet d'Esquive. De plus, si Tacle Plongeant est utilisé sur le premier jet d'Esquive, le modificateur de –2 et la Zone de Tacle s'appliquent lors de la relance d'Esquive.

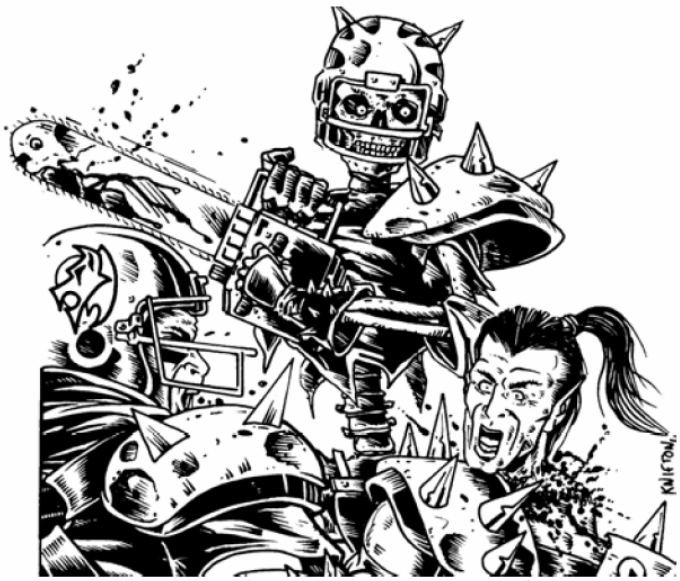
Tentacules (Mutation)
Le joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse essaye de sortir de sa Zone de Tacle en esquivant ou en sautant. Chaque coach lance un D6 et ajoute la Force de son joueur au résultat. Le joueur adverse ajoute 1 à son total. Si le score du joueur avec les tentacules est supérieur à celui du joueur en mouvement, alors ce dernier est immobilisé et ne peut ni quitter sa case ni se déplacer d'avantage et son action prend fin immédiatement. Si un joueur essaye de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec des tentacules, seul l'un d'entre eux peut tenter de le retenir.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Que Thierry Grosgland fut interdit de commenter le match d'ouverture de la saison pour « violence excessive ». Oui vous avez bien entendu ! L'année précédente, Thierry avait été invité à commenter le Trophée de la Bonne Miche. Au cours du match entre les Faucheurs de Luzerne et les Bluebay Crammers un rapide « ça manque d'une bonne paire de miches ! » fit s'embraser les lieux.

Une émeute éclata car les Halflings comprirent qu'il n'y avait plus une seule miche de pain à vendre, et, en signe de protestation démontèrent les boulangeries et les confiseries ébranlant même les fondements d'Altdorf. Lorsque le calme fut revenu on dénombra 74 victimes (incluant 4 propriétaires de boutiques et un boulanger). Thierry fut condamné à ne pas commenter le match suivant et dut dédommager les commerçants en leur donnant une grande partie de son salaire de commentateur du premier match de la saison (qui, selon les rumeurs, serait un nombre à 6 chiffres !)

La seule réponse de Grosgland fut qu'il ne commenterait plus jamais le Trophée de la Bonne Miche car il n'avait même pas pu « mettre les mains sur une bonne paire de pastèques après le match… ». Les Halflings avaient sans doute dévalisé les primeurs !



Hack l'Etripeur décapite un Elfe qui essaie de se détacher

Toujours Affamé (Extraordinaire)
Le joueur est constamment affamé – et mangerait même n'importe quoi! A chaque fois que ce joueur utilise la compétence *Lancer un Coéquipier*, lancez un D6 juste avant la tentative de projection. Sur un 2+ continuez le lancer. Sur un résultat de 1, il essaye d'avaler le joueur malchanceux! Lancez encore un D6, un second 1 signifie qu'il a réussi à dévorer son coéquipier sans aucune possibilité de le sauver (incluant l'Apothicaire, la Régénération par exemple). Si le coéquipier était le porteur du ballon, celui-ci rebondit une fois depuis sa case. Sur un résultat de 2 à 6 le « casse-croûte » réussi à s'échapper et l'Action est automatiquement considérée comme une maladresse. Appliquez la maladresse normalement pour les joueurs ayant la compétence Minus.

Très Longues Jambes (Mutation)
Le joueur est autorisé à ajouter 1 au jet de D6 lorsqu'il tente d'intercepter le ballon ou utilise la compétence Saut. De plus, la compétence Lancer Précis ne peut pas être utilisée pour empêcher les jets d'Interception effectués par ce joueur.

Tronçonneuse (Extraordinaire)
Un joueur armé d'une tronçonneuse doit attaquer avec elle au lieu d'effectuer un blocage lors d'un *Blocage* ou d'un *Blitz*. Lorsque vous utilisez la tronçonneuse pour effectuer une attaque, lancez un D6 à la place du dé de Blocage. Sur un jet de 2 ou plus, la tronçonneuse touche le joueur adverse, mais sur un 1, elle se retourne contre son porteur. Effectuez un jet d'Armure pour le joueur touché par la tronçonneuse en ajoutant +3 au résultat obtenu. Si le total dépasse la valeur d'Armure de la victime, alors celle-ci est Plaquée et blessée. Effectuez un jet de Blessure. Si le résultat ne dépasse pas la valeur d'Armure de la victime, alors l'attaque n'a aucun effet. Un joueur armé d'une tronçonneuse peut commettre une *Agression* et ajouter 3 à son jet d'Armure, mais doit effectuer le jet de retour contre son porteur comme décrit ci-dessus. Une tronçonneuse en marche est un engin dangereux à transporter avec soi, ainsi lorsqu'un joueur portant une tronçonneuse est Plaqué (quelle qu'en soit la raison) le coach adverse est autorisé à ajouter +3 à son jet d'Armure pour savoir si le joueur est blessé. Cette compétence ne peut-être utilisée qu'une seule fois par tour (i.e. ne peut pas être utilisée avec Frénésie ou Blocage Multiple) et, si elle est utilisée lors d'un *Blitz*, le joueur ne peut plus se déplacer après son attaque. Les Sorties causées par une Tronçonneuse ne comptent pas pour l'obtention des Points d'Expérience.

★ CATÉGORIES DE COMPÉTENCES ★

GÉNÉRALE

Anticipation	Intrépidité
Arracher le ballon	Joueur Vicieux
Blocage	Lutte
Blocage de Passe	Parade
Dextérité	Poursuite
Frappe Précise	Pro
Frénésie	Tacle

AGILITÉ

Bond	Réception
Equilibre	Saut
Esquive	Sournois
Glissade contrôlée	Sprint
Plongeon	Tacle Plongeant

PASSE

Chef	Passe
La Main de Dieu	Passe Rapide
Lancer Précis	Précision
Nerfs d'Acier	

FORCE

Blocage Multiple	Esquive en Force
Châtaigne	Garde
Costaud	Juggernaut
Crâne Epais	Projection
Ecrasement	Stabilité

MUTATION

Bras Supplémentaires	Pince / Griffes	Répulsion
Cornes	Présence Perturbante	Tentacules
Deux Têtes	Queue Préhensile	Très Longues Jambes
Main Démesurée		

EXTRAORDINAIRE

Animal Sauvage	Lancer un Coéquipier	Prendre Racine
Arme Secrète	Manchot	Regard Hypnotique
Bombardier	Microbe	Régénération
Cerveau Lent	Minus	Soif de Sang
Chaîne & Boulet	Pieux	Solitaire
Décomposition	Poids Plume	Toujours Affamé
Gros Débile	Poignard	Tronçonneuse
Idole des Foules	Pourriture de Nurgle	

DESCRIPTIONS DES PRIMES DE MATCH

0-2 Les Serveuses de Bloodweiser.
Vous pouvez acheter un tonneau de breuvage magique extra-spécial Bloodweiser pour 50.000 pièces d'or et obtenir par la même occasion une charmante jeune fille pour servir les joueurs avant le début de chaque Action. La combinaison du breuvage et de la jeune fille qui sert donne, que pour chaque achat de cet élément de Prime de Match, les joueurs de l'équipe bénéficient d'un modificateur de +1 pour récupérer d'un KO lors de ce match.

0-3 Pots de Vin :
Chaque Pot de Vin coûte 100.000 pièces d'or et vous permet d'ignorer une procédure d'expulsion du match par un arbitre pour un joueur ayant commis une faute ou armé d'une Arme Secrète. Lancez un D6: sur un résultat de 2 à 6 le Pot de Vin fonctionne (évitant ainsi le turnover si le joueur était expulsé pour faute), mais sur un 1 le Pot de Vin est perdu et la décision effective ! Chaque Pot de Vin ne peut-être utilisé qu'une seule fois par partie.

0-4 Entraînement Complémentaire:
Chaque session d'entraînement complémentaire de l'équipe coûte 100.000 pièces d'or et vous permet d'obtenir une relance d'Equipe qui ne peut être utilisée que pour ce match.

0-1 Chef Cuistot Halfling:
Les équipes de Halflings peuvent engager un Chef Cuistot pour 100.000 pièces d'or et les autres équipes pour 300.000 pièces d'or. Lancez 3D6 au début de chaque mi-temps pour connaître les effets de la cuisine du chef sur l'équipe. Pour chaque dé donnant un résultat de 4 ou plus, l'équipe est tellement inspirée qu'elle gagne une Relance d'Equipe, et en plus l'équipe adverse est tellement perturbée par la fantastique odeur de cuisine émanant de la fosse adverse qu'ils perdent une relance d'Equipe (mais uniquement s'il le leur en restait).

0-1 Igor:
N'importe quelle équipe qui ne peut pas engager d'Apothicaire permanent peut engager un Igor pour le match pour 100.000 pièces d'or. Le praticien est un expert dans la maîtrise du fil et de l'aiguille sur la chair pourrie, pour raccrocher l'os du bassin à celui de la jambe, rafistoler les bandelettes d'embaumement et plus si affinités. Il est capable de remettre sur pieds (à tous les sens du terme) un joueur salement amoché pour finir le match. Un Igor ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie pour relancer un jet de Régénération raté pour le joueur.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Le titre de Joueur le Plus Mauvais de Tous les Temps décerné par le magazine l'Epique AR à « Gamel » McGroan des Sales Frappes, un de ces crétins incompétents dont le Blood Bowl a besoin pour préserver son audience massive. Il ne joua qu'une saison (2488 – 2489) mais durant cette année, mais commit durant l'année, plus de trente maladresses, soit une moyenne de deux par match.

Il connut son heure de gloire durant son dernier match, contre les Champions de la Mort, où il parvint à commettre un record de neuf maladresses avant que le coach des Sales Frappes, Bargull Fouettamort, ne le remplace (et ne le mette en miettes). A propos de Gamel, écarté de l'équipe, le coach Fouettamort dit : « l'a ben fait pour lui d'ête écarté d'la à là ».

Les rumeurs de l'éviction de Gamel se sont cependant avérées grandement exagérées, et les véritables passionnés qui suivent bien le jeu ont pût voir le «talent» de Gamel s'exprimer de nouveau sur le terrain. Un reporter sous couvert de l'anonymat découvrit ce qu'il s'était réellement passé à la fin du match contre les Champions de la Mort. Fouettamort fut payé 20.000 pièces d'or par les Middenheim Maraudeurs pour que Gamel aille jouer pour les Chaos All Stars.

Mercenaires Illimités:
Pour chaque joueur régulier d'une équipe il existe des dizaines de joueurs indépendants qui participent juste à une partie avec une équipe et puis passent à une autre. Ce sont les champions qui n'ont jamais percé et les restes des équipes qui ont fait banqueroute. Un mercenaire coûte 30.000 de plus qu'un joueur dont il occupe la position. Par exemple, un Mercenaire Trois-quarts Humain AR coûter 80.000 pièces d'or à engager pour un match. La limite normale concernant le nombre de joueurs autorisés dans une équipe et chaque position continue de s'appliquer pour les Mercenaires (donc ils ne sont pas vraiment illimités). Cependant, les joueurs qui ratent le match pour cause de blessure ne comptent pas pour déterminer le nombre de joueurs de l'équipe, vous pouvez donc utiliser des Mercenaires pour les remplacer si vous le souhaitez. Tous les Mercenaires ont la compétence Solitaire comme ils n'ont pas l'habitude de jouer avec le reste de l'équipe. De plus, un mercenaire peut recevoir une compétence sélectionnée parmi celles accessibles aux joueurs ayant la même position pour un coût additionnel de 50.000 pièces d'or. Par exemple, un Trois-quarts Humain peut recevoir Tacle si vous le désirez pour un coût total lors de ce match de 130.000 pièces d'or.

0-2 Champions:
Les champions sont les héros de l'arène du Blood Bowl, les joueurs les plus expérimentés et talentueux de ce sport. Chaque Champion a son propre lot de talents spéciaux tous uniques qui lui permette de s'élever au dessus de la masse des autres joueurs de la ligue (voir pages 81 et 82 pour les caractéristiques et compétences des Champions). Les champions agissent comme des électrons libres ne jouant qu'un seul match pour n'importe quelle équipe capable de s'offrir leurs tarifs élevés (et dont ils veulent bien faire partie tout d'abord) puis se déplacent pour jouer pour une autre équipe. Vous pouvez engager jusqu'à deux champions qui sont autorisés à jouer pour votre équipe. A moins que votre commissaire de ligue en décide autrement, les morts et les blessures sérieuses infligées aux champions sont effacés après le match. Les champions ne peuvent pas faire passer le nombre de joueurs de l'équipe à plus de 16. Cependant, les joueurs qui ratent le match pour cause de blessure ne comptent pas pour ce maximum, ainsi vous pouvez utiliser des champions pour remplacer les joueurs indisponibles pour le match si vous le souhaitez. Il est possible (par manque de chance) que les deux équipes enrôlent le même champion. Si cela arrive, alors aucune des deux ne peut l'utiliser et il conserve les deux salaires! Enfin, un Apothicaire permanent ou Itinérant ainsi qu'un Igor ne peuvent jamais être utilisés pour les Champions. Ils possèdent leurs propres soigneurs qui voyagent avec pour les préparer pour leur prochain match et ne feront jamais appel aux services des praticiens amateurs de l'équipe.

0-2 Apothicaire Local:
N'importe quelle équipe peut engager un Apothicaire Local pour aider votre équipe durant ce match pour 100.000 pièces d'or si votre équipe peut normalement acquérir un Apothicaire permanent. Souvent ces Apothicaires sont de puissants prêtres de la divinité locale. Alors qu'ils n'accepteraient jamais de devenir un membre permanent d'une équipe de Blood Bowl païenne, ils sont cependant connus pour accorder leur aide pour un seul match en l'échange d'une généreuse donation à leur culte. Les règles des Apothicaires Locaux sont identiques à celles des Apothicaires achetés à la page 17. Un seul Apothicaire peut être utilisé pour relancer chaque jet de Sortie.

0-1 *Sorcier:*
Vous pouvez engager un Sorcier pour aider votre équipe durant ce match pour 150.000 pièces d'or. Reportez-vous aux règles de Sorciers page 37.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***
A l'époque avant que les Collèges de Magie n'instaurent des règles pour limiter l'intervention des Sorciers en faveur des équipes, les parties étaient inondées de magie. Qui peut oublier le célèbre incident de Quagmire en 2472 lorsque le flot de sorts causa l'engloutissement total du stade des Bright Crusaders sous la terre? Le Cercle de Diffusion Nécromantique, le Service de la Boule de Cristal, l'Association de Diffusion des Conjurateurs, le Réseau du Loup, et la Fraternité de Diffusion des Lanceurs de Sorts se réunirent tous pour forcer les Collèges de Magie à imposer aux autres guildes magiques l'obligation de suivre les règles limitant la magie durant les parties. Il n'y avait pas que le signal de Cabalvision qui était perturbé, mais le jeu lui-même était en danger, et il y a un gros monceau d'or découlant de la diffusion du Blood Bowl !

De nos jours, les sorciers ont adopté une attitude plus humble, préférant donner à leur équipe un coup de pouce à un moment crucial du jeu plutôt que de laisser la sorcellerie dominer entièrement le jeu.

SORCIERS

Les sorciers, comme n'importe qui d'autre dans le Vieux Monde, sont des supporters enthousiastes et de nombreux sont fanatiquement loyaux vis-à-vis de leur équipe préférée. Il n'est donc pas surprenant que, peu de temps après que le jeu soit créé, les Sorciers commencèrent à « aider » leurs équipes favorites grâce à des sorts choisis avec soin. Les parties furent bientôt gorgées de magie comme les sorciers rivaux s'affrontaient pour donner l'avantage à leur équipe. A la fin, les Collèges de Magie fut forcés d'instaurer que seules les équipes ayant acheté une licence spéciale des Collèges de Magie seraient autorisées à avoir une assistance magique. Ils limitèrent cette aide à seulement un sort par match et il devrait être choisi parmi un choix très limité et ne pourrait être lancé que par un Sorcier officiellement engagé par les Collèges de Magie. Les sorciers et les supporters réalisèrent alors que ce qu'ils souhaitaient réellement, c'était de voir un véritable match de Blood Bowl et pas une compétition de lanceurs de sorts, ainsi les nouvelles règles furent universellement acceptées.

N'importe quelle équipe est autorisée à engager un Sorcier pour un match, si elle peut se permettre de payer la petite contribution demandée par les le Collège de Magie concerné. Aucune équipe ne peut engager plus d'un Sorcier par match. Les Sorciers peuvent être représentés en parties par une des figurines de sorcier de la gamme Citadel pour Warhammer. Ceci n'est pas obligatoire, mais c'est plus esthétique de le représenter comme ça que par un bouchon de bouteille ou un simple clin d'œil!

Une fois par partie, le Sorcier est autorisé à lancer un sort, soit une *boule de feu* soit un *éclair*. Les Sorciers ne peuvent lancer leur sort qu'au début de leur propre tour avant qu'un joueur n'entreprenne une Action OU immédiatement après que le tour de son équipe se termine même s'il se termine par un turnover.

Boule de Feu: Choisissez une case cible n'importe où sur le terrain. Lancez un dé pour toucher chaque joueur debout (des deux équipes) qu'il soit dans la case cible ou dans une de ses cases adjacentes. Si le jet pour toucher donne un 4 ou plus, alors la cible est Plaquée. Sur un jet de 3 ou moins, il a réussi à esquiver l'explosion de la boule de feu. Effectuez un jet d'Armure (et éventuellement un jet de Blessure) pour tous les joueurs qui sont Plaqués comme s'ils avaient été Plaqués par un joueur avec la compétence Châtaigne. Si un joueur de l'équipe qui engage est Plaqué par une Boule de Feu, l'équipe ne subit pas de turnover à moins que le joueur ne fût le porteur du ballon à ce moment là.

Eclair: Prenez un joueur debout n'importe où sur le terrain et lancez un dé. Si le score obtenu est supérieur ou égal à 2, alors il a été touché par l'éclair. Si le jet est un 1, alors il a réussi à éviter l'éclair. Un joueur touché par un éclair est Plaqué et doit effectuer un Jet d'Armure (avec une Blessure potentielle) comme s'il avait été touché par un joueur avec la compétence Châtaigne.

★ ★ ★ ***Le Saviez-vous…***

Les sorciers n'ont pas toujours été capables de jeter des sorts en sécurité derrière la ligne de touche. En 2501, une ligue en Albion lança une deuxième division où il était interdit de lancer des sorts en dehors du terrain. Cela signifie que les Sorciers devaient venir sur le terrain pour lancer leurs sorts. De nombreux supporters voyagèrent pour suivre les matchs de cette division de la Ligue de Blood Bowl du Midgard et voir comment les Sorciers résistaient à la charge féroce d'une star du Blood Bowl se ruant sur eux à travers le terrain. Le bruit et la vue d'éclairs crépitant ou de boules de feu grésillant dans l'air suivit du son caractéristique de la nuque brisée d'un sorcier comme un fruit sec a tellement réjoui les supporters de tous âges que le commissaire de la ligue ne put rien trouver pour annuler cette règle malgré de nombreuses pétitions des Collèges de Magie l'y incitant fortement.

LISTE DES CHAMPIONS

Nom	Equipe / Compétences	Coût	M	F	Ag	Ar
Barik Tirloin Compétences	Nain Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Epais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe	60.000	6	3	3	8
Blam' Eziasson Compétences	Nain ou Nordique Solitaire, Arme Secrète, Blocage, Bombardier, Crâne Epais, Manchot, Précision	60.000	4	3	2	9
Bolgroth l'Ecrabouilleur Compétences	Chaos, Gobelin, Nurgle ou Orque Solitaire, Châtaigne, Lancer un Coéquipier, Projection, Régénération	270.000	4	6	1	9
Boomer Morvonez Compétences	Gobelin ou Orque Solitaire, Arme Secrète, Bombardier, Esquive, Manchot, Minus, Poids Plume, Précision	60.000	6	2	3	7
Cass-Crane Compétences	Skaven Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensible	340.000	6	6	3	8
Comte Luthor Von Drakenhoff Compétences	Nécromantique, Morts-Vivant ou Vampire Solitaire, Blocage, Esquive, Regard Hypnotique, Régénération	390.000	6	5	4	9
Eldril Fendlabise Compétences	Elfe, Elfe Noir, Elfe Sylvain ou Haut Elfe Solitaire, Blocage de Passe, Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique	170.000	8	3	4	7
Fungus le Cinglé Compétences	Gobelin Solitaire, Arme Secrète, Chaîne & Boulet, Châtaigne, Manchot, Minus	80.000	4	7	3	7
Grashnak Noirsabots Compétences	Chaos, Nain du Chaos ou Nurgle Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Frénésie	310.000	6	6	2	8
Griff Oberwald Compétences	Humain Solitaire, Blocage, Equilibre, Esquive, Parade, Sprint	320.000	7	4	4	8
Grim Croc d'Acier Compétences	Nain Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Frénésie, Intrépidité	220.000	5	4	3	8
Hack l'Etripeur Compétences	Khemri, Mort-Vivant ou Nécromantique Solitaire, Arme Secrète, Glissade Contrôlée, Manchot, Régénération, Tronçonneuse	90.000	6	3	2	7
Hakflem Nez Pointu Compétences	Skaven Solitaire, Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensible	200.000	9	3	4	7
Helmut Wulf Compétences	Amazone, Homme-lézard, Humain, Nordique ou Vampire Solitaire, Arme Secrète, Manchot, Stabilité, Tronçonneuse	80.000	6	3	3	8
Hemlock Compétences	Homme-lézard Solitaire, Blocage, Bond, Esquive, Glissage Contrôlée, Minus, Poignard	170.000	8	2	3	7
Horkon l'Ecorcheur Compétences	Elfe Noir Solitaire, Blocage Multiple, Esquive, Poignard, Poursuite, Saut	210.000	7	3	4	7
Htarkh le Défonceur Compétences	Nain du Chaos Solitaire, Blocage, Crâne Epais, Equilibre, Esquive en Force, Juggernaut, Sprint	310.000	6	5	2	9
Hubris Rakarth Compétences	Elfe ou Elfe Noir Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Bond, Châtaigne, Joueur Vicieux	260.000	7	4	4	8
Icepelt Hammerblow Compétences	Nordique Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante, Régénération	330.000	5	6	1	8
Jordell Flèche Vive Compétences	Elfe ou Elfe Sylvain Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Plongeon, Saut	230.000	8	3	5	7
Lord Borak le Destructeur Compétences	Chaos ou Nurgle Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur Vicieux	270.000	5	5	3	9
Max Eclaterate Compétences	Chaos ou Nurgle Solitaire, Manchot, Arme Secrète, Tronçonneuse	100.000	5	4	3	8

LISTE DES CHAMPIONS - suite

Nom	Equipe / Compétences	Coût	M	F	Ag	Ar
Morg'n'Thorg	Toutes les équipes sauf Khemri, Mort-Vivant et Nécromantique	430.000	6	6	3	10
Compétences	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier					
Nobbla la Teigne	Gobelin, Nain du Chaos ou Ogre	100.000	6	2	3	7
Compétences	Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Manchot, Arme Secrète, Minus					
Pèt'Brik et Minab'	Chaos, Nurgle ou Ogre (Note : vous devez avoir deux places sur votre feuille d'équipe pour inclure ce duo, mais il ne compte que comme un seul Champion des Primes de Match)	290.000				
Compétences de Pèt'Brik	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier		5	5	2	9
Compétences de Minab'	Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume		6	2	4	7
Prince Moranion	Elfe ou Haut Elfe	230.000	7	4	4	8
Compétences	Solitaire, Blocage, Intrépidité, Tacle, Lutte					
Puggy Haleinedebacon	Halfling ou Humain	140.000	5	3	3	6
Compétences	Solitaire, Blocage, Esquive, Nerfs d'Acier, Minus, Poids Plume					
Racine Dutronc	Halfling	250.000	2	7	1	10
Compétences	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Stabilité					
Ramtut III	Khemri, Mort-Vivant ou Nécromatique	350.000	5	6	1	9
Compétences	Solitaire, Châtaigne, Esquive en Force, Lutte, Régénération					
Rashnak Lamedansledos	Nain du Chaos	200.000	7	3	3	7
Compétences	Solitaire, Esquive, Glissade Contrôlée, Poignard, Sournois					
Scrappa Malocrâne	Gobelin, Ogre ou Orque	50.000	7	2	3	7
Compétences	Solitaire, Arme Secrète, Equilibre, Esquive, Joueur Vicieux, Minus, Poids Plume, Saut, Sprint, Très Longues Jambes					
Setekh	Khemri, Mort-Vivant ou Nécromatique	220.000	6	4	2	8
Compétences	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en Force, Juggernaut, Régénération					
Skitter Pic-Pic	Skaven	160.000	9	2	4	7
Compétences	Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Queue Préhensible					
Silibili	Homme-lézard	250.000	7	4	1	9
Compétences	Solitaire, Blocage, Garde, Projection, Stabilité					
Tronconneuse Flint	Nain	100.000	5	3	2	8
Compétences	Solitaire, Arme Secrète, Blocage, Crâne Epais, Manchot, Tronçonneuse					
Ugroth Tranchegrots	Orque	70.000	5	3	3	9
Compétences	Solitaire, Tronçonneuse, Manchot, Arme Secrète					
Varag Mâchegoule	Orque	260.000	6	4	3	9
Compétences	Solitaire, Blocage, Bond, Châtaigne, Crâne Epais					
Wilhelm Chaney	Nécromatique, Nordique ou Vampire	240.000	8	4	3	8
Compétences	Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération					
Zara la Tueuse	Amazone, Humain, Nain ou Nordique	270.000	6	4	3	8
Compétences	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard					
Zug la Bête	Humain	230.000	4	5	2	9
Compétences	Solitaire, Blocage, Châtaigne					
Zzharg le Borgne	Nain du Chaos	60.000	4	4	3	9
Compétences	Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Epais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe, Tacle					

Vous aurez besoin d'un exemplaire de la boite de Blood Bowl pour utiliser les éléments de ce livre.

Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, Death Zone, Fanatic et le logo Fanatic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Le copyright du contenu de ce produit est la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © 2006.

LISTES D'EQUIPES

Les sept pages suivantes détaillent les 21 races officielles du jeu. Nbre indique le nombre de cette position que vous pouvez avoir dans votre équipe. Double indique les catégories de compétences additionnelles à celles disponibles dans la colonne Normale pour sélectionner une compétence grâce à un double obtenu sur un jet de compétence (voir pages 33 et 34). Pour la colonne Normale ou Double, G = Générale, A = Agilité, F = Force, P = Passe et M = Mutation.

EQUIPES AMAZONES

Il y a longtemps, guidées par un désir d'aventures, les Walkyries des colonies Nordiques de Lustrie naviguèrent loin de leurs congénères et fondèrent une colonie cachée profondément dans l'estuaire de la rivière Amazone. Maintenant, ces féroces guerrières ont envahi les terrains de Blood Bowl - et gare à ceux qui se mesurent à elles !

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	50.000	6	3	3	7	Esquive	G	AFP
0-2	Passeuses	70.000	6	3	3	7	Esquive, Passe	GP	AF
0-2	Receveuses	70.000	6	3	3	7	Esquive, Réception	AG	FP
0-4	Blitzeuses	90.000	6	3	3	7	Esquive, Blocage	FG	AP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Zara la Tueuse

EQUIPES DU CHAOS

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Hommes-Bêtes	60.000	6	3	3	8	Cornes	FGM	AP
0-4	Guerriers du Chaos	100.000	5	4	3	9	Aucune	FGM	AP
0-1	Minotaure	150.000	5	5	2	8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne Épais, Frénésie	FM	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Grashnark Noirsabots, Lord Borak le Destructeur, Max Eclaterate, Morg 'n' Thorg, Pèt' Brik et Minab', Bolgroth l'Ecrabouilleur

ÉQUIPES ELFES

Lorsque la NAF s'effondra de nombreuses équipes Elfes se retrouvent ruinées. Les équipes qui ont survécu à cette période ne sont ni aussi riches ni aussi bien équipées que les équipes de Hauts Elfes, mais il est clair qu'elles savant jouer. Masque de protection sur le visage et crête dressée sur la tête, elles entrent sur le terrain pour retrouver leur gloire passée.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	60.000	6	3	4	7	Aucune	AG	FP
0-2	Passeurs	70.000	6	3	4	7	Passe	AGP	F
0-4	Receveurs	100.000	8	3	4	7	Nerfs d'Acier, Réception	AG	FP
0-2	Blitzeurs	110.000	7	3	4	8	Blocage, Glissade contrôlée	AG	FP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Eldril Fendlabise, Hubris Rakarth, Jordell Flèche Vive, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

ÉQUIPES ELFES NOIRES

Mauvais au-delà de tout ce qui est imaginable, extrêmement talentueux, les Elfes Noirs entrent sur le terrain pour prouver au monde leur supériorité. Les équipes d'Elfes Noirs préfèrent un jeu rusé et sournois de course au jeu de passe de leurs cousins du côté du Bien. Assistés par les Furies sans pitié et de dangereux assassins, les Elfes Noirs ont toutes les cartes pour perforer les lignes adverses au lieu de les contourner.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	70.000	6	3	4	8	Aucune	AG	FP
0-2	Coureurs	80.000	7	3	4	7	Passe Rapide	AGP	F
0-2	Assassins	90.000	6	3	4	7	Poignard, Poursuite	AG	FP
0-4	Blitzers	100.000	7	3	4	8	Blocage	AG	FP
0-2	Furies	110.000	7	3	4	7	Bond, Esquive, Frénésie	AG	FP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Eldril Fendlabise, Hubris Rakarth, Horkon l'Ecorcheur, Morg 'n' Thorg

ÉQUIPES D'ELFES SYLVAINS

Plus encore que leurs cousins Hauts Elfes, les Elfes Sylvains ne jurent que par la Longue Passe. Tous leurs efforts se tournent donc vers l'amélioration de leur talent dans le jeu de passe et de réception. Pas un Elfe Sylvain ne voit l'intérêt de s'encombrer d'une armure pour frapper l'adversaire. Ils préfèrent compter sur leurs aptitudes acrobatiques naturelles pour les éviter les ennuis, ce qui généralement suffit. Il faut un adversaire agile ou chanceux pour mettre la main sur un Elfe Sylvain !

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	70.000	7	3	4	7	Aucune	AG	FP
0-4	Receveurs	90.000	9	2	4	7	Réception, Esquive	AG	FP
0-2	Passeurs	90.000	7	3	4	7	Passe	AGP	F
0-2	Danseurs de Guerre	120.000	8	3	4	7	Blocage, Esquive, Saut	AG	FP
0-1	Homme-Arbre	120.000	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Costaud, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Prendre Racine, Stabilité	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Eldril Fendlabise, Jordell Flèche Vive, Morg 'n' Thorg

ÉQUIPES GOBELINES

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Gobelins	40.000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume	A	FGP
0-1	Bombardier	40.000	6	2	3	7	Arme Secrète, Bombardier, Esquive, Manchot, Minus	A	FGP
0-1	Bâton à ressort	40.000	7	2	3	7	Arme Secrète, Esquive, Joueur Vicieux, Minus, Saut, Très Longues Jambes	A	FGP
0-1	Barjot	40.000	6	2	3	7	Arme Secrète, Manchot, Minus, Tronçonneuse	A	FGP
0-1	Fanatique	70.000	3	7	3	7	Arme Secrète, Chaîne & Boulet, Manchot, Minus	F	AGP
0-2	Trolls	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Boomer Morvonez, Fungus le Cinglé, Morg 'n' Thorg, Nobbla la Teigne, Bolgroth l'Ecrabouilleur, Scrappa Malocrâne

ÉQUIPES HALFLINGS

La déficience technique des équipes de Halflings est légendaire. Ils sont trop petits pour les passes et les réceptions, ils courent à demi vitesse et une équipe entière peut passer toute une après-midi à tenter de bloquer un Ogre sans y réussir. La plupart des coachs Halflings tentent de combler la quantité par la qualité. Après tout, si vous arrivez à placer une demi douzaine de joueurs dans la zone d'En-but adverse et, que par miracle, vous réussissiez à récupérer le ballon, il existe une infime chance qu'un ou deux d'entre eux n'ait pas encore été réduit à l'état de purée au moment où vous leur lancez le ballon.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Halflings	30.000	5	2	3	6	Esquive, Minus, Poids Plume	A	FGP
0-2	Hommes Arbres	120.000	2	6	1	10	Solitaire, Châtaigne, Costaud, Crâne Épais, Lancer un Coéquipier, Prendre Racine, Stabilité	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Morg 'n' Thorg, Puggy Haleinedebacon, Racine Dutronc

ÉQUIPES HAUTS ELFES

Les Royaumes Elfiques sponsorisent les équipes de Hauts elfes, qui développent un jeu de passe très efficace et alignent les joueurs les plus arrogants que l'on puisse trouver. Riches au-delà des rêves les plus fous, les équipes de Hauts Elfes comprennent de nombreux princes et nobles dans leurs rangs et tous ceux qu'ils ne peuvent pas battre, et bien ils les achètent.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	70.000	6	3	4	8	Aucune	AG	FP
0-2	Passeurs	90.000	6	3	4	8	Lancer Précis, Passe	AGP	F
0-4	Receveurs	90.000	8	3	4	7	Réception	AG	FP
0-2	Blitzeurs	100.000	7	3	4	8	Blocage	AG	FP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Eldril Fendlabise, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

ÉQUIPES D'HOMMES-LEZARDS

Les Prêtres-Mages enseignaient déjà le Blood Bowl des milliers d'années avant qu'il ne soit découvert par le Nain Roze-El. Ce n'est donc pas une surprise si les Hommes-Lézards jouent au Blood Bowl. Alignant un subtil mélange de dextérité et de force, les équipes de Lustrie peuvent tenir la distance contre une équipe puissante comme celle du Chaos mais est tout aussi capable d'égaler le jeu de course des Skavens.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Skinks	60.000	8	2	3	7	Esquive, Minus	A	FGP
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9	Aucune	FG	AP
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Queue préhensile	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Helmut Wulf, Hemlock, Morg 'n' Thorg, Silibili

ÉQUIPES HUMAINES

Bien que les Humains ne bénéficient pas des points forts ou des capacités spéciales des autres races, ils ne sont par contre pas pénalisés par les faiblesses inhérentes à ces dernières. Ceci rend les équipes humaines extrêmement flexibles, capables soit de courir avec le ballon, de le passer ou bien de l'ignorer pour jeter les adversaires dans la boue à la place !

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	50.000	6	3	3	8	Aucune	G	AFP
0-4	Receveurs	70.000	8	2	3	7	Esquive, Réception	AG	FP
0-2	Passeurs	70.000	6	3	3	8	Dextérité, Passe	GP	AF
0-4	Blitzeurs	90.000	7	3	3	8	Blocage	FG	AP
0-1	Ogre	140.000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 50.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Griff Oberwald, Helmut Wulf, Morg'n'Thorg, Puggy Haleinedebacon, Zara la Tueuse, Zug la Bête

ÉQUIPES DE KHEMRI

Il y a 8000 ans, les Khemri jouèrent leur premier match de Blood Bowl contre les Slanns. Mais, lorsque leurs royaumes moururent, le jeu disparut aussi jusqu'à ce qu'il soit redécouvert. Et comme le jeu refaisait surface il était inévitable que les anciens joueurs et les anciens champions reviennent sur les terrains qu'ils avaient foulé autrefois.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Squelettes	30.000	5	3	2	7	Régénération	G	AFP
0-2	Thro-Ras	70.000	6	3	2	7	Dextérité, Passe, Régénération	GP	AF
0-2	Blitz-ras	90.000	6	3	2	8	Blocage, Régénération	FG	AP
0-4	Momies	110.000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Hack l'Etripeur, Ramtut III, Setekh

ÉQUIPES DE MORTS-VIVANTS

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Squelettes	30.000	5	3	2	7	Régénération	G	AFP
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Régénération	G	AFP
0-4	Goules	70.000	7	3	3	7	Esquive	AG	FP
0-2	Revenants	90.000	6	3	3	8	Blocage, Régénération	FG	AP
0-2	Momies	110.000	3	5	1	9	Châtaigne, Régénération	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Comte Luthor Von Drakenhoff, Hack l'Etripeur, Ramtut III, Setekh

ÉQUIPES NAINES

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Bloqueurs	70.000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Épais	FG	AP
0-2	Coureurs	80.000	6	3	3	8	Dextérité, Crâne Épais	GP	AF
0-2	Blitzeurs	80.000	5	3	3	9	Blocage, Crâne Épais	FG	AP
0-2	Tueurs de Trolls	90.000	5	3	2	8	Blocage, Intrépidité, Frénésie, Crâne Épais	FG	AP
0-1	Roule-mort	160.000	4	7	1	10	Arme Secrète, Châtaigne, Esquive en Force, Joueur Vicieux, Juggernaut, Manchot, Stabilité	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 40.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Barik Tirloin, Blam' Eziasson, Grim Croc d'Acier, Morg 'n' Thorg, Tronconneuse Flint, Zara la Tueuse

EQUIPES DE NAINS DU CHAOS

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Hobgobelins	40.000	6	3	3	7	Aucune	G	AFP
0-6	Bloqueurs Nains du Chaos	70.000	4	3	2	9	Blocage, Crâne Epais, Tacle	FG	AMP
0-2	Centaures Taureaux	130.000	6	4	2	9	Crâne Epais, Equilibre, Sprint	FG	AP
0-1	Minotaure	150.000	5	5	2	8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne Épais, Frénésie	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Grashnark Noirsabots, Htarkh le Défonceur, Morg 'n' Thorg, Nobbla la Teigne, Rashnak Lamedansledos, Zzharg le Borgne

ÉQUIPES NECROMANTIQUES

Les Egarés et Damnés ne rodent pas toujours dans les forêts et les cimetières du Vieux Monde. Parfois ils se rassemblent pour chasser ceux dont l'âme n'est pas maudite. Trouvant le repos dans de terribles explosions de violence incontrôlée, ces groupes font de leur mieux pour apaiser leurs souffrances – ils arrivent pour jouer une bonne partie de Blowd Bowl.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Régénération	G	AFP
0-2	Goules	70.000	7	3	3	7	Esquive	AG	FP
0-2	Revenants	90.000	6	3	3	8	Blocage, Régénération	FG	AP
0-2	Golems de Chair	110.000	4	4	2	9	Crâne Epais, Régénération, Stabilité	FG	AP
0-2	Loups-garous	120.000	8	3	3	8	Frénésie, Griffes, Régénération	AG	FP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Comte Luthor Von Drakenhoff, Hack l'Etripeur, Ramtut III, Setekh, Wilhelm Chaney

ÉQUIPES NORDIQUES

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	50.000	6	3	3	7	Blocage	G	AFP
0-2	Passeurs	70.000	6	3	3	7	Blocage, Passe	GP	AF
0-2	Coureurs	90.000	7	3	3	7	Blocage, Intrépidité	AG	FP
0-2	Berserkers	90.000	6	3	3	7	Blocage, Bond, Frénésie	FG	AP
0-2	Ulfwereners	110.000	6	4	2	8	Frénésie	FG	AP
0-1	Troll des Neiges	140.000	5	5	1	8	Solitaire, Animal Sauvage, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Blam' Eziasson, Helmut Wulf, Icepelt Hammerblow, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney, Zara la Tueuse

ÉQUIPES DE NURGLE

Les équipes de Nurgle sont un type d'équipe du Chaos où les joueurs vénèrent le dieu Nurgle. Nurgle est le dieu du Chaos de la corruption et de la maladie, et il récompense ses joueurs d'une maladie plutôt déplaisante connue sous le nom de Pourriture de Nurgle. Le fait que les équipes de Nurgle dégagent une odeur affreuse est plus reconnu que prouvé. La vérité est qu'ils sont fait de chair à demi décomposée surmontée d'un nuage de mouches, et que quiconque s'approche suffisamment près pour se faire vraiment une idée de l'odeur, est inévitablement frappé de l'une des pires maladies de Nurgle, et généralement meurt avant d'avoir pu suggéré une nouvelle forme d'hygiène corporelle.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Pourris	40.000	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	GM	AFP
0-4	Pestigors	80.000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	FGM	AP
0-4	Guerriers de Nurgle	110.000	4	4	2	9	Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion	FGM	AP
0-1	Bête de Nurgle	140.000	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Répulsion, Régénération, Tentacules	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Grashnark Noirsabots, Lord Borak le Destructeur, Max Eclaterate, Morg 'n' Thorg, Pèt' Brik et Minab', Bolgroth l'Ecrabouilleur

ÉQUIPES OGRES

Les équipes d'ogres existent depuis la formation de la NAF et ont même eu certains succès comme gagner le Blood Bowl XV. Cependant, comme toute personne bien pensante vous le dira, avoir plus d'un Ogre au même endroit au même moment est un désastre par nature. La clé de la réussite pour une équipe d'Ogres se résume aux Snotlings. S'ils sont assez proches d'un Ogre pour lui rappeler qu'il joue un match en lui mordillant la jambe, alors vous pouvez avoir le début d'un semblant d'équipe.

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Snotlings	20.000	5	1	3	5	Esquive, Glissade Contrôlée, Microbe, Minus, Poids Plume	A	FGP
0-6	Ogres	140.000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Morg 'n' Thorg, Nobbla la Teigne, Pèt' Brik et Minab', Scrappa Malocrâne

ÉQUIPES ORQUES

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	50.000	5	3	3	9	Aucune	G	AFP
0-4	Gobelins	40.000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume	A	FGP
0-2	Passeurs	70.000	5	3	3	8	Dextérité, Passe	GP	AF
0-4	Bloqueurs Orques Noir	80.000	4	4	2	9	Aucune	FG	AP
0-4	Blitzeurs	80.000	6	3	3	9	Blocage	FG	AP
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé	F	AGP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Boomer Morvonez, Morg 'n' Thorg, Bolgroth l'Ecrabouilleur, Scrappa Malocrâne, Ugroth Tranchegrots, Varag Mâchegoule

ÉQUIPES SKAVENS

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

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-quarts	50.000	7	3	3	7	Aucune	G	AFMP
0-2	Passeurs	70.000	7	3	3	7	Dextérité, Passe	GP	AFM
0-4	Coureurs d'Egout	80.000	9	2	4	7	Esquive	AG	FMP
0-2	Blitzeurs	90.000	7	3	3	8	Blocage	FG	AMP
0-1	Rat Ogre	160.000	6	5	2	8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe: 60.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Cass-Crane, Hakflem Nez Pointu, Morg 'n' Thorg, Skitter Pic-Pic

ÉQUIPES DE VAMPIRES

Bien que les équipes Vampires incluent un certain nombre de joueurs extrêmement performants, elles sont pénalisées justement par le manque de fiabilité des Vampires. Alors que ces derniers devraient se concentrer sur le jeu, leur attention se focalise souvent sur leur faim et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ils en oublient le jeu pour une petite morsure rapide!

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Normal	Double
0-16	Serviteurs	40.000	6	3	3	7	Aucune	G	AFP
0-6	Vampires	110.000	6	4	4	8	Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang	AFG	P

0-8 Relances d'équipe: 70.000 pièces d'or chacune
Champions disponibles grâce aux Primes de Matchs: Comte Luthor Von Drakenhoff, Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney

Note des concepteurs: *Certaines des 21 équipes ci-dessus représentent un plus grand défi à jouer que d'autres car soit leurs compétences demandent une stratégie bien établie <u>soit</u> car elles ont du mal à gagner. Ces équipes ont été conçues pour représenter un challenge aux coachs qui maîtrisent les règles de base de Blood Bowl. Ces équipes sont celles du Chaos, des Elfes Noirs, des Gobelins, des Halflings, des Khemris, de Nurgle, des Ogres et des Vampires. Les coachs doivent savoir qu'elles sont considérées comme réservées aux joueurs expérimentés et peuvent être problématiques ou difficiles à jouer si le jeu est nouveau pour vous.*

FOIRE AUX QUESTIONS

Q: Puis-je utiliser la compétence Passe pour relancer une maladresse sur la Main de Dieu ? Les Zones de Tacle ou Présence Perturbante affectent-elles la Main de Dieu ?
A: *Oui, vous pouvez utiliser une relance de Passe. Non, les zones de tacle et Présence Perturbante n'affectent pas les jets de Main de Dieu.*

Q: Supposons que mon adversaire repousse un joueur sur un second joueur. Qui décide où le second joueur termine ?
A: *Le coach de l'équipe de l'équipe active décide de toutes les directions de repoussement* ***sauf*** *si le joueur repoussé a Glissade Contrôlée. Si le joueur repoussé a Glissade Contrôlée,* ***son*** *coach décide où il est repoussé. (Note: Projection ne peut pas être utilisé sur un joueur indirectement repoussé pour annuler Glissade Contrôlée.)*

Q: Dois-je faire un autre jet d'Intrépidité ou de Répulsion sur le second blocage d'une Frénésie ou dois-je conserver le résultat du premier blocage ? Si je relance un blocage, dois-je également relancer Intrépidité ou Répulsion?
A: *Oui, vous devez faire un second jet pour ces deux compétences, quel que soit le résultat obtenu avant le premier blocage. Non, une relance n'affecte qu'un résultat. Le jet d'Intrépidité ou de Répulsion ont un résultat différent de celui du blocage.*

Q: Si un joueur a MV1 ou MV2, peut-il quand même bouger de 3 cases sur un Blocage de Passe ? Peut-il Mettre Le Paquet (MLP) ou se relever s'il est A Terre et quelles compétences puis-je utiliser lors du mouvement d'un Blocage de Passe ?
A: *Blocage de Passe permet seulement de se déplacer de 3 cases normalement et pas plus même si votre MA est inférieur à 3 ou avez une compétence comme Chaîne & Boulet. Donc vous ne pouvez pas MLP pendant un Blocage de Passe, ce qui signifie qu'Equilibre et Sprint ne peuvent pas être utilisés. De plus, vous pouvez seulement vous relevez au début d'une Action. Comme Blocage de Passe n'est PAS une Action (mais un mouvement spécial hors phase permis par une compétence), vous ne pouvez vous relever ou utiliser Bond avec Blocage de Passe. Toutes les autres compétences de Mouvement comme Esquive en Force, Esquive, Saut, Minus et Microbe peuvent être utilisées en conjonction avec Blocage de Passe.*

Q: Puis-je utiliser Blocage de Passe lorsque mon adversaire tente une Passe Rapide, lance un coéquipier avec le ballon, ou lance une bombe? Puis-je également intercepter une Passe Rapide ?
A: *Oui, non, oui et oui.*

Q: Puis-je Mettre Le Paquet (MLP) pour utiliser Saut ?
A: *Oui. Placez le joueur dans la case visée par le Saut et faites le jet de MLP (ou «jets», s'il vous en faut deux). Si vous ratez un MLP, le joueur est Plaqué dans la case vers laquelle il sautait. Le coach adverse peut effectuer un jet d'armure comme d'habitude.*

Q: Est-ce une procédure illégale si vous oubliez un jet de Soif de Sang, Cerveau Lent, Animal Sauvage, Prendre Racine ou Gros Débile avant de déplacer le joueur ?
A: *Non, heureusement votre adversaire vous le rappellera si vous oubliez sans arrêt!*

Q: Puis-je utiliser des relances pour les jets de Tentacules, Poursuite et Pro?
A: *Oui si c'est votre tour. Cependant, vous pouvez utiliser la compétence Pro pour un jet de Tentacules et de Poursuite pendant le tour des deux équipes.*

Q: Si j'obtiens 2 augmentations de MV et que je subis ensuite une blessure grave qui fait perdre un point de MV, puis-je gagner à nouveau du MV ?
A: *Oui.*

Q: Si un joueur avec Arracher le Ballon repousse un joueur avec le ballon dans sa zone d'En-but, est-ce un Touchdown ? De même, que se passe-t-il si le premier blocage d'un joueur avec Frénésie repousse un joueur dans l'En-but ?
A: *Non, comme dit dans les règles, un joueur doit être debout et tenir le ballon pour marquer. Cela n'arrive pas avec Arracher le Ballon. Pour la Frénésie, le touchdown est marqué dès que le joueur est repoussé dans l'En-but. Le joueur avec Frénésie ne fait pas le 2ème blocage.*

Q: Le socle de mon Gros Balèze (Ogre, Minotaure, Troll, etc.) est plus grand que la case sur le terrain. Prend-il plus d'une case en ce qui concerne les règles ?
A: *Non, tous les joueurs dans le jeu que ce soit du Snotling à l'Homme Arbre n'occupent qu'une seule case sur le terrain.*

Q: Quelle est la meilleure manière de se souvenir qu'un joueur a effectué son Action ?
A: *Notre meilleur conseil serait de commencer votre tour avec tous vos joueurs tournés vers l'En-but de votre adversaire. Après une Action avec un joueur, tournez le joueur soit face à votre En-but ou à une ligne de touche, ou placez un marqueur à côté de lui pour signifier qu'il a fini de jouer.*

Q: Si je blitz ou que je fais un blocage sur un adversaire avec Passe Rapide avec un joueur qui a Blocage de Passe puis-je utiliser Blocage de Passe pour me déplacer après qu'il ait déclaré une Passe Rapide ? Puis-je utiliser Poignard au lieu de faire un blocage après avoir raté un jet d'Intrépidité? Puis-je utiliser Poignard avec Blocage Multiple ?
A: *Non, une fois qu'un blocage est déclaré pendant une Action de Blocage ou de Blitz, vous devez la terminer avant de vous re-déplacer. De même, si vous effectuez un jet d'Intrépidité, c'est que vous avez déclaré un blocage et vous ne pouvez alors pas utiliser Poignard à la place. Oui, Poignard peut remplacer les deux blocages d'un Blocage Multiple.*

Q: Puis-je volontairement passer ou transmettre le ballon dans la foule ? Puis-je me déplacer volontairement dans la foule ?
A: *Non et non (sauf s'il s'agit d'un mouvement aléatoire d'un joueur avec Chaîne & Boulet.)*

Q: Un joueur retenu par des Tentacules peut-il toujours passer ou transmettre le ballon, commette une agression ou faire un blocage si une Action Appropriée a été déclarée auparavant?
A: *Oui, l'Action du joueur ne se termine pas à cause des Tentacules. Il ne peut simplement plus se déplacer ni poursuivre lors d'un blocage.*

Q: Si une Carte Spéciale dit qu'elle peut être jouée au début de mon tour puis-je la jouer au début d'un résultat de Blitz sur le tableau de Coup d'Envoi?
A: *Oui.*

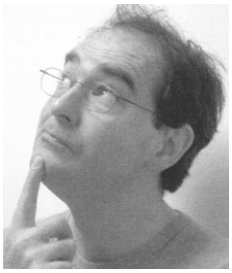
Q: Si un joueur de mon équipe manque une Réception et que le ballon rebondit au-delà de la ligne médiane, est-ce un Renvoi de Touche?
A: *Oui, n'importe quel événement qui fait sortir le ballon des limites du terrain ou au-delà de la ligne médiane pendant un Coup d'Envoi donne un Renvoi de Touche.*

Q: Les joueurs sous l'influence de Cerveau Lent, Gros Débile ou Regard Hypnotique ne peuvent pas utiliser de compétences qui leur permettent de bouger volontairement. Quelles compétences ne sont pas autorisées car elles sont considérées comme un mouvement volontaire ?
A: *Les compétences qui permettent de sortir de votre case sans y être forcé d'en sortir par un Mouvement classique. Ces compétences sont Tacle Plongeant, Blocage de Passe et Poursuite.*

Q: Un ballon lancé ou botté qui sort du terrain est-il renvoyé par la foule dès qu'il quitte le terrain ? Ou considère-t-on qu'il existe trois cases à l'extérieur et ne le renvoie-t-on que s'il finit hors du terrain ?
A: *Comme il n'y a pas de cases hors du terrain il faut arrêter la dispersion du ballon dès qu'il quitte le terrain. Même si c'est un peu abstrait (vu que le ballon pourrait revenir dans le terrain en continuant la dispersion), cette méthode a l'énorme avantage de simplifier le problème.*

Q: Quelle est la séquence de Passe correcte et complète lorsque l'on utilise les Règles Avancées du jeu ?
A: *Séquence de Passe (avec les Règles Avancées)*
1. Déclarez une Action de Passe, bougez si vous le souhaitez et commencez la passe.
2. Déclarez le destinataire de la passe et déterminez le modificateur de portée.
3. Déplacez les joueurs avec Blocage de Passe le cas échéant.
4. Vérifiez les interceptions possibles et faites les jets d'interception si nécessaire. En cas d'interception arrêtez ici.
5. Lancer un D6 pour faire la passe et soustrayez du jet le nombre de zones de tacle et les modificateurs de Présence Perturbante et de portée pour le passeur.
6. Si la passe donne une maladresse, arrêtez ici. Sinon, continuez.
7. Si la passe est précise, allez au #8, sinon dispersez 3 fois (pour représenter là où le ballon atterrira et non ses rebonds.)
8. Si le ballon atterrit dans une case avec un joueur, déterminez les modificateurs de la Réception et effectuez la Réception, sinon faites rebondir le ballon une fois à partir de la case vide où il a atterrit.

NOTES DU CONCEPTEUR



"Blood Bowl a beaucoup changé depuis mon prototype original du jeu..."

C'est ainsi que commençaient mes notes du concepteur pour la première édition de Blood Bowl, imprimé il y a bien longtemps, en 1987. Peu après, je réalisais que Blood Bowl continuerait de changer et d'évoluer au fil des années, devenant de plus en plus amusant et jouable, grâce aux dizaines de coachs de Blood Bowl avec qui j'ai parlé ou qui m'ont écrit pour partager leurs commentaires et les idées. De nombreuses façons, j'ai le sentiment que Blood Bowl n'est plus « mon » jeu, comme il vit maintenant sa vie sur laquelle je n'ai que peu de contrôle.

De quelle manière le jeu a-t-il changé au fil des ans ? Et bien, la première édition combinait des éléments du Football Américain avec des règles de Warhammer le Jeu de Batailles pour donner un jeu qui était amusant, et très, très sanglant ! La seconde édition utilisait un grand nombre de nouveaux mécanismes de règles spécifiques à Blood Bowl, mais prenait beaucoup de temps pour être jouée.
La troisième édition, publiée en 1993, proposait de nouvelles règles qui fluidifiaient le jeu et le rendait encore plus passionnant. La version qui vous lisez maintenant est l'édition de la LPBB (Ligue Perpétuelle de Blood Bowl), et pour une fois les règles de base sont restées plus ou moins les mêmes. Les principaux changements concernent la façon de diriger une ligue et d'autres points qui ont été affinés par rapport à la 3ème édition du jeu.

Lorsque j'ai commencé à travailler sur la 3ème édition, ce que je souhaitais c'était de trouver un moyen de supprimer les « guerres d'usure » qui ralentissaient les versions précédentes du jeu tout en rendant la mécanique du jeu plus simple pour pouvoir jouer aussi rapidement que possible. La règle du Turnover fut sans doute le changement le plus important du jeu, et presque à elle toute seule, il modifia l'entière approche et le déroulement du jeu. Cela signifie que chaque jet de dé est important, et que même les plans les plus solides peuvent tourner au désastre, comme je l'ai expérimenté moi-même de nombreuses fois !

L'autre aspect sur lequel je voulais me pencher dans la 3ème édition était les règles pour créer et gérer une ligue. Dans les éditons précédentes du jeu, les règles de ligue furent ajoutées presque en dernière minute, et il est surprenant de voir qu'elles fonctionnèrent aussi bien. Pour la 3ème édition, je voulais être sûr que les règles pour établir et diriger une ligue fonctionnent aussi bien que les règles de base elles-mêmes. Pour une large part cela fut un succès, à l'exception d'un point important que je détaillerai plus loin.

La chose la plus importante que je devais résoudre dans les règles de ligue était le problème des coachs "à mi-temps". Tous ceux qui ont participé à une ligue auparavant comprendront ce problème. Lorsque la ligue démarre, vous avez un grand nombre de coachs enthousiastes clamant qu'ils veulent y participer. Après une demi-douzaine de matchs, cependant, un certain nombre de coachs a commencé à rater des matchs ou a abandonné tout simplement la ligue, particulièrement si l'équipe n'a pas brillé… La façon dont j'ai essayé de résoudre ce problème en créant un format de ligue « open ». Ceci met l'accent sur la façon d'organiser les matchs et de jouer les parties en se reposant sur les épaules des coachs eux-mêmes. Ainsi, les coachs enthousiastes peuvent jouer autant de parties qu'ils le souhaitent, ou plutôt, autant de parties qu'ils trouvent d'adversaire. Pendant ce temps, les coachs moins enthousiastes peuvent jouer moins de matchs, à leur rythme.

Ce système fonctionna bien en 3ème édition à l'exception d'un détail important : les équipes progressaient rapidement si elles jouaient des matchs et si elles jouaient suffisamment de matchs, il n'y avait aucune chance qu'une équipe débutante puisse gagner contre elle. Ce n'était pas du tout ce que j'avais prévu. Les règles de ligue existaient pour permettre une continuité entre les parties pas pour permettre aux coachs de créer des « super-équipes » ne pouvant être battues à moins de rencontrer un adversaire ayant accumulé assez de matchs.

Ce problème survint comme le système de handicaps que j'avais conçu dans la 3ème édition des règles n'aidait pas suffisamment le plus faible. Dans les années qui suivirent la parution de la 3ème édition, un nombre croissant de « patchs » complexes furent appliquées aux règles du jeu afin de résoudre le problème, mais aucun d'entre eux ne fonctionna comme je le souhaitais, et ils ne faisaient qu'ajouter de la complexité au jeu. Au final, frustré par l'ensemble obtenu, je décidais de me remettre au travail pour concevoir un nouveau système de handicaps. Après quelques tentatives infructueuses, j'obtins une première version des règles de Primes de Match que vous trouverez dans les nouvelles règles de Ligue, ainsi que les règles associées qui augmentent la valeur des joueurs qui apprennent de nouvelles compétences. Ces deux choses sont bien plus simples que ce que nous avions auparavant et AR droit au but pour équilibrer un match entre deux équipes d'expérience différente. Ceci signifie aussi que les règles de ligue de Blood Bowl correspondent finalement aux objectifs pour lesquelles elles avaient été crées en 1993 (mieux vaut tard que jamais !)

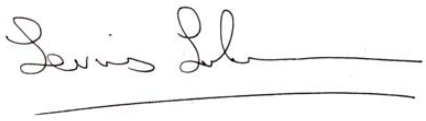
Je souhaiterais finir en remerciant les personnes qui ont réellement rendu la création de ce livre de règles possible. Tout d'abord, je souhaite remercier tous les membres de la communauté du Blood Bowl. Blood Bowl est béni par une communauté de coachs véritablement dévoués, qui ont soutenu le jeu contre vents et marées bien que moi ou d'autres aient essayé d'en faire. Parfois vociférant, toujours passionnés, Blood Bowl ne serait pas là où il en est sans une communauté de coachs pour le soutenir. Vous avez tous ma gratitude et mon respect.

La communauté est bien servie par une superbe organisation de joueurs appelée la « NAF ». La NAF organise des tournois et propose un réseau qui relie les Ligues de Blood Bowl à travers le monde. Pour faire simple, si vous êtes un coach de Blood Bowl sérieux, vous *devez* faire partie de la NAF.
Adhérez dès maintenant! (http://www.bloodbowl.net)

Ensuite sur ma liste de remerciements se trouvent les membres du Comité des Règles de Blood Bowl (BBRC). Ce petit groupe de coachs dévoués a accepté la lourde responsabilité de conserver ce concepteur de jeu écervelé dans les clous, faisant en sorte que mes idées les plus saugrenues ne soient jamais publiées tout en proposant en même temps de sages conseils sur les idées qui valent quelque chose et faire en sorte qu'elles fonctionnent correctement. Tout ceci n'aurait simplement pas pu se faire sans eux.

Enfin, je dois nommer l'homme sans lequel l'édition du livre de règles du LPBB n'aurait jamais été finie. Cet homme est l'irrépressible Tom Anders. Tom a rejoint le BBRC lorsque l'un de ses membres fondateurs dut se retirer. Je ne connaissais pas grand-chose de Tom à l'époque à part qu'il avait la réputation de dire ce qu'il pense et de savoir argumenter. Ce fut une chance pour Tom de rejoindre le BBRC juste lorsque nous commencions les nouvelles règles des Primes de Match. Initialement horrifié par ce qu'il vit – on s'est souvent prit la tête à cette période – Tom finit par devenir notre plus gros contributeur. Lorsque la pression de mes autres travaux fit que je n'eu plus le temps de finir les règles, Tom prit la relève en tant que chef développement, transformant le brouillon de règles expérimentales que je lui avais fourni en un document fini que vous tenez maintenant. Durant ce processus, il a résolu les problèmes d'écriture des règles, nettoyé et amélioré la section des compétences, et fit en sorte que toutes les équipes du jeu soit aussi équilibrées et amusantes à jouer que possible. Et tout ce qu'il n'a jamais demandé comme récompense fut un vieux, et en très mauvais état, casque de Blood Bowl que j'avais fabriqué pour en faire un trophée pour un tournoi. C'est véritablement un prince parmi les hommes.

Bon, assez avec les effusions. Essuyez cette larme au coin de votre œil, accrochez votre lot de pointes extra-aiguisées, à vous le terrain et la victoire !



Jervis Johnson
Juin 2006