

Tableau de coup d'envoi (2D6) (p.19)

2	A mort l'arbitre	Un pot de vin pour chaque équipe
3	Émeute	Si le joueur qui reçoit est au 7ème tour, on recule d'un tour. Si le joueur qui reçoit n'a pas encore joué cette mi-temps, on avance d'un tour. Dans les autres cas : 1D6. 1 à 3 avancer d'un tour. 4 à 6 reculer d'un tour.
4	Défense parfaite	Celui qui fait l'engagement peut réorganiser tous ses joueurs
5	Chandelle	Un joueur de l'équipe qui reçoit n'étant pas dans une ZdT peut être placé à l'endroit où le ballon atterrit
6	Supporter	Les coachs lancent 1D3 + leur FAME + Pompom girls. Une relance supplémentaire pour chaque équipe en cas d'égalité
7	Météo	Si le résultat est Clément, on avance, aléatoirement, d'une case supplémentaire le ballon avant qu'il ne s'immobilise
8	Entraînement	Les coachs lancent 1D3 + leur FAME + Assistants. Une relance supplémentaire pour chaque équipe en cas d'égalité
9	Surprise	TOUS les joueurs à la réception peuvent bouger d'une case, même pour entrer dans l'autre moitié de terrain
10	Blitz	Les joueurs de l'équipe qui engage, ne se trouvant pas dans une ZdT au début de la phase, peuvent bouger et faire un Blitz
11	Rocher	Les coachs lancent 1D6 + FAME. Un rocher est lancé au hasard, sur un joueur sur le terrain de chaque équipe en cas d'égalité. Jet de blessure directement.
12	Invasion de terrain	Les coachs lancent 1D6 + FAME pour chaque joueur de l'équipe adverse. 6+ le joueur est sonné. Les joueurs avec Chaîne et Boulet seront KO.

Tableau météo (2D6) (p.20)

2	Canicule	1D6 après chaque mi-temps ou TD pour les joueurs sur le terrain. Un 1, le joueur s'évanouit et devient réserviste
3	Très ensoleillé	Malus de 1 pour toutes les passes (Sauf Transmission)
4-10	Clément	Temps idéal pour un match
11	Averse	Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon
12	Blizzard	Uniquement passes éclairs et courtes. 1 et 2 en MLP entraîne une chute.

FAME (Facteur Additionnel Modifiant les Événement) (p.18)

(2D6 + Pop) x 1.000 = Nombre de supporter
Celui qui a le plus grand nombre de supporters a un FAME de 1
(S'il a plus de 2 fois le nombre, le FAME = 2)

Porte-monnaie (p.28)

Avant le match les joueurs peuvent transférer de l'argent dans leur porte-monnaie. Le coach qui a la valeur d'équipe la plus grande commence à transférer dans son porte-monnaie.

Que faut-il comptabiliser pour le Handicap ? (p.25)

Pour obtenir la valeur d'équipe, additionnez les :

- Valeur des joueurs avec le coût de leur nouvelle compétence
- Journalier(s)
- Assistants
- Relances
- Facteur de popularité
- Cheerleaders
- Porte monnaie

On ne tient pas compte donc des :

- Dépenses exponentielles
- Joueurs blessés qui rate le prochain match

Dispersion (p.6-12-13)

<i>Coup d'envoi</i>	<i>Passe Ratée</i>	<i>Renvois</i>
1D8 pour la direction + 1D6 case(s) de distance	3 X 1D8 de direction de 1 case de distance	1D6 de direction sur le gabarit de renvoi et 2D6 de distance (pas d'interception possible, sauf compétence Plongeon)
Si la case est occupée, le joueur peut tenter d'attraper le ballon Si la case est vide, alors effectuez un rebond		
Rebond		
1D8 pour la direction de 1 case de distance		

Blocage (p.9)

- 1D Force égale
- 2D* Un joueur plus fort que l'autre
- 3D* Un joueur plus de deux fois plus fort que l'autre

* Le coach du joueur le plus fort choisit le dé utilisé

Jet de blocage (p.10)

	L'attaquant est plaqué (Turnover)
	Les deux joueurs sont plaqués (Sauf compétence Blocage, Lutte et Juggernaut) / (Turnover ?)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) Le défenseur est plaqué (Sauf compétence Esquive) L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) Le défenseur est plaqué L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)

L'attaquant doit faire plus que l'armure du défenseur pour faire un jet de blessure

Soutenir un blocage (p.21)

Soutenir un blocage permet d'ajouter +1 **en force** d'un joueur impliqué dans un blocage. Pour soutenir un blocage le joueur :

- 1 Doit être adjacent au joueur adverse impliqué
- 2 Ne doit pas être dans une Zone de Tacle adverse autre que le joueur impliqué (sauf compétence Garde)
- 3 Doit être debout

Tableau des blessures (2D6) (p.11)		
2-7	Sonné	
8-9	K.O.	
10-12	Sortie (Jet sur le Tableau des sorties)	
Tableau des sorties (1D68) (p.25)		
11-38	Commotion	Aucun effet à long terme
41	Côtes Cassées	Rate le prochain match
42	Ligaments Arrachés	
43	Œil Crevé	
44	Mâchoire Fracassée	
45	Bras Fracturé	
46	Jambe Cassée	
47	Main Écrasée	
48	Nerf Coincé	
51	Dos Abîmé	Blessure Persistante
52	Genou Déboîté	Blessure Persistante
53	Hanche Démise	-1M
54	Chevilles Détruites	-1M
55	Commotion Grave	-1VA
56	Traumatisme Crânien	-1VA
57	Cou Brisé	-1AG
58	Clavicule Défoncée	-1F
61-68	Mort	Priez pour qu'il ne soit pas le MJ
51 & 52 le joueur doit ajouter +1 au jet des blessures futures		
Tableau des points d'expérience (p.26)		
Par Réussite	1 XP	
Par Sortie	2 XP	
Par Interception	2 XP	
Par Touchdown	3 XP	
Par Meilleur Joueur	5 XP	
XP	Titre	
6	Expérimenté	
16	Vétéran	
31	Futur Champion	
51	Champion	
76	Super Champion	
176+	Légende	
Tableau d'expérience (2D6) (p.26)		
10	+1M <i>ou</i> +1VA <i>ou</i> Nouvelle Compétence	
11	+1AG <i>ou</i> Nouvelle Compétence	
12	+1F <i>ou</i> Nouvelle Compétence	
Jamais plus de 2 points par rapport à la valeur de base et ≤ 10		
Tableau de modification de valeur (p.27)		
Nouvelle Compétence simple	+20.000	
Compétence double ou +1M ou +1VA	+30.000	
+1AG	+40.000	
+1F	+50.000	
Mettre le paquet (MLP) (p.20)		
Il est possible d'avancer de 1 ou 2 case(s) supplémentaire(s) Lancez 1D6 pour chaque case supplémentaire. Si le résultat est 1, le joueur tombe dans la case cible et il y a Turnover (Jet d'armure) Il est possible, lors d'un Blitz, de mlp pour avancer de cases supplémentaires, afin d'atteindre sa cible pour faire le blocage.		
Agression (p.23)		
1 fois par tour d'équipe, un joueur peut commettre une agression sur un adversaire à terre. Jet d'armure : Par joueur (défenseur ou agresseur) n'étant pas dans une zone de tacle adverse, " 1 "		

Gain de match (p.29 2.2)			
(1D6 + FAME) x 10.000 (+10.000 pour le vainqueur du match ou match nul) Pour le vainqueur, il est possible de relancer le D, mais il est obligé d'accepter le second résultat			
FdP (Facteur de popularité) en fin de match (p.29 2.4)			
Perdant ou match nul 2D6 Gagnant 3D6			
Si le résultat du gagnant (du match nul) est supérieur au FdP il gagne 1pt. Si le résultat du perdant est inférieur au FdP, il perd 1pt.			
Tableau des dépenses exponentielles (p.29)			
<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	Par palier de 150.000	+10.000
Passes ratés (p.13)			
Si une passe ratée arrive finalement dans les mains d'un joueur de l'équipe active, il n'y a pas de TurnOver.			
Transmission (p.20)			
Pas de jet pour effectuer la passe (à considérer comme passe parfaite). Mais un jet de réception est nécessaire. La Transmission ne compte pas pour une Réussite. La transmission n'est pas une action de passe, les deux peuvent être faits pendant le même tour.			
Interception (p.22)			
Un seul joueur de l'équipe adverse, se trouvant même partiellement sous la règle des portées, peut tenter d'intercepter le ballon. Le jet doit se faire avant celui de la passe			
Maladresses et Réussites (p.22)			
Sur tous jets de D avant ou après modification, un 1 est toujours un échec et un 6 toujours une réussite.			
Blitz (p.9)			
Une fois par tour d'équipe, le coach peut décider de faire un blitz avec un seul de ses joueurs. Le Blitz compte pour une case de mouvement			
Catégories de compétences (p.48)			
Générale		Agilité	
Anticipation	Frénésie	Bond	Réception
Arracher le ballon	Intrépidité	Équilibre	Saut
Blocage	Joueur Vicieux	Esquive	Sournois
Blocage de	Lutte	Glissade	Sprint
Passe	Parade	contrôlée	Tacle
Poursuite		Plongeon	Plongeant
Dextérité	Pro		
Frappe Précise	Tacle		
Force		Passe	
Blocage Multiple	Esquive en Force	Chef	Passe
Châtaigne	Garde	La Main de Dieu	Passe Rapide
Costaud	Juggernaut	Lancer Précis	Précision
Crâne Épais	Projection	Nerfs d'Acier	
Écrasement	Stabilité		
Mutation			
-Bras Supplémentaires	-Main Démesurée	-Queue Préhensile	-Très Longues
-Cornes	-Pince / Griffes	-Répulsion	Jambes
-Deux Têtes	-Présence Perturbante	-Tentacules	

Apothicaire (p.17-49) (nbr. Max. 2)
Une fois par match l'apothicaire peut intervenir pour un joueur qui subi une sortie ou un KO. Si c'est un KO le blessé est placé sur dans la case "Réserve"
Relancer directement le jet sur le tableau des sorties (le coach choisi le meilleur résultat). Si en le soignant il obtient "Commotion", le joueur peut être placé sur la case "Réserve"

Serveuses Bloodweiser (p.49) (nbr. Max. 2)
+1 pour tous les KO du match (+2 s'il y a 2 serveuses)

Igor (p.49) (nbr. Max. 1)
Permet de relancer un jet de Régénération raté.

Pots de vin (p.49) (nbr. Max. 3)
2+ pour que l'arbitre revienne sur sa décision d'exclusion et donc pas de TurnOver

Mercenaires (p.49)
Coûte 30K de plus que la valeur qu'il occupe sur le terrain. Ils possèdent la compétence "Solitaire" et pour 50K supplémentaires, ils peuvent avoir <u>une</u> compétence accessible d'un jet simple sur le tableau des compétences. <u>Ils ne jouent qu'un seul match</u> et tous les XP leur étant attribués seront donc perdu.

Sorcier (p.50) (nbr. Max. 1)
Se joue tout au début du tour de l'équipe OU à la fin du tour d'équipe même s'il s'est terminé par un TurnOver.
Boule de feu : Carré de 9 cases. Faire un jet pour chaque joueur, 4+ et le(s) joueur(s) est(sont) plaqué(s) (avec châtaigne).
Éclair : Sur un joueur debout, 2+ et il est plaqué (avec châtaigne).

Journaliers (p.29 2.7)
Si votre équipe compte moins de 11 joueurs en état de jouer à la fin d'un match, elle peut acquérir un(des) journalier(s). Les journaliers sont des joueurs qui peuvent être repris 16 (ou 12) fois sur votre feuille de match et en aucun cas vous ne pourrez avoir plus de 16 joueurs (sans compter les joueurs blessés). Un journalier aura la compétence Solitaire et <u>ne restera que pour un seul match</u> .

Chef Cuistot Halfling (p.49) (nbr. Max. 1)
Lancer 3D6 au début de chaque mi-temps. +1 relance par 4+ pour l'équipe active et -1 relance pou l'équipe adverse.

Descriptions des Primes de Match (p.49)					
Serveuse Bloodweiser	2	50	Pot de vin (Gobelins : 50K)	3	100
Entraînement Complémentaire	4	100	Chef Cuistot (Halflings : 100K)	1	300
Igor (Khemri, Mort-Vivant, Nécromantique, Nurgle)	1	100	Apothicaire local (Sauf Khemri, Mort-Vivant, Nécromantique, Nurgle)	2	100
Sorcier	1	150	Cartes Spéciales	5	≠
Mercenaire	16	≠	Champion	2	≠

Les Tirages au sort avec les D
Pour 11 joueurs : 2D6 (résultat -1)
Pour 12 joueurs : 1D6 1D8 (relancer 14 et résultat -1)
Pour 13 joueurs : 1D6 1D8 (résultat -1)
Pour 14 joueurs : 1D6 1D8 (relancer 8 / 1à3 = 1 à 7 / 4à6 = 8 à 14)
Pour 15 joueurs : 1D6 1D8 (1à3 = 1 à 8 / 4à6 = 9 à 15 relancer 8)
Pour 16 joueurs : 1D6 1D8 (1à3 = 1 à 8 / 4à6 = 9 à 16)
Autres possibilités ;
Jetez 1D20 et relancez jusqu'à ce que ça concorde avec un joueur
Jetez 1D16 et relancez jsuqu'à ce que ça concorde avec un joueur
Jetez 3D6 résultat -2 (relancez si ça ne concorde pas avec qqun)

2 Types de Ballon (règles de Star League BB)
Standard
Ballon à pointes
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.
De plus le porteur du ballon acquière temporairement la compétence Poignard.

4 Terrains Spéciaux (règles de Star League BB)
Glace
Sur un jet de MLP, un 2 entraîne également une glissade. (Les Nordiques ont tous, sur ce type de terrain, la compétence équilibre, augmentez, sur ce terrain, la valeur de l'équipe de 20k X le nombre de joueur)
Les jets météo sont changés comme suit :
2 - 3 Très ensoleillé : Malus de 1 pour toutes les passes (sauf transmission)
4 - 8 Clément : Temps idéal pour un match
9 - 10 Averse : Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon
11 - 12 Blizzard : Uniquement passes éclairs et courtes. 1,2 et 3 en MLP tombe à terre (1 et 2 pour les Nordiques)
Sable
Sur un jet de MLP, un 2 entraîne également une chute à cause d'une motte de sable. (Les Hommes-Lézards ont tous, sur ce type de terrain, la compétence équilibre, augmentez, sur ce terrain, la valeur de l'équipe de 20k X le nombre de joueur)
Les jets météo sont changés comme suit :
2 - 3 Canicule : 1D6 après chaque mi-temps ou TD pour les joueurs sur le terrain. Un 1 au début de mise en jeu, le joueur s'évanouit et devient réserviste
4 - 5 Très ensoleillé : Malus de 1 pour toutes les passes (Sauf Transmission)
6 - 10 Clément : Temps idéal pour un match
11 - 12 Averse : Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon
Astrogranit
Sur tous les jets d'armure, ajouter 1 au résultat des dés.
Météo normale
Terraflex
Sur tous les jets de blessure, retirer 1 au résultat des dés.
Météo normale

Équipes et Joueurs		Générale	Agilité	Force	Passé	Mutation
<i>Amazones</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Lanceuses	●	●	●	●	
	Receveuses	●	●	●	●	
	Blitzeuses	●	●	●	●	
<i>Bas-Fonds</i>	Gobelins des Bas-Fonds	●	●	●	●	●
	¾ Skaven	●	●	●	●	●
	Lanceur Skaven	●	●	●	●	●
	Blitzer Skaven	●	●	●	●	●
	Troll de Malepierre	●	●	●	●	●
<i>Chaos</i>	Hommes-Bêtes	●	●	●	●	●
	Guerriers du Chaos	●	●	●	●	●
	Minotaure	●	●	●	●	●
<i>Elfes</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Lanceurs	●	●	●	●	
	Receveurs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
<i>Elfes Noires</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Coueurs	●	●	●	●	
	Assassins	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
	Furies	●	●	●	●	
<i>Elfes Sylvains</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Receveurs	●	●	●	●	
	Lanceurs	●	●	●	●	
	Danseurs de Guerre	●	●	●	●	
	Homme-Arbre	●	●	●	●	
<i>Gobelines</i>	Gobelins	●	●	●	●	
	Bombardier	●	●	●	●	
	Bâton à ressort	●	●	●	●	
	Barjot	●	●	●	●	
	Fanatiques	●	●	●	●	
<i>Halflings</i>	Trolls	●	●	●	●	
	Halflings	●	●	●	●	
	Hommes Arbres	●	●	●	●	
<i>Hauts Elfes</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Lanceurs	●	●	●	●	
	Receveurs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
<i>Hommes-Lézards</i>	Skinks	●	●	●	●	
	Saurus	●	●	●	●	
	Kroxigor	●	●	●	●	
<i>Humaines</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Receveurs	●	●	●	●	
	Lanceurs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
	Ogre	●	●	●	●	
<i>Khemris</i>	Squelettes	●	●	●	●	
	Thro-Ras	●	●	●	●	
	Blitz-Ras	●	●	●	●	
	Gardiens des tombes	●	●	●	●	
● = Simple / ● = Double						

Équipes et Joueurs		Générale	Agilité	Force	Passé	Mutation
<i>Morts-Vivants</i>	Squelettes	●	●	●	●	
	Zombies	●	●	●	●	
	Goules	●	●	●	●	
	Revenants	●	●	●	●	
<i>Naines</i>	Momies	●	●	●	●	
	Bloqueurs	●	●	●	●	
	Coueurs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
	Tueurs de Trolls	●	●	●	●	
<i>Nains du Chaos</i>	Roule-mort	●	●	●	●	
	Hobgobelins	●	●	●	●	
	Bloqueurs Nains du Chaos	●	●	●	●	●
<i>Nains du Chaos</i>	Centaures Taureaux	●	●	●	●	
	Minotaure	●	●	●	●	●
	Zombies	●	●	●	●	
	Goules	●	●	●	●	
<i>Necromantiques</i>	Revenants	●	●	●	●	
	Golem de Chair	●	●	●	●	
	Loups-Garous Nécromantiques	●	●	●	●	
	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Lanceurs	●	●	●	●	
<i>Nordiques</i>	Coueurs	●	●	●	●	
	Berserkers	●	●	●	●	
	Loups-Garous Nordique	●	●	●	●	
	Yéti	●	●	●	●	
	Pourris	●	●	●	●	●
<i>Nurgles</i>	Pestigors	●	●	●	●	●
	Guerriers de Nurgle	●	●	●	●	●
	Bête du Nurgle	●	●	●	●	●
	Snotlings	●	●	●	●	
<i>Ogres</i>	Ogres	●	●	●	●	
	Trois-Quarts	●	●	●	●	
	Gobelins	●	●	●	●	
<i>Orcs</i>	Lanceurs	●	●	●	●	
	Bloqueurs Orcs Noirs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
	Troll	●	●	●	●	
	Maraudeurs	●	●	●	●	●
<i>Pactes du Chaos</i>	Renégat Gobelins	●	●	●	●	●
	Renégat Skaven	●	●	●	●	●
	Renégat Elfe Noir	●	●	●	●	●
	Troll du Chaos	●	●	●	●	●
	Ogre du Chaos	●	●	●	●	●
<i>Skavens</i>	Trois-Quarts	●	●	●	●	●
	Lanceurs	●	●	●	●	●
	Coueurs d'égout	●	●	●	●	●
	Blitzeurs	●	●	●	●	●
	Rat Ogre	●	●	●	●	●
<i>Slanns</i>	Trois-quarts	●	●	●	●	
	Receveurs	●	●	●	●	
	Blitzeurs	●	●	●	●	
	Kroxigor	●	●	●	●	
<i>Vampires</i>	Serviteurs	●	●	●	●	
	Vampires	●	●	●	●	

Réalisé pour les sites : etoilelicorne.be/bloodbowl.html
et bloodbowl.jdp.free.fr par Ralf Logan