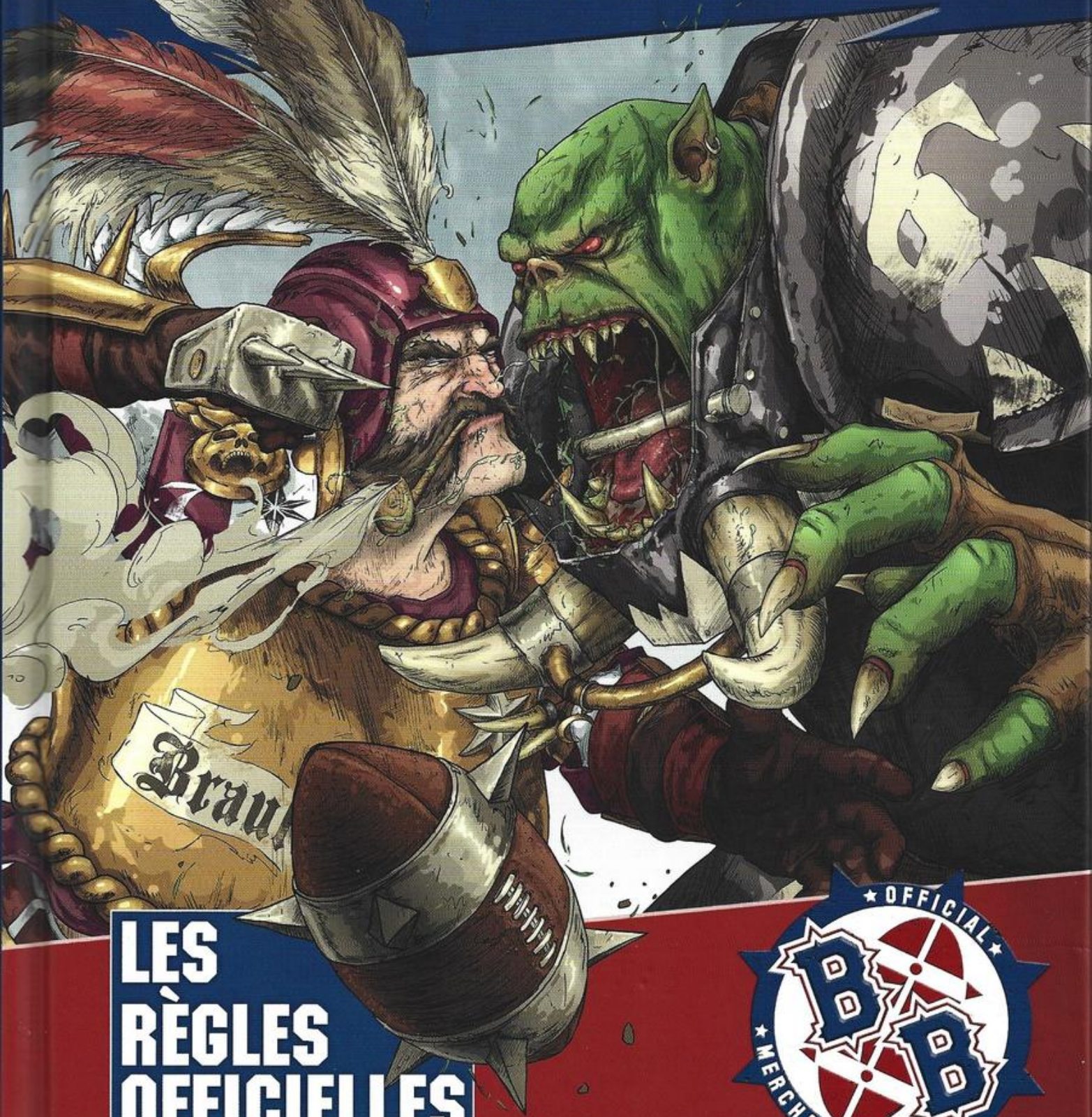


# BLOOD BOWL®

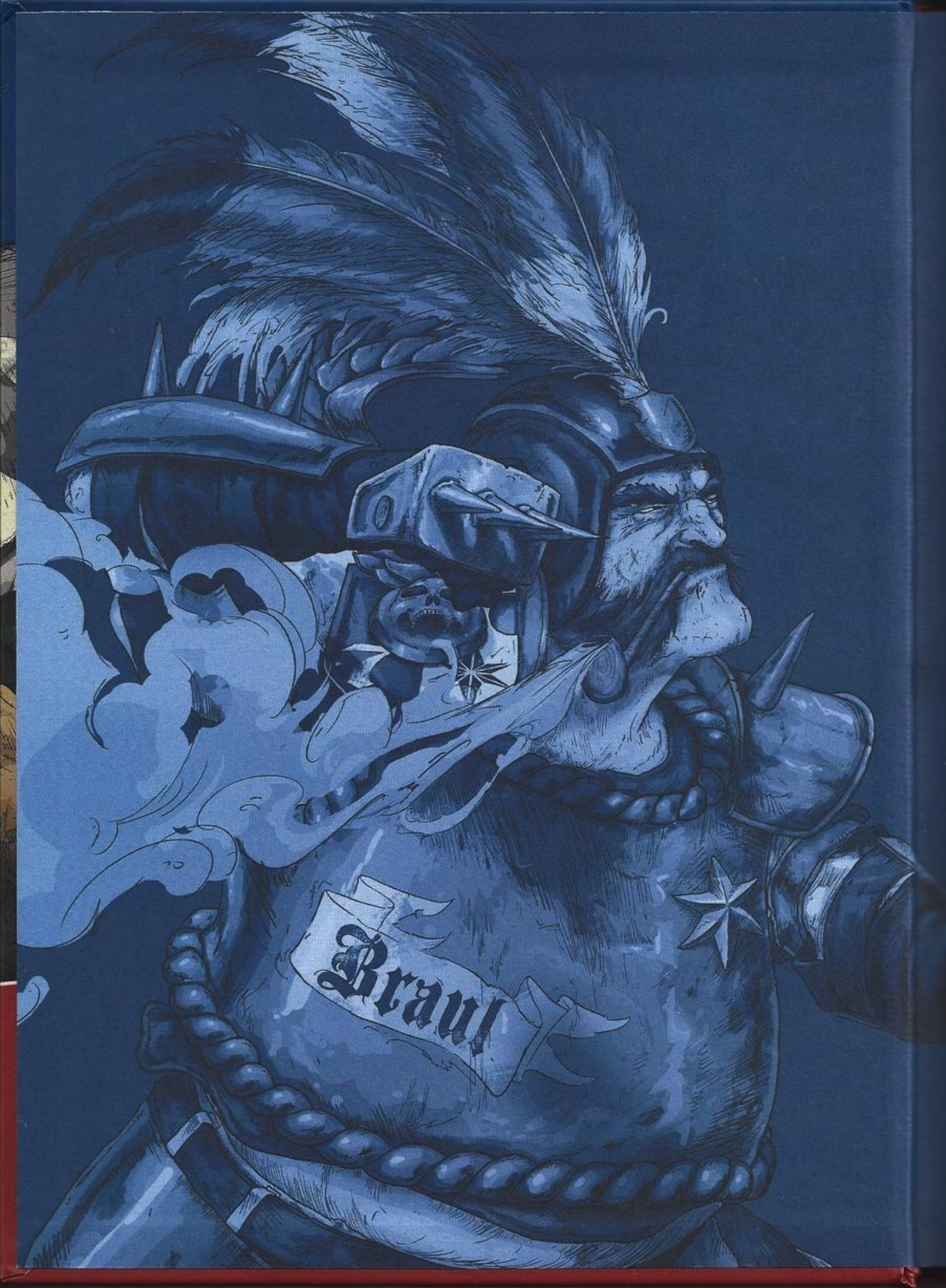
★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★



**LES  
RÈGLES  
OFFICIELLES**













# LES BOGENHAFEN BARONS



IMPERIAL RETAINER  
LINEMAN



IMPERIAL THROWER



NOBLE BLITZER

“La clé de la victoire est l'excellence. Et fort heureusement, j'excelle à l'excellence!”

- Griff Oberwald



BODYGUARD



NOBLE BLITZER



GRIFF OBERWALD



IMPERIAL RETAINER  
LINEMAN



BODYGUARD



# SALUTATIONS, AMIS SPORTIFS!

“ Bonsoir! Ici Bob Bifford qui vous accueille pour une nouvelle soirée d'action et de sport palpitant! Le stade que vous venez de rejoindre est bondé, et le public a hâte de la confrontation à venir. Avant le coup d'envoi, prenons une minute pour rappeler les récents événements, pour ceux du fond qui n'auraient pas tout suivi (et j'adresse un chaleureux bonsoir aux Snotlings du monde entier!), et pour ce faire, je suis comme toujours accompagné de Jim Johnson. Bonsoir, Jim!”

“Merci, Bob! Bonsoir à tous! Êtes-vous prêts, chers amis, à passer une nuit de folie sportive de première classe? Laissez-moi vous dire que nous venons de passer une sacrée saison, n'est-ce pas, Bob?”

“Et comment, Jim!”

“Quelle tumultueuse décennie pour les fans de Blood Bowl. Depuis l'effondrement de la NAF, on ne compte plus les ligues fascinantes qui sont apparues, et la face du jeu s'en est vue considérablement chamboulée. On dirait qu'une nouvelle équipe rejoint le circuit chaque semaine, avec son lot de surprises, pour le plus grand plaisir des fans! Et cette saison n'a pas fait exception à la norme. Nous allons assister aujourd'hui au choc entre deux nouveaux: les Bogenhafen Barons et les Thunder Valley Greenskins. Des équipes inconnues au bataillon il y a encore quelques mois, mais qui flirtent aujourd'hui avec la gloire!”

“Pour sûr, Jim.

Et avec les superstars Griff Oberwald et Varag Ghoul-Chewer sur le banc de touche des jeunes équipes, nous allons avoir droit à un match revanche hargneux digne des plus grands classiques!”

“C'est certain, Bob. Ce match va être mémorable!”

**B**ienvenue dans le monde de Blood Bowl, le jeu de football fantastique!

À Blood Bowl, vous tenez le rôle du coach de votre propre équipe et menez onze maniaques sanguinaires bardés d'acier et de pointes sur un terrain où vous devrez défaire vos rivaux de la manière la plus violente et la plus distrayante possible! Avec de la chance, la fortune, la notoriété et l'adulation du public seront vôtres!

Vous trouverez dans ce livre tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer au jeu complet. Des mécaniques de base aux complexités du jeu en ligue, ce livre couvre tout. Outre les règles du jeu, vous trouverez les Coups de Pouce, des listes complètes de Compétences, des règles détaillées de progression de joueur au fil d'une saison, des fiches d'équipe, des règles pour utiliser des Star Players, des arbitres, et bien davantage!

Alors, sanglez votre casque à pointe et préparez votre sourire le plus teigneux; fini l'entraînement, c'est l'heure de jouer au Blood Bowl!





# SOMMAIRE

L'Histoire du Blood Bowl .....	4	Séquence d'Après Match .....	68
Un Sport à l'Échelle Mondiale .....	5	L'Après Match .....	69
Stades de Blood Bowl .....	18	Compétences et Traits .....	74
Sol Sacré de Nuffle .....	19	Compétences .....	75
Équipement de Sport .....	20	Traits .....	81
Règles et Règlements .....	22	Coups de Pouce en Détail .....	88
Principes Généraux .....	23	Matchs de Ligue et d'Exhibition .....	96
État de Joueur .....	26	Gérer une Ligue .....	97
Profil de Joueur .....	28	Match d'Exhibition .....	101
Tests de Caractéristiques .....	29	Les Équipes .....	104
Recruter une Équipe de Blood Bowl .....	30	Règles Spéciales Régionales .....	105
Liste d'Équipe .....	31	Règles Spéciales d'Équipe .....	106
Les Règles de Blood Bowl .....	36	Catégories d'Équipes .....	107
Un Match en Deux Mi-temps .....	37	Star Players .....	129
Le Début d'une Phase .....	40		
Le Tour d'Équipe .....	42		
Mouvement .....	44		
Passer le Ballon .....	48		
Lancer d'Autres Joueurs .....	52		
Blocages .....	56		
Armure et Blessures .....	60		
Piétinez-les tant qu'ils sont au sol .....	63		
Touchdown ! .....	64		
La Fin d'une Phase .....	66		

© Copyright Games Workshop Limited 2020. Blood Bowl, Blood Bowl Le Jeu de Football Fantastique, Spike! Le Journal du Football Fantastique, Citadel, Games Workshop, GW ainsi que tou(te)s les logos, noms, races, véhicules, armes et personnages associé(e)s sont ® ou TM et/ou © Games Workshop Limited. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie ou enregistrée sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs.

Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Site internet de Games Workshop : [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

Site internet de Forge World : [www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk)



# LE JEU DE BLOOD BOWL

**B**lood Bowl est indéniablement le plus grand des jeux. Non seulement s'agit-il du jeu de football fantastique le plus populaire au monde, mais aux yeux de ses loyaux partisans, c'est un jeu sans pareil : tactique, stimulant, intense et, souvent, horriblement amusant !

Pour jouer une partie de Blood Bowl, voici quelques objets dont vous aurez besoin. Avant d'explorer le monde de Blood Bowl et les règles du jeu en détail, jetons un œil à un match et à la liste des accessoires qui seront nécessaires :

1. **UN TERRAIN DE BLOOD BOWL.** C'est un plateau pliable en carton, imprimé pour reproduire un de ces terrains que l'on trouve un peu partout dans le monde de Blood Bowl.
2. **DEUX PLATEAUX "FOSSES".** On les utilise pour faire le suivi des informations d'un match, ainsi que pour placer les joueurs de réserve et les joueurs blessés.
3. **DEUX ÉQUIPES DE JOUEURS.** Il existe de nombreuses équipes disponibles auprès de Games Workshop, représentant les diverses races qui pratiquent ce sport.
4. **PIONS D'ÉQUIPE.** Ils vous serviront à faire le suivi des informations sur la fosse de votre équipe.
5. **DÉS.** Blood Bowl utilise des dés classiques à six faces, des dés de blocage, et des dés à huit et seize faces, pour donner vie à l'action.
6. **RÉGLETTES ET GABARITS.** On les utilise pour passer le ballon, déterminer où atterrit une balle qui rebondit, etc.
7. **LE LIVRE DE RÈGLES.** Celui que vous tenez présentement est parfait ! Vous y trouverez toutes les règles pour jouer à Blood Bowl.
8. **FICHES D'AIDE-MÉMOIRE.** La boîte de jeu Blood Bowl contient deux cartes de Référence Rapide, un outil idéal pour se remémorer la séquence de jeu et les tableaux les plus fréquemment utilisés.





# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★



**B**lood Bowl a toujours fait partie de notre monde. Les tablettes sacrées de Lustrie, plus anciennes que l'humanité elle-même, parlent d'une époque où le monde était jeune, quand les mythiques Anciens et leurs serviteurs, les Slanns, introduisirent la vénération de Nuffle, le dieu des sports violents.

Des milliers d'années plus tard, les hiéroglyphes de l'antique Nehekara parlèrent d'un temps où de grands héros de ce sport jouaient et mouraient, et étaient enterrés dans les plus prestigieux mausolées que leurs sponsors pouvaient construire, afin de vivre pour l'éternité aux côtés des rois, jusqu'à ce qu'ils soient rappelés d'entre les griffes de la mort pour jouer de nouveau.

Bien plus tard, le Blood Bowl serait redécouvert par les mortels, et commencerait alors un âge où les conflits se régleraient sur l'astrogranite, pour le plus grand plaisir de la foule en délire!

## L'HISTOIRE DU BLOOD BOWL



# UN SPORT À L'ÉCHELLE MONDIALE

**À** travers l'histoire, un érudit pourra trouver des preuves de matchs de Blood Bowl ayant été joués, et de périodes de paix et de prospérité, quand la guerre et les conflits n'étaient que des souvenirs, et que les différends étaient réglés dans le stade de façon sportive, comme le préconisait Nuffle. Néanmoins, ces périodes bénites ont été rares. Par le passé, les races du monde entier ont été promptes à prendre les armes les unes contre les autres à la moindre occasion. Les nains et les skavens se sont battus sous terre, les humains et les peaux-vertes ont livré maintes guerres sur les terres de l'Empire, et la menace du Chaos a toujours été présente. Bien souvent, ces conflits se sont prolongés pendant des décennies, voire des siècles. Malheureusement, en de telles époques, Nuffle, qui méprise la guerre car il la trouve discourtoise, récupère littéralement son ballon et quitte ce monde pour s'aventurer sur d'autres plans d'existence, attendant le moment propice où les races mortelles seront de nouveau prêtes à profiter des joies du Blood Bowl et à régler leurs querelles avec fair-play et bonne humeur, plutôt que de s'étriper sur le champ de bataille...

## UNE DÉCOUVERTE QUI CHANGEA LE MONDE

**T**out commença il y a plus d'un siècle, sur un champ de bataille quelque part dans le Vieux Monde. La mêlée s'était terminée par un bain de sang. Les deux camps harassés s'étaient effondrés sur place, dans la boue écarlate, sous les croassements sinistres des corbeaux qui volaient en cercles. Nul ne pouvait prétendre à la victoire, et l'épuisement mena les deux armées à déclarer une trêve, le temps que leurs généraux parlementent.

Pendant que leurs chefs débattaient âprement, les soldats s'étaient assis ou couchés à l'endroit même où ils s'étaient battus, trop heureux de jouir d'un court répit. Mungk, le chef d'une petite bande d'orques, était accroupi face à son bras droit. Ils s'adonnaient à leur activité favorite, le lancer de crottes de nez. Après avoir gagné suite à une action spectaculaire, Mungk fit signe à son compagnon rabougri de s'en aller. Il s'allongea, se demandant quand ces jacasseries se termineraient, afin que le joyeux massacre puisse reprendre. Jetant un coup d'œil aux alentours, il sourit intérieurement en apercevant les monticules de cadavres de nains. Les barbus avaient tenu leur baroud d'honneur au fond d'une doline. Au sud de celle-ci se trouvait un dôme argenté étrange, sans doute les ruines d'un de ces bâtiments datant d'une époque plus pacifique. C'était contre ce dôme que Mungk s'était adossé nonchalamment.

Lorsqu'il en eut assez de bâiller aux corneilles et que son estomac se mit à protester, il commença à gratter la terre à la recherche d'un gros lombric juteux à se mettre sous la dent. Ses ongles crasseux raclèrent quelque chose de dur et lisse. Il continua de gratter, en vain. Il griffa, tira, sans plus de résultats. Enfin, dépit, il appuya de toutes ses forces. L'objet enterré émit un cliquetis puis un sifflement semblable à un courant d'air. Il s'avéra qu'il s'agissait de la porte d'un édifice antique, qui s'était ouverte sur une salle à l'air sec chargé du poids des âges.

En cet instant, Mungk aurait pu s'attirer les foudres des lavandières s'il avait porté des chausses. Malgré tout, il osa regarder à l'intérieur de la salle plongée dans la pénombre. Des armures étranges étaient alignées contre les murs, des mosaïques décoraient le sol, et au centre, sur un lutrin incrusté de bijoux, trônait un énorme grimoire...

Une petite foule se rassembla rapidement autour de Mungk, qui était à la fois fier de sa découverte, et terrifié qu'elle provoque un tel ramdam (à l'époque, chez les Orques, celui qui avait la tête qui dépassait du rang la voyait rapidement raccourcie). Alors que les gens regardaient d'un air intrigué à l'intérieur de l'étrange édifice, marmonnant à propos de l'importance certaine du grimoire qu'elle renfermait, les chefs des deux armées furent informés de la trouvaille de l'Orque. Ils ne furent que trop heureux de trouver un prétexte pour mettre en pause leurs négociations stériles.

Alors que les généraux et leurs officiers se réunissaient dans le bâtiment, ils ajournèrent leurs pourparlers stériles afin de s'intéresser de plus près à l'ouvrage. Hélas, aucun d'entre eux n'avait de solides connaissances en langues antiques, et bien que certains refusassent cet état de fait et insistèrent pour interpréter le texte étrange, l'assemblée dut se résigner. Des messagers furent dépêchés en toute hâte pour tenter désespérément de trouver un érudit qui pourrait leur dévoiler les secrets de ce livre. Finalement, on dénicha un nain myope qui se targuait d'être un expert en langages ésotériques. On posa le grimoire sous son nez épaté. Le nain s'assit en tailleur et se mit à lire.



Trois jours s'écoulèrent, pendant lesquels le nain bougea à peine, au point qu'on le crut mort d'ennui. Finalement, il releva la tête. On érigea une estrade branlante devant le temple argenté afin qu'il puisse révéler ce qu'il avait découvert dans les pages du grimoire.

*"Ce livre..."* commença le vieux nain d'une voix tremblotante, *"est un texte religieux écrit par un groupe de guerriers originaires d'une terre nommée Amorica. Il est dédié au dieu perdu Nuffle. Les hauts prêtres des diverses sectes affiliées à cette divinité, appelés coachs, menaient leurs bandes de combattants dans de grandes arènes, où ils devaient essayer d'exterminer leurs adversaires. Cependant, la violence n'était pas gratuite, car elle était soumise à un rituel sacré de la plus haute importance!"*

Un murmure d'étonnement parcourut la foule alors qu'elle essayait d'appréhender un concept aussi saugrenu. Le nain poursuivit : *"On gonflait une vessie de porc, qui devait alors être portée ou lancée d'un bout à l'autre de l'arène pour tenter de... heu... de marquer un point, lorsque la vessie dépassait une ligne délimitant le camp d'une des équipes"*.

*"La bataille durait un temps limité. À la fin, la secte qui avait marqué le plus de points remportait l'affrontement. Apparemment, il n'était pas obligatoire de mutiler les adversaires pour gagner, même si cette pratique semble avoir été encouragée par les coachs. De plus, le livre précise que le nombre sacré de Nuffle étant onze, seuls onze guerriers de chaque camp pouvaient se trouver sur l'arène en même temps."*

En cet instant, il y eut de l'agitation parmi les rangs des gobelinoïdes tandis que ces derniers retiraient leurs bottes dans une tentative pathétique visant à déterminer à quoi le nombre onze correspondait. Évidemment, cela dégénéra en pugilat lorsqu'un des gobelins découvrit qu'il était très amusant de garder ses bottes cloutées aux pieds pour écraser les orteils de ses camarades. Le nain ignora les hurlements de douleur occasionnels et poursuivit...

*"Cependant, cela ne signifie pas qu'une secte, ou équipe, ainsi qu'elle était nommée, ne comptait que onze guerriers. Ses effectifs pouvaient être beaucoup plus importants, tant que le nombre sacré n'était jamais dépassé sur le champ de bataille. Nuffle considérait que l'arme d'un guerrier était son corps, c'est pourquoi les armes étaient interdites, mais pas les armures, et il était autorisé de frapper un adversaire à n'importe quel moment. Il est également précisé que l'arène devait être rectangulaire, et sise dans une vaste cuvette!"*

Tous les regards se tournèrent vers le champ de bataille sur lequel se tenait l'assemblée, et où des vols de corbeaux repus tentaient péniblement de reprendre leur envol en dépit de leur ventre distendu. *"Il me semble,"* continua le nain en élevant la voix pour capter de nouveau l'attention, *"que Nuffle a été témoin de notre dilemme et qu'il nous propose une solution pour le résoudre. Je suggère de former une équipe pour chaque camp, afin de régler pour de bon notre différend."*

Ce fut d'abord un murmure d'assentiment qui parcourut la foule. Il finit par se muer en vivats, sauf peut-être du côté des gobelins, ces derniers étant toujours absorbés par leur petit jeu.

C'est ainsi que fut organisée la première partie de football américain de Nuffle dans le Vieux Monde depuis de nombreux siècles. On gonfla une vessie de porc (en dépit des protestations du pauvre suidé). Les armures du temple furent distribuées à des guerriers de chaque camp. Les équipes s'alignèrent, un chaman vêtu d'une peau de zèbre fraîchement dépecé souffla dans un sifflet et le match débuta.

Certes, il n'y avait pas de gazon, pas de lignes de terrain, les règles étaient approximatives et personne ne saurait dire qui remporta ce premier match de l'histoire. Ce qui est certain, c'est qu'il fut sanglant, et que tout le monde s'accorda à dire que cette activité était bien plus divertissante que de se tailler les uns les autres à coups de hache. On oublia les raisons de la bataille qui précéda cette rencontre, et les deux armées se dispersèrent, pressées de rapporter la nouvelle de cette découverte dans leurs terres natales, dont les tribus se hâtèrent de former leurs équipes.

Ceux qui étaient restés pour nettoyer le champ de bataille (et dépouiller les cadavres) découvrirent une surface verte étrange sous la boue. Elle arborait des lignes et des symboles. On la dégagea entièrement, ce qui permit de se rendre compte de l'importance de cette découverte, car c'était là le terrain sacré à l'apparence de Gril dont parlait le grimoire. L'érudit nain, qui avait adopté le titre de Commissaire Sacré Roze-El, en référence à un des hauts prêtres du livre, déclama une prière à Nuffle et se mit en devoir d'organiser la première réunion des sectes. Son plan grandiose prévoyait de célébrer le plus prodigieux rituel en l'honneur de sa nouvelle divinité.





## L'ÉVOLUTION DU SPORT

### ROZE-EL ET LA CRÉATION DE LA NAF

Suite à cette première partie de football américain de Nuffle de l'époque moderne, beaucoup de spectateurs furent pris d'une ferveur quasi religieuse pour ce jeu. Roze-El lui-même, se sentant soudain rajeuni et plus vigoureux, se mit en devoir d'appliquer toutes les idées qu'il avait en tête et, avec l'aide de nombreuses personnes enthousiastes, devint le personnage officiel le plus éminent du Blood Bowl. Les mois qui suivirent la découverte de Mungk furent les témoins de grandes avancées. Bien des années plus tard, Roze-El expliqua dans ses mémoires qu'en y repensant, toutes ses idées lui étaient venues d'elles-mêmes, comme s'il avait agi en tant que héraut de Nuffle en personne. Peut-être était-ce vrai, et que Roze-El était bel et bien un prophète transmettant les paroles de Nuffle? Ou peut-être que cette influence était l'œuvre du livre sacré que Roze-El avait lu et relu d'innombrables fois? Qui peut dire quels pouvoirs recèle un tel ouvrage, quelles idées et pensées ont été piégées à l'intérieur, prêtes à s'insinuer dans un esprit réceptif afin qu'il les répande sur le monde?

La première action de Roze-El en tant que Commissaire Sacré fut de fonder l'Église de Nuffle, Américain du Football. Basée dans l'antique temple, elle servit de corps gouvernant pour ce sport, et permit de répandre la célébrité de l'œuvre de Nuffle. Il convient cependant de noter que le public du Blood Bowl ne fit pas grand cas du mot "église", si bien qu'après quelques années à peine, le culte voué à Nuffle devint simplement "la NAF". Malgré tout, aujourd'hui encore, la NAF est toujours une église aux yeux de l'administration, avec les avantages financiers que cela implique...

Au cours de sa carrière de Commissaire Sacré, Roze-El restaura l'essentiel des rites originels en l'honneur de Nuffle. Dans les recoins du temple, on découvrit des piles de parchemins et de vélins remarquablement préservés qui fournirent de plus amples détails sur les traditions de ce jeu antique.

Des scribes et des sages furent chargés de les traduire et de les retranscrire, jusqu'à ce qu'un imposant corpus de connaissances voie le jour et aide à clarifier les règles du jeu. Ceci, ajouté à quelques inventions farfelues et un peu d'imagination, permit de clarifier rapidement les règles du jeu. Bientôt, des parties respectant la limite de temps et les dimensions du terrain furent organisées.

L'autre objectif de Roze-El s'accomplit de lui-même. La nouvelle de la découverte du football américain de Nuffle se répandit comme une traînée de poudre. Pendant les jours et les semaines qui suivirent ce premier match, des délégations arrivèrent au temple, attirées par cette nouvelle, et en provenance des cités et des états de toutes les races du Vieux Monde. Les érudits et les scribes qui s'étaient installés dans le temple craignirent d'abord que ces rencontres se fassent dans l'hostilité, voire la violence, mais il n'en fut rien. L'attrait pour ce nouveau sport était tel que même les ennemis les plus ardents étaient plus motivés par le fait d'apprendre les règles du jeu que de s'affronter sur le champ de bataille. Les races du monde semblaient déterminées à s'unir, d'une façon qui ne s'était jamais produite auparavant.

Lorsque Roze-El mourut à l'âge vénérable de cent quatre-vingt-seize ans, seize équipes étaient en compétition à chaque saison, celle-ci se terminant par l'épreuve finale du Blood Bowl – la compétition annuelle qui donna finalement son nom au jeu, car les gens en vinrent à le nommer simplement "Blood Bowl" alors que l'administration supervisée par Roze-El était la NAF. Ces équipes représentaient des hommes de l'Empire, de Norsca et d'ailleurs, des Nains des Montagnes du Bord du Monde, des Orques et des Gobelins des Terres Arides, des Skavens de l'Empire Souterrain, des Elfes d'Ulthuan et bien d'autres. Roze-El mourut en paix, en laissant derrière lui suffisamment de notes, de suggestions et de mémoires pour donner du grain à moudre à ses successeurs pendant des siècles!





## DJIMM THORP ET LE LIVRE DE RÈGLES OFFICIEL

Suite à la mort de Roze-El en 2375, la gestion de la NAF revint à un de ses assistants les plus doués, Djimm Thorp. Djimm reprit le rôle du vieux nain sans aucune difficulté, mais ne fut pas reconnu Commissaire Sacré avant 2378. Cela fut sans doute dû au travail de plus en plus important que devaient accomplir Djimm et ses nombreux assistants : tout le monde était trop occupé pour avoir le temps d'organiser une cérémonie d'investiture digne de ce nom.

Alors que la popularité du sport continuait d'augmenter de façon exponentielle, il restait des problèmes à résoudre. Diverses races et nations prirent l'initiative de développer leurs propres règles en fonction de leurs préférences. D'autres jouaient à une version très différente des traductions de Roze-El. Cela était souvent dû au fait que les règles étaient transmises oralement aux nouveaux participants, ce qui créait des erreurs de compréhension et des différences, parfois très importantes, par rapport au jeu originel. Au départ, alors que des équipes étaient fondées dans les villes et les villages, cela n'importait guère. Mais quand des équipes du championnat de la NAF commencèrent à interpréter différemment les règles au plus haut niveau, des problèmes apparurent. Par exemple, un match entre les Dwarf Giants et les Reikland Reavers en 2399 faillit provoquer une guerre entre leurs deux nations lorsque les deux camps ne purent s'accorder sur la version des règles à utiliser.

Les équipes dont la mauvaise foi était la plus patente étaient celles des nains, qui pensaient que puisque Roze-El était un nain, ils avaient le droit de changer les règles comme bon leur semblait. Cependant, ce problème n'était pas limité aux nains. Les peaux-vertes avaient tendance à ignorer purement et simplement les

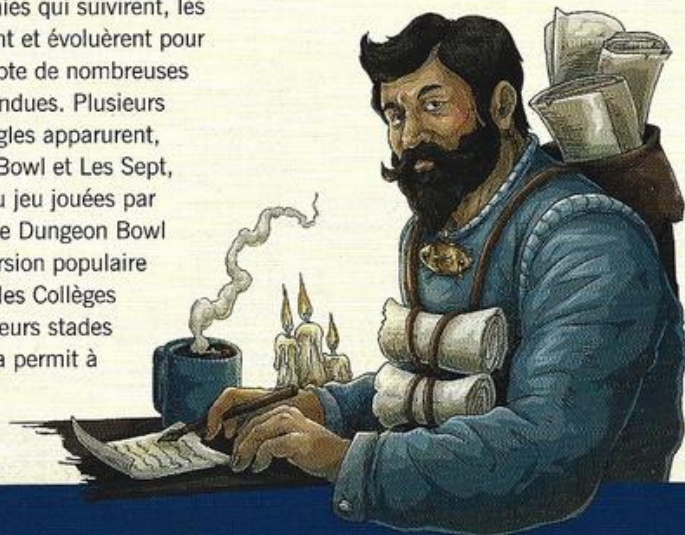
règles officielles et à jouer comme ils en avaient envie, en les modifiant au jour le jour. Les skavens faisaient exprès de mal interpréter les règles pour gagner un avantage déloyal. Les humains avaient tendance à se montrer capables d'argumenter à propos de l'idée d'une règle derrière sa version écrite officielle, et ce même s'il n'y avait personne pour les écouter. Même les nobles hauts elfes d'Ulthuan réécrivirent les règles selon leurs goûts personnels, notamment en proscrivant tout contact physique entre les joueurs !

Djimm Thorp fut mis sous pression, car on lui demandait de régler les problèmes induits par ces interprétations divergentes des règles. Reconnaissant qu'il fallait agir, Djimm créa un comité afin d'œuvrer sur un corpus de règles officielles de la NAF pour le Blood Bowl. Il y eut de nombreuses versions tandis que des scribes s'escrimaient à déchiffrer les notes laissées par Roze-El. Chaque version fut passée en revue par des arbitres et des officiels du jeu. En 2409 une version fut finalisée et la NAF fut en mesure de publier le premier ensemble de règles officiel pour les ligues et les tournois. En quelques années, la façon de jouer à travers tout le Vieux Monde fut uniformisée, même si toutes les versions en circulation n'étaient pas totalement identiques !

Bien entendu, cette première version des règles ne fut pas la dernière, car elle était imparfaite. Dans les décennies qui suivirent, les règles changèrent et évoluèrent pour prendre en compte de nombreuses situations inattendues. Plusieurs variantes des règles apparurent, comme le Blitz Bowl et Les Sept, deux versions du jeu jouées par des amateurs. Le Dungeon Bowl fut aussi une version populaire développée par les Collèges de Magie dans leurs stades souterrains. Cela permit à

de petites ligues et à des tournois de se dérouler en hiver, dans des catacombes à la température fraîche mais stable, à l'abri du gel et de la neige. Plus important encore, cela permettait aux ventes de tickets d'avoir lieu toute l'année. Beaucoup d'érudits suggèrent même que la version originelle (aujourd'hui interdite) du Street Bowl, une version très violente jouée dans les ruelles, était en réalité une version officielle des règles. Cet argument est réfuté par les garnisons du guet des diverses cités du Vieux Monde, qui affirment que c'est simplement la criminalité qui a donné naissance au Street Bowl de façon spontanée.

La dernière pièce du puzzle concernant les règles officielles de la NAF se mit en place avec l'établissement en 2414 de la Guilde des Arbitres et Régulateurs Réunis (la GARR). Ce corps indépendant établi par Djimm, œuvrait de concert avec la NAF pour imposer les règles du jeu et éliminer les modifications intempestives. Au final, presque tous les officiels du Blood Bowl devinrent des membres de la GARR. Cela fut bénéfique pour le jeu professionnel, non seulement parce que les membres de la GARR apportaient leurs connaissances, mais aussi parce que cela établissait une barrière plutôt efficace contre une corruption endémique : les membres doivent se conformer à une grille tarifaire stricte concernant les pots-de-vin, afin que les coûts de corruption ne s'envolent pas.







### JORGE HELLHOUND ET L'ÈRE DE LA CORPORATION

L'arrivée de l'infâme Jorge Hellhound suivit la mise à la retraite de Djimm Thorp en 2429. Hellhound est célèbre pour de nombreux faits, mais surtout pour son esprit mercantile. Nul autre que lui n'était plus doué dans la poursuite d'un noble rêve capable d'améliorer le monde, tout en vendant cette vision glorieuse pour encaisser rapidement un maximum d'argent !

Deux innovations qui allaient changer le monde propulsèrent Hellhound en tant que Commissaire Sacré, et ces deux idées furent monétisées avec un talent incroyable. La première fut la création de la CAMRA et de Cabalvision. Cela se produisit quand Hellhound comprit qu'il pouvait vendre plus de tickets pour un événement que son stade ne pouvait accueillir de spectateurs. Il contacta les Collèges de Magie et leur demanda de trouver un moyen de retransmettre une image à l'échelle d'un continent. Le résultat fut un esprit enfermé dans une boîte magique. Aujourd'hui encore, cette technologie n'a pas changé : l'esprit asservi est forcé de regarder dans une seule direction,

à travers une lentille de verre, et ce qu'il voit est retransmis par des équipes de magiciens à des miroirs magiques et des boules de cristal dans le monde entier. C'est ce qu'on appelle la Cabalvision. N'importe qui pouvait acheter un abonnement pour regarder les matchs chez lui. L'idée eut un succès phénoménal !

La seconde innovation notable de Hellhound fut l'introduction d'un changement de format qui permit l'adoption de plusieurs nouveaux sponsors pour la saison 2460/61. À cette époque, la NAF, gérait une ligue de pas moins de 40 équipes. Hellhound les divisa en deux "conférences" de 20 équipes, elles-mêmes organisées en quatre "divisions" de cinq équipes. Au cours de la saison, chaque équipe devait jouer huit matchs, deux fois contre chaque autre équipe de sa division. À la fin de la saison, la meilleure équipe de chaque division passait à la saison des éliminatoires, et devait jouer sept matchs, un contre chacun des autres équipes. Puis les quatre meilleures équipes passaient à la saison du championnat, composée d'une demi-finale, du match pour la troisième place et du Championnat de Blood Bowl à proprement parler.

Hellhound pensait que chaque division, conférence et saison pourrait bénéficier d'un sponsor différent, tandis que la compétition globale et la saison du championnat reviendraient au sponsor le plus généreux. Il avait vu juste, et l'argent ne tarda pas à affluer !

Avec ce nouveau format, Hellhound commença à vendre les droits afin de diffuser chaque division et saison, ainsi que les droits pour couvrir les parties amicales et les ligues et les tournois mineurs. Lors du Championnat de 2461, sponsorisé par Bloodweiser, Cabalvision était diffusé dans des centaines de riches foyers du Vieux Monde, et des dizaines de maisons d'hôtes huppées. La finale du Blood Bowl fut diffusée sur Canal 7, contre la somme princière de 714 pièces d'or. À l'apogée du championnat, alors que les Darkside Cowboys devenaient la première équipe à brandir le nouveau trophée du Blood Bowl, Hellhound déclara triomphalement : *"Nous avons gagné 80 000 pièces d'or cette semaine ! Jamais plus nous ne gagnerons autant d'argent en une semaine !"*



## **NIKK THREEHORN, AVARICE ET SCANDALE**

En dépit de ses errements, Jorge Hellhound fut plutôt un Commissaire Sacré à la carrière réussie, très populaire auprès du public. Il resta donc longtemps en service. Cependant, le temps fait toujours son œuvre et en 2477, après avoir occupé son poste pendant 48 ans, Hellhound mourut de vieillesse. Il fut remplacé par un jeune prêtre de Nuffie ambitieux appelé Nikk Threehorn. Pendant sa courte carrière, Threehorn avait prouvé son acharnement au travail et ses aptitudes en tant qu'assistant de Hellhound. Ses connaissances du fonctionnement interne de la NAF et de ses diverses organisations satellites faisaient de lui le successeur évident de Hellhound.

Malheureusement, il apparut rapidement que Threehorn différait de son prédécesseur dans plusieurs domaines. Certes, Hellhound était avare, toutefois il faisait de son mieux pour que cela bénéficie aussi au Blood Bowl. Ses manigances financières avaient toujours pour objectif de rendre le Blood Bowl plus rentable. Hellhound et ses acolytes en étaient les premiers bénéficiaires, cependant l'immense majorité des recettes était réinjectée dans le Blood Bowl et ses organisations.

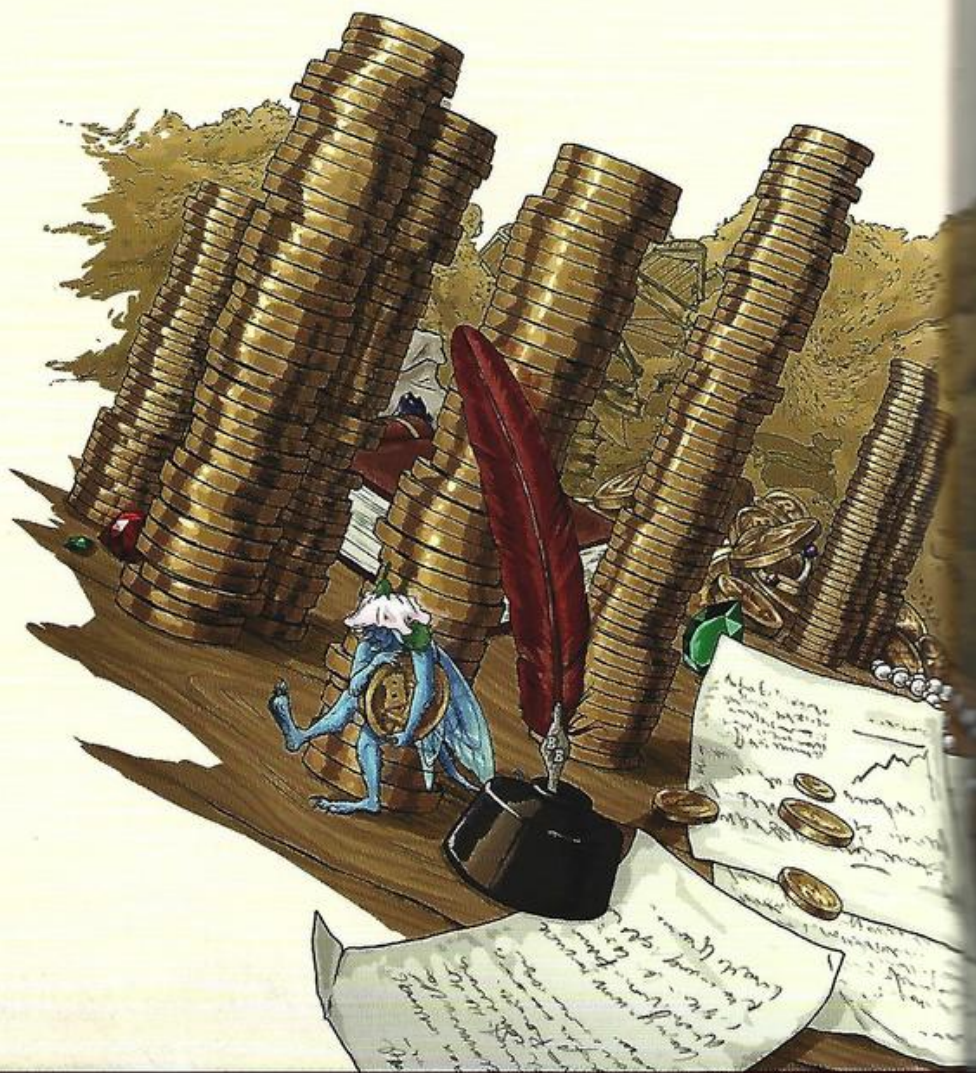
Pour sa part, Threehorn était égoïste en plus d'être cupide. Il montra bien vite qu'il n'aimait pas partager et tirait dès que possible la couverture à lui. En plus de contrarier ses collègues, au cours de ses premières années en service, les coûts des licences de Cabalvision explosèrent de façon récurrente, ce qui se répercuta sur les coûts des abonnements. S'inspirant de cela, beaucoup de propriétaires de stades et d'équipes augmentèrent les prix des billets. Pareillement, le prix des produits dérivés augmenta énormément. En réponse, les

équipes sur le circuit de la NAF demandèrent de plus en plus d'efforts de la part de leur stade et de leurs sponsors pour payer leurs salaires mirobolants et les coûts des transferts.

Comme rapporté par *Spike! Magazine*, en l'espace de seulement quatre saisons, la somme en or moyenne pour assister à un match passa de la somme déjà importante de cinq couronnes au prix exorbitant de 75! Suivant la même tendance, le salaire moyen d'un joueur de la NAF passa de quelques centaines de pièces d'or à plus de 30 000! Malgré cela, l'argent continuait d'affluer, et en dépit de dépenses toujours plus importantes pour payer les salaires des joueurs et des membres du staff, des propriétaires des stades, des promoteurs, la NAF continuait de générer d'énormes profits et en conservait la part du lion.

La plupart des industries qui avaient vu le jour autour de ce sport comprirent rapidement que ces nouvelles nécessités économiques ne pouvaient être assurées seulement par la vente de tickets et d'abonnements à Cabalvision, et que tant que la demande financière de la NAF était aussi énorme, d'autres allaient s'engouffrer dans la brèche et en profiter. Beaucoup de sponsors relevèrent le défi et payèrent toujours plus pour voir leurs logos sur les maillots des équipes et dans les stades. Malheureusement, pour le fan moyen, tout cela aboutit à une hausse insupportable des dépenses. Les réseaux de Cabalvision se mirent à chercher d'autres moyens pour captiver l'audience, menant à une multiplication de chaînes de débats et de séries de pièces théâtrales.

Même le Blood Bowl fut forcé de s'adapter afin de continuer





à vendre un flot de tickets et de recruter de nouveaux spectateurs pour Cabalvision. Le début des années 2480 vit une explosion de violence. En plus d'innovations enthousiasmantes, les sorciers connurent un regain de popularité, et d'un coup, les tarifs pratiqués par les Collèges de Magie parurent moins réhivitoires. De plus, de nombreuses nouvelles machines firent leur apparition sur les stades, notamment la tronçonneuse, l'objet le plus emblématique et populaire de cette époque. Le terrain devint un lieu de massacre où d'innombrables joueurs moururent éviscérés et décapités. Il y eut même une courte période en 2486 où tous les matchs joués pendant le mois de Pflugzeit finirent en égalité 0-0 tandis que les équipes, entièrement constituées de psychopathes équipés de tronçonneuses, s'intéressaient uniquement à la tuerie!

Néanmoins, pour un grand nombre de personnes, le succès commercial des années 2480 devint le synonyme d'une ère d'excès aussi glorieuse que lucrative. Cependant, tout le monde n'était pas satisfait de cette situation.

Plusieurs équipes étaient inquiètes de voir le nombre de spectateurs diminuer et le Blood Bowl muter de façon incontrôlable. Beaucoup de stars du terrain commencèrent à donner des interviews lors desquelles elles évoquaient les difficultés éprouvées par les fans, qui avaient de plus en plus de mal à supporter le coût financier nécessaire pour voir jouer leur équipe favorite. Parmi les critiques les plus virulents envers la NAF, on trouvait Jeremiah Kool, le capitaine des Darkside Cowboys. Non seulement Kool était considéré par de nombreux fans comme

le plus grand joueur de l'histoire du Blood Bowl, mais en plus les Cowboys bénéficiaient des faveurs d'un puissant mécène. On disait que le Roi-Sorcier de Naggaroth en personne était un grand supporter des Cowboys. C'est ainsi que Kool, protégés en permanence par plusieurs Gardes Noirs du Roi-Sorcier, pouvait dire ce qu'il voulait, quand il le voulait, et ne s'en privait pas.

Kool prévint que ces excès ne pouvaient durer éternellement, et que tôt ou tard la NAF s'écroulerait sous le poids de sa cupidité. Que le futur du sport résidait dans les compétitions libres plutôt qu'entre les mains d'une église avide de sensationnalisme. Kool alla jusqu'à rappeler à Nikk Threehorn que le Blood Bowl consistait à vénérer Nuffle, pas l'argent, et que le vent tournerait tôt ou tard.





Threehorn se moquait de ces avertissements, mais pour beaucoup d'autres, les paroles de Kool ramenèrent l'espoir. L'ère des psychopathes à tronçonneuses touchait à sa fin, en grande partie à cause de la mort prématurée de tous les psychopathes en question. Un grand nombre de joueurs talentueux n'avaient pas survécu à ces heures sombres, tandis que les joueurs les plus vieux et les plus sages, les stars du Blood Bowl, avaient opté pour une retraite prudente. Un certain nombre d'entre eux firent leur retour, aux côtés de jeunes joueurs avides de faire leurs preuves. Beaucoup de ces joueurs acceptaient des salaires très bas pour avoir la chance d'intégrer une équipe. Plusieurs petites ligues et tournois faisaient désormais jeu égal avec la NAF au niveau du talent de leurs joueurs, et attiraient des joueurs qui avaient été dégoûtés par la cupidité de la NAF. Un grand nombre de supporters se tournaient vers ces compétitions mineures pour satisfaire leur soif de Blood Bowl. Pour une fraction du prix d'un ticket de la NAF, ils pouvaient acheter un ticket valable toute une saison pour voir leur équipe locale évoluer dans une ligue régionale. Alors que la qualité du jeu dans ces tournois mineurs s'améliorait, beaucoup se mirent à

clamer haut et fort que cette offre était désormais plus intéressante que celle de la NAF, dont le coût était de toute façon prohibitif.

Au début de la saison 2487/88, l'industrie du Blood Bowl sentait qu'il y avait du changement dans l'air...

Sur le terrain, la NAF n'avait rien changé de ses habitudes. La saison se déroula plus ou moins comme on s'y attendait, avec les équipes favorites dominant la compétition. Mais en dehors du terrain, les choses étaient très différentes: les ventes de tickets déclinaient et les taux d'audience de Cabalvision étaient en chute libre. Les médias s'intéressaient de plus en plus aux ligues mineures et aux tournois indépendants. Au début de 2488, alors que la saison touchait à sa fin et que l'époque du jeu libre s'ouvrait, le *Altdorf Herald* choqua le monde en dédiant sa couverture à la Super-ligue du Bord du Monde. La première session des jeux libres de la NAF était reléguée à la page trois...

Les plaintes s'accumulaient contre la NAF. Les propriétaires de stades étaient alarmés de constater leur baisse de revenus et les médias se plaignaient du coût trop élevé des contrats de diffusion. Il semblait qu'il fallait changer les choses, et cela se produisit, mais pas de la façon attendue!

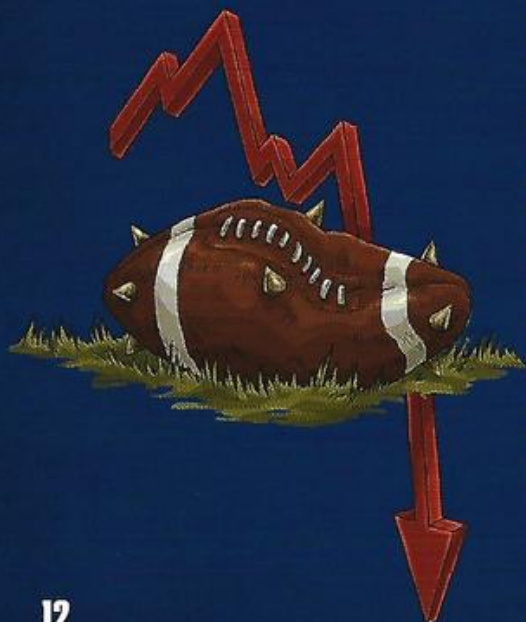
La saison du Championnat 2488 débuta comme d'habitude en grande pompe, et les bancs du Stade Luitpold 1<sup>er</sup> d'Altdorf étaient pleins. Le dernier jour, devant les dignitaires de tout le monde connu, les Darkside Cowboys et les Reikland Reavers s'alignèrent en vue d'un match qui allait entrer dans les annales, non seulement pour les actions sur le terrain, mais aussi pour les événements scandaleux qui allaient

se dérouler. Alors que le score était de 1 partout, la mi-temps arriva, avec ses spectacles habituels. Alors que l'orchestre jouait pour accueillir les cheerleaders de chaque équipe, un problème survint. Celles des Reikland Reavers arrivèrent, mais pas celles des Darkside Cowboys.

Alors que les Pom-pom Girls humaines entamaient leur représentation, un tumulte éclata derrière les gradins. Le personnel encadrant et des officiels se ruèrent dans les vestiaires des cheerleaders des Cowboys, mais ils étaient vides. La panique se répandit tandis que de plus en plus de prêtres de Nuffle étaient attirés par le brouhaha. Rapidement, les tunnels de service autour du terrain furent envahis de personnes brillant et brassant de l'air. Il devint vite évident que le problème était plus grave que de prime abord, car Nikk Threehorn en personne était introuvable...

On se rendit également compte que le carrosse luxueux de Threehorn était parti. De plus, des investigations menées dans le temple de Nuffle montrèrent que les coffres de la NAF avaient été pillés. L'or qui était encore là le matin même avait mystérieusement disparu.

Afin d'éviter que la panique se répande, les officiels ordonnèrent que le match se poursuive après la mi-temps. Les Cowboys prouvèrent une fois de plus leur détermination et vainquirent les Reavers 3 à 2 au tout dernier instant. Les officiels de la NAF continuèrent leurs activités comme si de rien n'était, mais des nouvelles aussi fracassantes ne pouvaient rester cachées bien longtemps. La cérémonie de remise du trophée et les conférences de presse qui suivirent résonnèrent des questions acharnées des journalistes. Mais en vérité, personne ne pouvait encore y répondre...





## EFFONDREMENT SOUDAIN

Puisque le Commissaire Sacré semblait bien avoir filé avec une troupe de pom-pom girls et une somme d'argent considérable, la période de tranquillité traditionnelle qui suivait la saison du Blood Bowl fut remplacée par une effervescence inhabituelle. La NAF était ébranlée; et la panique se répandit à toutes les strates de cette organisation. Être privé de chef était une chose; mais se retrouver sans salaire en était une autre, qui poussa beaucoup de prêtres de Nuffle d'ordinaire loyaux à remettre en cause leur engagement. Les choses empirèrent quand le plus grand réseau de Cabalvision, ABC, suspendit ses paiements. Et ce n'était que le début, même si le fait que les réseaux rechignent à payer n'était pas une nouveauté. Mais cette année-là, le problème était encore plus patent: sans revenus, la NAF ne pouvait payer aucune dépense ni salaire.

La NAF fut forcée de licencier bon nombre de salariés, tandis que ses créanciers étaient aux aguets, tels des vautours. À l'automne 2488, une semaine avant le début de la saison 2488/89, la NAF fut poussée à l'inimaginable. Le 3 de Brauzeit 2488, il se mit en liquidation. Sans tambour ni trompettes, sans même en aviser ses équipes ou les organisations associées, la NAF cessa d'exister, alors qu'encre le jour d'avant elle continuait d'administrer le Blood Bowl. Le seul commentaire accordé par les derniers prêtres de Nuffle barricadés derrière les portes de leur temple fut: *"Ce n'est pas à l'église de Nuffle d'administrer ce sport, et nous ne pouvons imaginer que quiconque pense autrement!"*

Évidemment, cette situation entraîna un long moment de flottement dans le monde du Blood Bowl. Le temple de Nuffle venait de reconnaître qu'il jetait l'éponge et s'en lavait les mains. Le Blood Bowl venait de perdre toute forme de gouvernance.

Le chaos s'installa. Les réseaux de Cabalvision se retrouvèrent face à un manque criant de programmes à diffuser. Les quarante équipes les plus célèbres au monde se retrouvèrent soudainement privées de toute raison d'exister. Des centaines d'autres équipes virent leurs ligues annulées. Des dizaines de propriétaires de stades furent mis au pied du mur et les bookmakers n'étaient plus en mesure de faire leur métier. Des dizaines de milliers de salariés du Blood Bowl employés par les équipes, les stades et même la NAF furent mis au chômage. Les répercussions économiques furent profondes et durables. Beaucoup d'économies risquaient de s'effondrer sans le Blood Bowl. De nombreuses institutions bien connues de la population risquaient elles aussi de disparaître. Beaucoup de travailleurs couraient le risque de mourir de faim...

En quelques jours, les plus grandes cités du Vieux Monde furent en proie à des émeutes. Pire encore, des gouvernements et des seigneurs chutaient tandis que les traités signés étaient brutalement révoqués. Des sabres étaient tirés de leurs fourreaux et des boucliers étaient frappés avec colère dans tout le Vieux Monde.

Nul ne peut dire exactement qui réagit en premier et prouva que le monde du Blood Bowl ne dépendait pas uniquement de la NAF. Néanmoins, ce fut NBC qui annonça avant les autres qu'il allait remplacer l'essentiel de sa programmation du Blood Bowl par une autre compétition, celle de la très populaire ligue des Royaumes Elfiques. NBC ne fut pas seul, et beaucoup pensent que le premier contrat signé directement entre une ligue mineure et un réseau de Cabalvision après l'effondrement de la NAF concerna Canal 7 et la Ligue Orcidas de l'Équipe de l'Année.

Au final, ces détails sont inintéressants. Ce qui importe, c'est qu'en peu de temps, le Vieux Monde comprit qu'il n'avait pas perdu le Blood Bowl. L'effondrement de la NAF ne fit pas disparaître ce sport, mais signifiait juste que la saison de la NAF et le Championnat appartenaient au passé.





## SUITE ET DÉNOUEMENT

Lors de son effondrement, la NAF gérait 40 équipes réparties en deux conférences. C'étaient de loin les équipes les plus grandes, les plus célèbres et les plus douées du monde connu. Elles représentaient les 16 sectes originelles fondées par Roze-El, qui avaient été rejointes au cours du siècle suivant par de nouvelles équipes du Vieux Monde.

Le fait que les autres ligues et tournois continuent d'exister sans problème ne fut pas une bonne nouvelle pour ces équipes de la NAF, qui restaient déstabilisées et privées de foyer. Sous l'effet de la panique, beaucoup d'équipes vendirent leur stade et licencièrent une grande partie de leur personnel encadrant. Les premières victimes furent les Everbold Unicorns, les Southstorm Squids, la Hobgoblin Team (dont les directeurs se poignardèrent dans le dos littéralement et mutuellement), les Icecastle Wolves et les Westside Werewolves. Ces équipes avaient toutes un passé glorieux, mais également des dettes abyssales qu'elles pouvaient se permettre au temps de la NAF, car elles bénéficiaient alors d'un afflux constant de revenus. Les propriétaires de ces équipes furent forcés de vendre tout ce qu'ils pouvaient tandis que leurs créanciers les poursuivaient.

Les Nurgle's Rotters et les Bifrost Berserkers furent également victimes de cette période. Les joueurs favoris de Nurgle étaient mal accueillis dans les ligues mineures, car leur réputation de véhiculer des maladies virulentes les précédait. Ils furent forcés de voyager loin pour jouer des matchs. Ce que devint l'équipe est un mystère. On sait qu'elle disparut en Norsca. On pense qu'elle a péri en traversant un glacier pour jouer un match amical contre les Arctic Cragspiders. Pour leur part, les Bifrost Berserkers furent exposés à l'hostilité de plusieurs équipes

## CONFÉRENCE DU NFC

**NFC CENTRAL:** Darkside Cowboys, Everbold Unicorns, Evil Gits, Athelorn Avengers, Greenfield Grasshuggers.

**NFC NORD:** Vynheim Valkyries, Dwarf Giants, Nurgle's Rotters, Asgard Ravens, Lowdown Rats.

**NFC EST:** Dwarf Warhammerers, Skavenblight Scramblers, Creeveland Crescents, Southstorm Squids, Bluebay Crammers.

**NFC OUEST:** Orcland Raiders, Galadrieth Gladiators, Lustria Croakers, Worlds Edge Wanderers, Hobgoblin Team.

## CONFÉRENCE DE L'AFC

**AFC CENTRAL:** Reikland Reavers, Gouged Eye, Naggaroht Nightwings, Underworld Creepers, Bifrost Berserkers.

**AFC NORD:** Champions of Death, Middenheim Marauders, Arctic Cragspiders, Albion Wanderers, Icecastle Wolves.

**AFC EST:** Chaos All-Stars, Oldheim Ogres, Bright Crusaders, Khorne's Killers, Scarcrag Snivellers.

**AFC OUEST:** Elfheim Eagles, Westside Werewolves, Dark Renegades, Stunted Stoutfellows, Bruendar Grimjacks.

d'Ogres quand ils tentèrent d'intégrer la ligue de la Mégabaston des Montagnes des Larmes. On prétend qu'aujourd'hui encore, plusieurs équipes d'Ogres originaires de cette région conservent des géants captifs, qui ont été faits prisonniers quand les Bifrost Berserkers ont été dissous. On pense que dans la culture des Ogres, ces prisonniers servent de Gros Bras, à la façon dont les équipes du Vieux Monde emploient souvent des Ogres comme Gros Bras.

Certaines équipes connurent des difficultés mais survécurent. Tout le monde connaît l'histoire des Naggaroht Nightwings et de leur fusion avec les Naggaronid Nightmares. Ce ne fut pas un cas isolé. Les Middenheim Marauders eurent eux aussi à fusionner avec les Middenland Maulers pour échapper à la banqueroute. A contrario, les Galadrieth Gladiators et les Elfheim Eagles bénéficièrent de nouveaux investisseurs après avoir proposé à

tout noble d'Ulthuan qui le désirait de jouer pour eux en échange d'une contribution en espèces sonnantes et rébuchantes. Cela sauva ces équipes, mais poussa leurs meilleurs joueurs à chercher des emplois ailleurs, car ils ne voulaient pas s'entraîner avec des novices fortunés (de là à dire que les joueurs qui ont démissionné pour créer les équipes de l'Union Elfique sont des snobs, il n'y a qu'un pas...)

D'autres équipes qui avaient appartenu à la NAF s'en sortirent mieux. Les Champions of Death s'adaptèrent. Le Coach Tomolandry n'avait aucun scrupule à pousser ses joueurs, pourtant morts-vivants, jusqu'au bout de leurs limites. Cette stratégie fut imitée par les Bruendar Grimjacks. Par un heureux hasard, les Grimjacks venaient d'être classés en tant "qu'Horreurs Nécromantiques" au lieu "d'humains" par la NAF suite à un changement de coach en Sylvania (ce changement ne fut que



le premier de leurs problèmes, la pire épreuve étant le long chemin du retour vers la civilisation, à travers les bois hantés et les landes maudites).

Les Greenfield Grasshuggers et les Bluebay Crammers choisirent pour leur part de rester dans le Moot. En vérité, leur implication dans la compétition de la NAF avait été toujours secondaire par rapport à la Coupe Dé à Coudre du Moot et ses festins d'après match, c'est pourquoi les Halflings furent heureux de leur sort. Pareillement, les Lustria Croakers considéraient la NAF comme une nouveauté sans futur et furent satisfaits de retourner dans la Super-ligue de Lustrie (une ligue dont les habitants du Vieux Monde et les aficionados de la NAF avaient mis du temps à réaliser la richesse, de loin la plus importante du monde connu. C'est ainsi que la Super-ligue de Lustrie a pu se dérouler sans encombres au milieu des jungles de Lustrie depuis l'époque des Anciens).

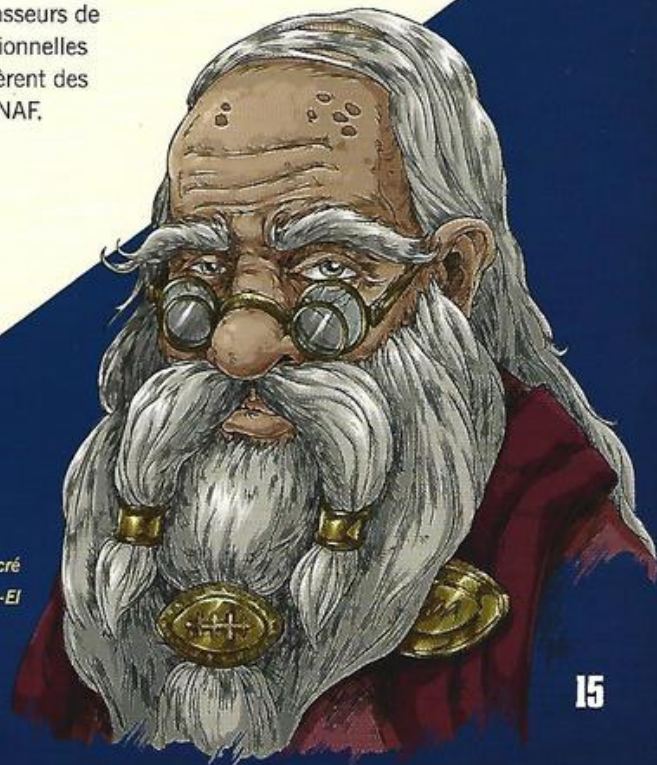
Les Darkside Cowboys échappèrent sans encombres à la destruction. Ils avaient un programme d'entraînement très développé et une excellente académie. Ils furent donc en mesure d'aligner des équipes très professionnelles dans plusieurs tournois, alors même que leur principale équipe se concentrait sur la Ligue des Royaumes Elfiques. Ceci, ainsi que la présence de Kool à la tête de l'Académie Souterraine de Magie Offensive, et de sa propre école de Kool-Kids, permit aux Cowboys de s'adapter sans difficultés suite à l'effondrement de la NAF. Le fait que toutes leurs cheerleaders soient revenues à la fin de 2488 pour prendre une retraite confortable n'a guère été commenté depuis. Quant aux sommes d'argent investies dans le Blood Bowl de Naggarth à cette époque, personne n'est capable d'expliquer leur provenance...

Plusieurs autres équipes fortunées firent des investissements pour imiter le succès des Cowboys, notamment les Reikland Reavers, les Skavenblight Scramblers et les Dwarf Warhammerers. Toutes ces équipes avaient des programmes d'entraînement efficaces et pouvaient aligner plusieurs formations lors de nombreuses compétitions simultanées. De façon intéressante, toutes ces équipes semblaient s'être préparées à l'effondrement de la NAF. Il est certain que pendant le mercato entre la fin du Championnat de Blood Bowl de 2488 et le début de la saison 2488/89, les Reavers firent participer leurs équipes novices à plus de matchs que tout au long de l'année précédente.

Pourtant, il restait des équipes condamnées à voyager dans le Vieux Monde comme des bandes de mercenaires. Des coachs et des joueurs furent recrutés et guidés par leurs agents, et acceptaient ou lançaient des défis à d'autres équipes quand l'occasion se présentait. Ces équipes faisaient de leur mieux pour gagner leur vie avec les tickets vendus à des spectateurs peu nombreux. On comptait parmi elles les Vynheim Valkyries, les Creeveland Crescents, les Orcland Raiders et les Arctic Cragspiders, qui avaient gagné le surnom péjoratif de "chasseurs de pots". Des équipes professionnelles et très violentes se détachèrent des codes stricts érigés par la NAF.

Elles lançaient des défis à des équipes amateurs pour des matchs amicaux, ce qui attirait souvent une foule nombreuse avide d'encourager son équipe locale. Malheureusement, cette dernière était généralement laminée, les professionnels étant apparemment plus intéressés par la récompense que par le fait de proposer un match agréable à regarder, ce qui était toujours au détriment de leurs adversaires. Les premières équipes à se comporter ainsi firent malheureusement des émules, et rapidement, il y eut un grand nombre d'équipes professionnelles des ligues mineures qui imitèrent ces tactiques déloyales en participant à des compétitions amicales, qu'elles gagnaient facilement. Ce sont les actions et le comportement de ces équipes qui rappellent à quel point cette époque était sombre pour le Blood Bowl. Et en dépit de plusieurs lueurs d'espoir, la NAF laissa derrière elle un grand vide, et l'essentiel de la population le regretta amèrement. D'ailleurs, beaucoup de supporters se désintéressèrent du Blood Bowl après avoir payé un ticket très cher pour voir un match brutal et inégal.

Commissaire Sacré  
Roze-El





## L'ÈRE DU JEU LIBRE ET LA NAISSANCE DES MAJEURS

Suite à l'effondrement de la NAF, beaucoup de stades furent achetés par de nouveaux propriétaires. Certains endroits célèbres changèrent de tenancier pour un croûton de pain à cause des équipes dissoutes et de la baisse colossale de revenus qu'avait entraîné la fin des codes créés par la NAF pour le Blood Bowl. Ces nouveaux propriétaires étaient souvent néophytes dans l'industrie du sport et hésitants quant à la conduite à tenir. Beaucoup invitaient des équipes à jouer en proposant des récompenses ad hoc. La publicité de ces parties était assurée par les propriétaires des stades et les agents des joueurs. Les premiers cherchaient à générer un maximum de revenus, les seconds cherchant surtout à justifier leur poste dans l'ère post-NAF en se rendant utiles comme ils le pouvaient. Généralement, la vente des tickets à l'entrée du stade était répartie entre les organisateurs et les équipes. Même si cette solution fut au départ populaire, elle tomba rapidement dans la dérive des spéculateurs.

Il ne fallut pas longtemps avant que les réseaux de Cabalvision et les sponsors majeurs qui avaient soutenu la NAF commencent à se mettre d'accord. L'idée était simple : capitaliser sur ces stades luxueux et leurs propriétaires naïfs pour organiser des tournois avec d'importantes récompenses pour les équipes parvenant au haut du classement. Ils espéraient qu'en plus de rendre plus intéressantes les ligues mineures, une série de grands tournois tout au long de l'année pouvaient permettre de conserver l'intérêt des aficionados, comme la NAF y était parvenue pendant si longtemps. Les réseaux et les sponsors avaient vu le chaos

provoqué par la fermeture de la NAF, et en dépit des nombreuses autres compétitions dans le monde, ils se lamentaient de la perte d'une compétition aussi prestigieuse. Ils cherchaient alors à améliorer les choses et à revigorer le Blood Bowl, aussi bien pour les joueurs que pour son public (du moins, c'est ce qu'ils affirmaient lors des conférences de presse). En vérité, ils avaient vu les propriétaires de stades s'enrichir grâce à la vente de tickets et voulaient leur part du gâteau. Dans ce nouveau monde, libre des édits de la NAF et de sa façon de structurer le Blood Bowl, on découvrit de nouvelles façons de faire de l'argent sur le dos du public et des joueurs.

Les nouveaux propriétaires de plusieurs stades parmi les plus grands étaient ravis, car accueillir un tournoi résolvait plusieurs problèmes récurrents. D'abord, cela signifiait que plusieurs matchs avaient lieu en une courte période de temps, ou chaque semaine, voire tous les mois. De plus, la publicité de l'événement incombait à quelqu'un d'autre qu'eux. Cela réduisait l'importance des "chasseurs de pots" car les dernières étapes d'un tournoi voyaient s'affronter des équipes de valeurs plus ou moins égales. Le public revint en masse, ravi de pouvoir de nouveau profiter d'un bon spectacle. Des équipes furent attirées par la promesse de plus grosses récompenses que lors des matchs amicaux ou locaux. Tout le monde était gagnant.

Quatre championnats émergèrent rapidement comme étant les plus importants et les plus attendus des supporters et des joueurs. Ils étaient sponsorisés par de grands noms, et bénéficiaient d'un soutien financier (et même politique) considérable. Ces championnats

se contentaient d'inviter certaines des meilleures équipes du circuit pour jouer plusieurs rondes, afin de déterminer un vainqueur. Ce furent ces championnats qui jouirent de l'intérêt des réseaux de Cabalvision et de sponsors sélectionnés pour leur implication. On les nomma bientôt "les Tournois Majeurs" ou, plus simplement, "Les Majeurs".

Trois d'entre eux étaient des compétitions prestigieuses depuis des années. Dans le paysage du jeu en constante évolution, ils étaient les plus propices à grandir et à gagner en popularité. Ces tournois avaient lieu à intervalles réguliers tout au long de l'année : La Chaos Cup au printemps, un tournoi haut en couleur qui n'a jamais lieu deux fois au même endroit et qui comprend souvent les plus terribles équipes du Royaume du Chaos. Le Trophée Open de *Spike! Magazine* se tient chaque automne, dans la cité estalienne de Magritta sur la baie de Gaia de Quetunde, la ville la plus festive de tous les royaumes des hommes. Vient ensuite le Dungeonbowl Invitational, organisé et sponsorisé par les Collèges de Magie, au chaud dans un donjon pendant les mois rigoureux de l'hiver. En plus de ces divers tournois géographiquement très éloignés les uns des autres, ce qui favorise une audience éclectique, où que vivent les supporters dans le monde, il existe un Majeur auquel ils peuvent espérer se rendre au moins une fois dans leur vie.

Le quatrième tournoi, qui se déroule après la Chaos Cup et avant le Trophée Open de *Spike! Magazine*, était à la fois un pari des organisateurs et une surprise pour le public. En 2490, deux ans seulement après les événements scandaleux du Championnat de Blood Bowl 2488, ce dernier revint !



Rebaptisé le Blood Bowl Classic suite au scandale et son absence d'un an du calendrier, cette compétition prestigieuse revint, plus démesurée que jamais. Sponsorisé par Bloodweiser, diffusé exclusivement par ABC (Association Bicentenaire des Conjurateurs) et sous le contrôle direct d'une personne héritière du trône, Karl Franz. le jeune prince était un grand amateur du Blood Bowl (quelques années auparavant, il avait acheté le *Stade Mémorial de l'Empereur Ludwig le Gros* et avait payé sa rénovation, avant de le renommer le *Stade Mémorial de l'Empereur Luitpold I<sup>er</sup>*, du nom de son père qui, en réalité, était encore en vie à l'époque. Il fut d'ailleurs assez déçu de l'illettrisme de son fils).

Le premier Blood Bowl Classic fut un événement grandiose qui se déroula en plein été. Comme pour la saison de la NAF, 40 des meilleures équipes du monde furent invitées à participer à un tournoi de quatre semaines. Au début, ces 40 équipes étaient divisées en huit groupes de cinq, pour s'assurer que pendant les deux premières semaines, les matchs étaient quotidiens. Une fois les qualifications terminées, les huit meilleures équipes progressaient dans les rondes, et au cours de deux semaines supplémentaires, elles étaient éliminées les unes après les autres jusqu'à ce qu'il ne reste que les deux meilleures, dont l'une était sacrée championne après une finale. Ce tournoi connut un franc succès, et la compétition elle-même annonçait un été glorieux d'excès au cœur du Vieux Monde.

Puisque le calendrier ne manquait pas d'événements, dont les quatre Majeurs, avec la GARR se chargeant des règles et des régulations, et avec les réseaux de Cabalvision et les sponsors chargés de la promotion, une nouvelle ère s'ouvrait pour le Blood Bowl, dont le succès ne s'est jamais démenti...





# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## STADES DE BLOOD BOWL



**O**n trouve des terrains de Blood Bowl dans le monde entier, des jungles moites de Lustrie, où des stades antiques occupent le site d'anciennes cités, aux banquises de Norsca, où les zones d'en-but sont creusées dans la glace et le permafrost, ainsi qu'en des endroits plus exotiques encore. Ils sont aussi variés que les lieux qui les abritent, des modestes terrains aux contours tracés à la peinture blanche pour les tournois à petit budget aux stades grandioses tels le Memorial Stadium de l'Empereur Luitpold I au cœur d'Altdorf, foyer du Blood Bowl, le plus grand des tournois organisés dans la plus somptueuse des arènes du monde connu.

Cette section explique la structure d'un terrain de Blood Bowl, les lignes de touche, et les détails périphériques nécessaires pour disputer une partie.



# SOL SACRÉ DE NUFFLE

Où qu'ils se trouvent et quelle que soit la façon dont ils sont tracés, les terrains de Blood Bowl suivent tous les mêmes paramètres sacrés édictés par le livre saint de Nuffle. Avant un match, peu importe où dans le monde, des membres de la **Guilde des Arbitres et Régulateurs Réunis (GARR)**, arpentent le terrain pour s'assurer de ses mesures exactes : 60 pas de large pour 100 pas de long.

## LE TERRAIN DE BLOOD BOWL

Un terrain de Blood Bowl se compose de plusieurs sections qui partagent les mêmes éléments :

1. Deux Zones d'En-but, une à chaque extrémité du terrain.
2. Deux Couloirs Latéraux, de part et d'autre du terrain, courant d'une Zone d'En-but à l'autre.
3. Deux Lignes de Touche, courant le long du terrain d'une Zone d'En-but à l'autre.
4. Le Champ Centre, la zone entre chaque Couloir Latéral, courant d'une Zone d'En-but à l'autre.
5. Deux trappes se trouvent sur le terrain, une dans chaque moitié, chacune positionnée dans un Couloir Latéral.
6. Le terrain est ensuite divisé dans sa largeur par la Ligne d'Engagement, l'endroit où les deux équipes s'alignent pour le coup d'envoi, et où se déroulent les actions les plus violentes d'un match !

Enfin, le plateau en lui-même est découpé par une grille ; treize cases de la Ligne d'Engagement à une Zone d'En-but, pour un terrain de vingt-six cases de long et de quinze cases de large ; quatre cases de large pour chaque Couloir Latéral et sept cases de large pour le Champ Centre.



## LES FOSSES

Chaque équipe dispose de sa fosse, un havre en marge du terrain où les réserves s'échauffent, où l'on soigne les blessés et où l'on garde un suivi des informations d'une partie :

1. Le box des Réserves, où les joueurs en bonne santé se tiennent prêt à jouer au prochain coup d'envoi.
2. Le box des Joueurs K.-O., où les joueurs retirés du terrain en raison d'une blessure mineure se remettent.
3. Le box des Joueurs Éliminé, où l'on soigne les joueurs gravement blessés, et où l'on place les joueurs qui ne joueront plus avant le coup de sifflet final.
4. Piste de Tours. Elle est capitale et aide quiconque à voir à quel tour en est la partie et combien de temps il reste pour la mi-temps en cours. La piste de Tours est abordée plus en détail pages 20 et 42.
5. Piste de Relances, utilisée pour garder le compte du nombre de relance qu'une équipe a à sa disposition à chaque mi-temps. Les relances sont abordées plus en détail page 24.
6. La Piste de Score, où le coach garde le compte de chaque touchdown que son équipe a marqué.



Fosse

Terrain de Blood Bowl



## ÉQUIPEMENT DE SPORT

**L**es équipes de Blood Bowl voyagent rarement léger. Qu'il s'agisse du maillot ou de l'armure des joueurs, des pompons et des rubans des cheerleaders ou des bandages, des scies et des attelles des apothicaires, la liste de l'équipement transportée de stade en stade est sans fin. Sur une table de jeu, une partie de Blood Bowl requiert un peu moins de matériel, mais certains accessoires sont indispensables pour le bon déroulement d'un match.

### LE BALLON

**S**ans conteste la figurine la plus importante sur le terrain ! Lorsqu'il n'est pas en possession d'un joueur (c.-à-d. porté par un joueur), le ballon, ou parfois plus simplement, la balle, est placé sur le terrain, entièrement sur une case autrement vide. Lorsqu'il est en possession d'un joueur, il sera placé sur ou adjacent au socle de cette figurine.

Le ballon est un élément crucial de n'importe quelle partie de Blood Bowl, et on peut le représenter de mille et une façons, d'un simple pion à une figurine soignée et peinte comme n'importe quel autre joueur.

### PIONS

**L**e jeu de Blood Bowl utilise plusieurs pions en conjonction avec les fosses afin de garder une trace des informations de jeu importantes :

#### PION DE TOUR

Vous aurez besoin d'un pion de tour, et il est de votre responsabilité, au début de chacun de vos tours, sans exception, de déplacer le pion de tour sur la piste de Tours de votre fosse.

#### PION(S) DE RELANCE

De même, c'est à vous de tenir compte du nombre de relances d'équipe dont vous disposez, et combien vous en avez utilisé. Vous pouvez utiliser un ou plusieurs pions (un pour chaque relance d'équipe), à votre convenance.



#### PION DE SCORE

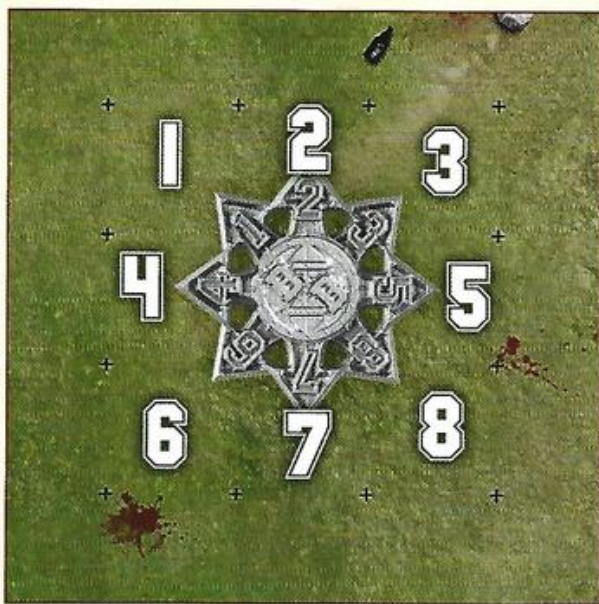
On utilise un pion de score pour garder le compte du nombre de touchdowns qu'une équipe a marqué, en plaçant le pion sur le zéro de la piste de Score, puis en le déplaçant après chaque touchdown.

### GABARITS

**B**lood Bowl utilise aussi trois gabarits uniques. Il s'agit du "Gabarit de Direction Aléatoire", du "Gabarit de Renvoi" et de la "réglette". On les utilise comme décrit ci-dessous.

#### GABARIT DE DIRECTION ALÉATOIRE

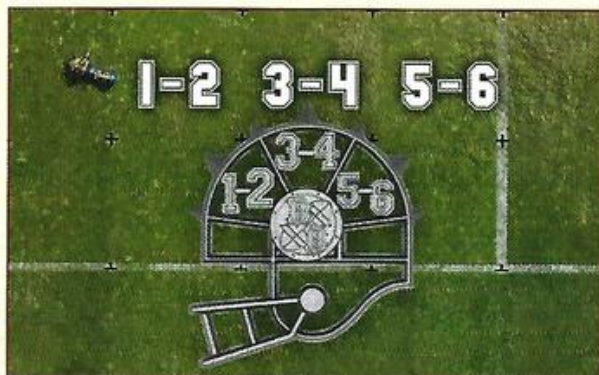
Ce gabarit est utilisé dès que le ballon "ricoché", "rebondit" ou "dévie" (voir page 25), ou lorsque les règles demandent de déterminer une direction aléatoire pour quelque raison. Placez le gabarit comme ci-dessous, son centre sur la case où se trouve le ballon, et jetez un D8 pour déterminer la direction.



#### GABARIT DE RENVOI

Si le ballon quitte le terrain, le public le renverra avec enthousiasme. Placez le gabarit de Renvoi comme ci-dessous, le logo Blood Bowl superposé à la dernière case occupée par le ballon avant qu'il quitte le terrain, et jetez un D6 pour déterminer la direction dans laquelle le ballon est renvoyé.

Les Renvois sont couverts en détail page 51.





## RENOIS D'ANGLE

Si le ballon quitte le terrain à partir d'une case d'angle, la direction du renvoi est déterminée en plaçant le gabarit de Direction Aléatoire comme sur le schéma ci-dessous, puis en jetant un D3.



## LA RÉGLETTE

Elle est utilisée lorsqu'on effectue une action de Passe ou de Lancer de Coéquipier, à la fois pour déterminer la portée et, dans le cas d'une action de Passe, pour déterminer si un joueur adverse peut tenter d'interférer avec la passe.

Les actions de Passe et Lancer de Coéquipier sont couvertes page 48 et page 52, respectivement.



## DÉS DE BLOOD BOWL

Le jeu Blood Bowl utilise quatre types différents de dés pour déterminer l'issue de diverses actions et des événements. On parle souvent des "cubes sacrés de Nuffle" en hommage au dieu du Blood Bowl. Curieusement (ou pas), tous ces dés ne sont pas des cubes!

### DÉS DE BLOCAGE

Exclusifs au jeu du Blood Bowl, les dés de blocage sont utilisés pour résoudre les actions de Blocage et de Blitz contre les joueurs adverses. Ce sont des dés à six faces arborant cinq icônes (l'une d'elles est reproduite deux fois), chacune représentant une issue différente lors d'un blocage (voir page 57).

### D6

Blood Bowl utilise aussi des dés à six faces numérotées de 1 à 6. Il n'est pas rare que le "6" soit remplacé par un logo – celui du jeu ou d'une équipe spécifique – sur nombre de dés Blood Bowl.

- **D3:** Les règles demandent parfois de jeter un D3, mais ne risquez pas votre santé mentale pour dénicher un vrai dé à trois faces. Jetez simplement un D6 et divisez par deux le résultat en arrondissant à l'entier supérieur.

### D8

On jette souvent un dé à huit faces conjointement au gabarit de Direction Aléatoire, mais il possède d'autres usages.

### D16

Un dé à seize faces. Moins usité, mais non moins vital, le D16 sert pour certains tableaux des règles qui suivent, ou pour désigner un joueur au hasard dans une équipe.



DÉS DE BLOCAGE



D6



D8



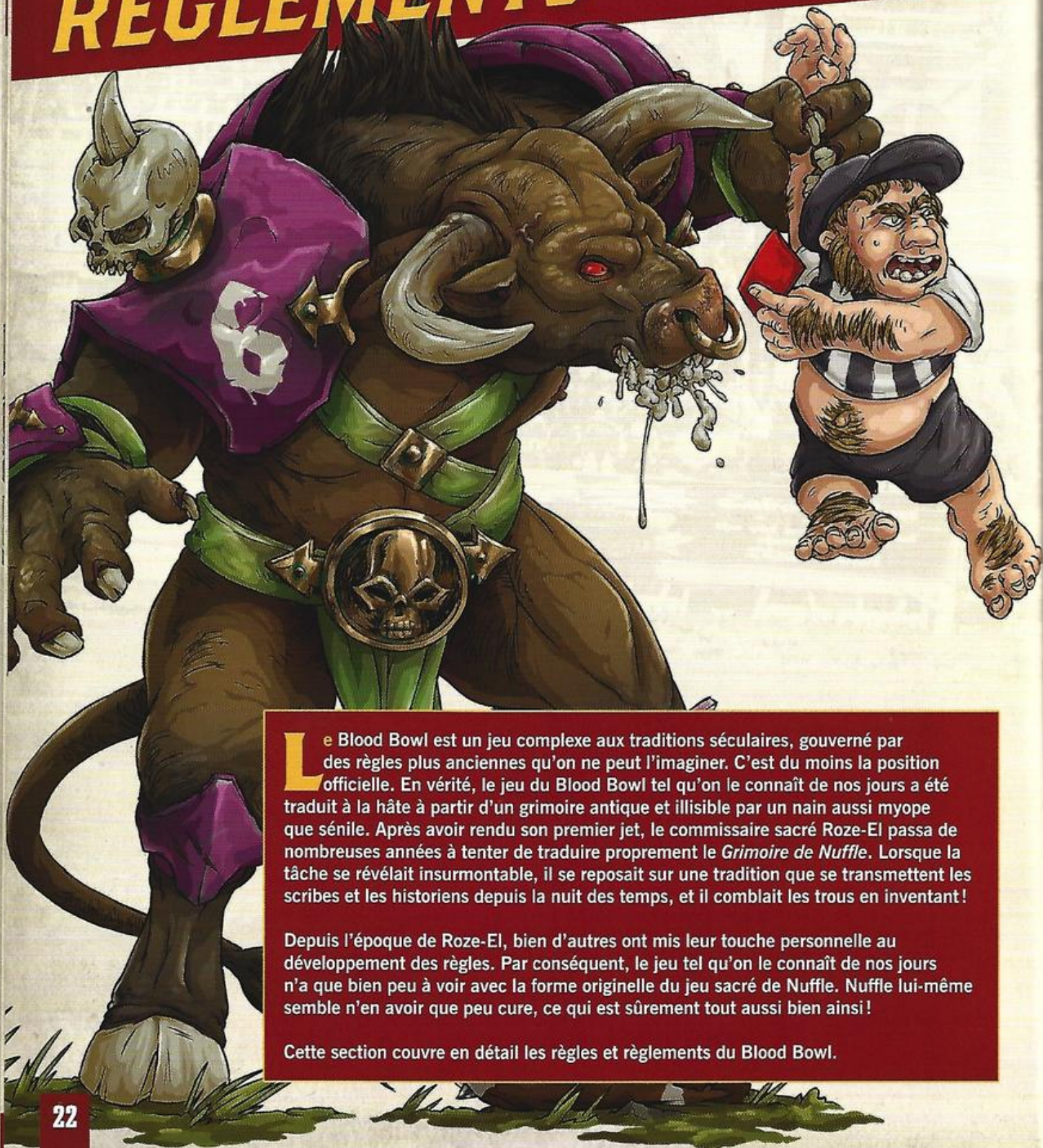
D16



# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## RÈGLES ET RÈGLEMENTS



**L**e Blood Bowl est un jeu complexe aux traditions séculaires, gouverné par des règles plus anciennes qu'on ne peut l'imaginer. C'est du moins la position officielle. En vérité, le jeu du Blood Bowl tel qu'on le connaît de nos jours a été traduit à la hâte à partir d'un grimoire antique et illisible par un nain aussi myope que sénile. Après avoir rendu son premier jet, le commissaire sacré Roze-El passa de nombreuses années à tenter de traduire proprement le *Grimoire de Nuffle*. Lorsque la tâche se révélait insurmontable, il se reposait sur une tradition que se transmettent les scribes et les historiens depuis la nuit des temps, et il comblait les trous en inventant !

Depuis l'époque de Roze-El, bien d'autres ont mis leur touche personnelle au développement des règles. Par conséquent, le jeu tel qu'on le connaît de nos jours n'a que bien peu à voir avec la forme originelle du jeu sacré de Nuffle. Nuffle lui-même semble n'en avoir que peu cure, ce qui est sûrement tout aussi bien ainsi !

Cette section couvre en détail les règles et règlements du Blood Bowl.



# PRINCIPES GÉNÉRAUX

**A**vant d'aller plus loin, il est de bon ton d'établir quelques principes généraux au regard des termes les plus usités, des dés, et du Blood Bowl de manière générale.

## LE COACH ET LES JOUEURS

**B**lood Bowl est un jeu de plateau, et ceux-ci sont traditionnellement joués par des "joueurs". Mais Blood Bowl représente une rencontre sportive plutôt qu'une bataille entre deux armées. Si dans d'autres jeux de plateau, les figurines symbolisent des guerriers, à Blood Bowl, elles représentent des joueurs. Pour éviter toute confusion, et adhérer au thème du jeu, les règles se référeront toujours aux figurines en utilisant le terme "joueur", et à vous, la personne qui jette les dés et prend les décisions, en utilisant le terme "coach". En outre, on appelle les joueurs appartenant à une même équipe des "coéquipiers", et ceux n'y appartenant pas des "joueurs adverses".

## SE RAVISER ET CHANGER D'AVIS

Il n'est pas rare qu'un coach se ravise à l'occasion, annonçant qu'il va faire quelque chose avant de changer d'avis sur-le-champ. En règle générale, soyez aussi tolérant sur ce point avec votre adversaire que vous le seriez avec vous-même ! Toutefois, une fois les dés jetés, vous devez rester sur cette décision ; vous ne pouvez plus changer d'avis et revenir sur ce qui a précédé le jet de dé !

## DÉSIGNER UN JOUEUR ALÉATOIREMENT

Les règles requerront parfois qu'un coach désigne un joueur au hasard. Pour ce faire, jetez simplement un D16 et consultez la Liste d'Équipe. Le résultat est le numéro du joueur sélectionné. Si le résultat ne correspond pas à un joueur ou, comme c'est souvent le cas, si le résultat ne permet pas de désigner un joueur (car le résultat ne correspond à aucun joueur sur le terrain, par exemple), relancez simplement le dé.

## LE TURNOVER

**U**ne des plus importantes mécaniques de Blood Bowl est celle du "Turnover". Nombre d'événements malencontreux causeront un Turnover, et sonneront la fin prématurée du tour de l'équipe active, et ce quel que soit le nombre de joueurs ayant été activés.

Un Turnover se produit si :

- Un joueur de l'équipe active Chute lors de sa propre activation.
- Un joueur de l'équipe active est Plaqué lors du tour de son équipe.
- Un joueur de l'équipe active qui est en possession du ballon est Mis à Terre lors du tour de son équipe.
- Un joueur de l'équipe active en possession du ballon est forcé de se déplacer hors du terrain, quel qu'en soit le motif.
- Un joueur de l'équipe active tente de ramasser le ballon au sol et échoue, même si le ballon est rattrapé par un joueur de l'équipe active après son rebond.
- Un joueur de l'équipe active commet une Maladresse lors d'une action de Passe, même si le ballon est rattrapé par un joueur de l'équipe active après son rebond.
- Aucun joueur de l'équipe active ne rattrape le ballon après une action de Passe ou une action de Transmission, et que le ballon s'immobilise au sol ou entre en possession d'un joueur de l'équipe adverse.
- Une action de Passe est Détournée ou Interceptée et soit le ballon s'immobilise au sol, soit il entre en possession d'un joueur de l'équipe adverse.
- Un joueur de l'équipe active qui est en possession du ballon est lancé par un coéquipier et échoue à atterrir sur ses pieds, atterrit dans le public ou est mangé, même si le ballon est rattrapé par un joueur de l'équipe active après son rebond.
- Un joueur de l'équipe active est Expulsé par l'arbitre après avoir commis une Agression.
- Un touchdown est marqué.

Cette liste n'est pas exhaustive ; d'autres événements peuvent provoquer un Turnover. Lorsque c'est le cas, les règles en détailleront les conditions.

Lorsqu'un Turnover survient, tout jet de dés qui doit être effectué suite à l'événement qui l'a provoqué est immédiatement effectué, après quoi l'activation du joueur en cours prend fin. L'équipe active ne peut plus activer de joueur, et le tour en cours de l'équipe prend fin.

*Par exemple, si l'un de vos joueurs Chute en se déplaçant, on fait un jet d'Armure contre lui. Si ce joueur était en possession du ballon, le ballon rebondit. Une fois que le ballon s'immobilise, l'activation du joueur prend fin et vous ne pouvez plus activer de joueur à ce tour. Enfin, le tour de votre équipe prend fin et l'équipe adverse devient l'équipe active.*



## LES JETS DE DÉS

**B**lood Bowl met à contribution une grande variété de jets de dés. Les jets de dés régissent tout, de la tentative de ramasser le ballon à l'efficacité de la plus sournoise des agressions.

### JETS D'UN SEUL DÉ

Les règles requerront souvent que vous jetiez un seul dé. Dans ce cas, la règle dira, par exemple "jetez un D6" ou "jetez un D8".

### JETS DE PLUSIEURS DÉS

Les règles stipuleront souvent "jetez 2D6". Dans ce cas, on jette deux D6 et on additionne leurs résultats pour un total entre 2 et 12. C'est un jet de plusieurs dés.

### GROUPE DE DÉS

Une partie nécessitera parfois de jeter deux dés ou plus et d'en choisir un résultat – par exemple, un coach peut devoir jeter deux ou trois dés de blocage et choisir un résultat à appliquer. Dans ce cas, on aura jeté un "groupe" de dés.

### JET DE DÉS À RÉSULTAT REQUIS

Habituellement, lors d'un jet d'un seul ou plusieurs dés, les règles vous demanderont d'obtenir un certain nombre suivi d'un +. Cela indique que le jet est "à résultat requis". Faire un jet à résultat requis est simple. Si vous devez obtenir 4+ sur un seul D6, par exemple, un jet de 4, 5 ou 6 sera une réussite, mais pas un jet de 1, 2 ou 3.

### MODIFIER UN JET DE DÉS

Les règles exigeront souvent qu'on modifie un jet de dés, en particulier lors d'un jet à résultat requis. Pour ce faire, jetez simplement les dés et ajoutez ou soustrayez le ou les modificateurs requis, afin de modifier le résultat du jet. Si les règles requièrent de diviser un jet de dé, sauf mention contraire, arrondissez la moindre fraction à l'entier supérieur.

### TIRER AU DÉ

Les règles demandent parfois à chaque coach de jeter un dé (souvent, un D6 ou un D3), en général en ajoutant au résultat une caractéristique donnée. Il s'agit d'un "tir au dé" et le plus haut résultat remporte toujours un tir au dé. En cas d'égalité, et sauf mention contraire, recommencez.

### JET NATUREL

Un jet "naturel" est le nombre exact donné par un dé, sans tenir compte d'éventuels modificateurs. Il n'est pas rare de réussir un test en obtenant un 6 naturel, ou d'y échouer en obtenant un 1 naturel, en dépit de modificateurs qui garantiraient la réussite ou l'échec d'un jet quel que soit son résultat.

## RELANCES

**L**orsqu'on jette des dés, il n'est pas rare que tout aille de travers! Heureusement, Blood Bowl permet de relancer certains jets de dés :

- On doit toujours accepter le second résultat, même s'il est pire que le résultat d'origine.
- On ne peut jamais relancer un dé plus d'une fois, quelle que soit la source de la relance.

### RELANCES DE COMPÉTENCE

Nombre de joueurs disposent de Compétences qui leur permet de relancer un dé dans une situation précise :

- On ne peut utiliser les relances de Compétence que selon la description de la Compétence.
- On peut utiliser une relance de Compétence lors du tour de n'importe quel joueur, le cas échéant.
- Lors du jet d'un groupe de dé, une relance de Compétence ne permettra de relancer que certains résultats, que détaillera la description de la Compétence.

### RELANCES D'ÉQUIPE

Chaque équipe de Blood Bowl dispose de relances d'équipe à utiliser en match. Une équipe commencera chaque match avec la totalité de ses relances d'équipe. Les relances utilisées à la première mi-temps d'un match sont restituées dans leur totalité au début de la deuxième mi-temps, mais les relances d'équipe inutilisées ne sont pas ajoutées à celles de la mi-temps suivante (ni celles d'une rencontre au match de ligue suivant) :

- Les relances d'équipe ne peuvent être utilisées que lorsqu'une équipe est active, lors de son propre tour.
- Les relances d'équipe ne peuvent pas être utilisées pour :
  - Relancer un jet de déviation, ricochet ou rebond.Ni pour :
  - Relancer un jet d'Armure, Blessure ou Élimination.
- Lors d'un jet de groupe de dés, on peut utiliser une relance. Dans ce cas, tous les dés du groupe de dés doivent être relancés (pas seulement ceux dont le résultat n'est pas désirable).





## DÉVIER, RICOCHER OU REBONDIR

Les ballons utilisés à Blood Bowl ont une forme irrégulière et se comportent souvent de manière erratique. Dans les règles, nous ferons référence à un ballon qui "dévie", "ricoché" ou "rebondit", et mieux vaut définir dès à présent ce que chacun de ces termes signifie :

### DÉVIER

Cela représente un ballon auquel on a donné un coup de pied, ou une passe désespérée qui s'éloigne de sa cible :

- Lorsque le ballon dévie, il se déplace d'un nombre de cases égal au jet d'un D6 depuis la case sur laquelle il a été placé, dans une direction déterminée en jetant un D8 et en se référant au gabarit de Direction Aléatoire.
- Si le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle (voir page 26), celui-ci peut tenter d'attraper le ballon (voir page 51). S'il échoue, le ballon rebondira comme décrit ci-contre.
- Si le ballon atterrit dans une case inoccupée, ou une case occupée par un joueur Debout qui a perdu sa Zone de Tacle ou par un joueur À Terre ou Sonné, il rebondira avant de s'immobiliser au sol.

### RICOCHER

Cela se produit lorsqu'un ballon (ou un joueur) est lancé dans les airs et se déplace de manière inattendue :

- Lorsque le ballon ricoche, il se déplace trois fois, à partir de la case sur laquelle il était placé, avant d'atterrir, chaque fois en se déplaçant de 1 case dans une direction déterminée en jetant un D8 et en se référant au gabarit de Direction Aléatoire.
- Un joueur ne peut pas tenter d'attraper le ballon s'il entre dans sa case lors du premier et deuxième jet de ricochet, car le ballon est alors encore haut dans les airs.
- Si, après le troisième jet de ricochet, le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle, ce joueur peut tenter d'attraper le ballon. S'il échoue, le ballon rebondit.
- Si, après le troisième jet de ricochet, le ballon atterrit dans une case inoccupée, ou une case occupée par un joueur Debout qui a perdu sa Zone de Tacle ou par un joueur À Terre ou Sonné, il rebondira avant de s'immobiliser au sol.

### REBONDIR

Cela se produit pour diverses raisons, la plupart du temps lorsque le ballon (ou le joueur en sa possession!) heurte le sol, ou lorsqu'un joueur le laisse tomber :

- Lorsque le ballon rebondit, il se déplace de 1 case dans une direction déterminée en jetant un D8 et en se référant au gabarit de Direction Aléatoire.
- Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle, ce joueur peut tenter de l'attraper. S'il échoue, le ballon rebondit à nouveau.
- Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur Debout qui a perdu sa Zone de Tacle, ou un joueur À Terre ou Sonné, le ballon continue de rebondir jusqu'à ce qu'un joueur Debout l'attrape, ou jusqu'à ce qu'il s'immobilise sur une case inoccupée.



"Quelle agression ! C'était brutal à l'extrême, Bob !"  
"Eh oui, c'est la vie, Jim."  
"J'ai pas l'impression que c'est encore le cas, là."



## ÉTAT DE JOUEUR

**D**ans un match de Blood Bowl, l'état d'un joueur est crucial. Un joueur debout peut accomplir bien plus qu'un joueur qui ne l'est pas ! Quant à un joueur poussé au sol, il pourra se remettre plus vite sur ses pieds qu'un joueur qui doit d'abord reprendre ses esprits avant de continuer le match.

La plupart du temps, un joueur sera "Debout". Sinon, il sera soit "À Terre", soit "Sonné".

## JOUEURS DEBOUT

**L**es joueurs Debout ont, lorsqu'ils sont activés, la plus grande liberté de mouvement. Les joueurs Debout au cours du tour de l'équipe adverse sont capables d'entraver les faits et gestes de leurs rivaux.

### LA ZONE DE TACLE

Un joueur Debout exerce un contrôle sur les cases autour de lui. Il s'agit de sa "Zone de Tacle", laquelle couvre les 8 cases adjacentes à un joueur Debout, comme figuré sur le schéma ci-dessous.



## JOUEUR DÉMARQUÉ

Un joueur qui n'est pas Marqué, c.-à-d. un joueur qui n'est dans la Zone de Tacle d'aucun joueur adverse (comme décrit ci-dessous) est dit "Démarqué". Un joueur Démarqué peut se déplacer librement et agir plus facilement, affranchi des interférences de l'adversaire.



## MARQUER ET ÊTRE MARQUÉ

Les joueurs utilisent leur Zone de Tacle pour interférer avec les joueurs adverses, en les "Marquant" et en les gênant :

- Si un joueur occupe une case dans la Zone de Tacle d'un joueur adverse, il est "Marqué" par ce joueur adverse.
- Si un joueur a un joueur adverse dans sa Zone de Tacle, il "Marque" ce joueur adverse.
- Un joueur Debout Marque tous les joueurs adverses qui se trouvent dans sa Zone de Tacle.
- Un joueur peut être Marqué par plusieurs joueurs adverses à la fois.
- Un joueur qui a perdu sa Zone de Tacle, quelle qu'en soit la raison, ne peut pas Marquer de joueur adverse, bien qu'il puisse être Marqué lui-même.

Les joueurs ne Marquent jamais leurs coéquipiers ; ils ne Marqueront que les joueurs adverses. Marquer des joueurs adverses, et être réciproquement Marqué, entraîne plusieurs effets en jeu.

## PERDRE DES ZONES DE TACLE

Les joueurs À Terre ou Sonnés perdent leur Zone de Tacle. Il peut aussi arriver que, suite à un effet en jeu, une règle spéciale ou une Compétence utilisée par un joueur adverse, un joueur Debout perde sa Zone de Tacle.

Si un joueur a perdu sa Zone de Tacle, il :

- Ne peut pas Marquer d'autres joueurs.
- Ne peut pas tenter d'interférer avec une action de Passe.
- Ne peut pas tenter d'attraper le ballon.

Il sera aussi incapable d'utiliser certaines autres Compétences qui requièrent d'un joueur qu'il ait une Zone de Tacle.



## JOUEUR À TERRE ET SONNÉS

**L**es joueurs qui ne sont pas Debout seront soit "À Terre" soit "Sonnés". Ceux-ci occupent une case sur le terrain – la case dans laquelle ils ont été mis À Terre ou Sonnés – quelle que soit leur taille.

### À TERRE

Lorsqu'un joueur est À Terre, sa figurine couchée sur le terrain, sur le dos. Un joueur À Terre ne peut rien faire hormis se mettre debout. Un joueur À Terre peut être activé lors du tour de son équipe pour effectuer n'importe quelle action qui inclut un Mouvement. Cela permet au joueur de sacrifier une portion de son mouvement pour se mettre debout (voir page 44).

### SONNÉ

Lorsqu'un joueur est Sonné, sa figurine est couchée sur le terrain, sur le ventre. Un joueur Sonné ne peut pas être activé lors du tour de son équipe. Lorsque le tour d'une équipe se termine, même si celui-ci prend fin sur un Turnover, tout joueur qui était Sonné au début du tour est automatiquement retourné et mis À Terre. Si un joueur a été Sonné au cours du tour de sa propre équipe, il reste Sonné jusqu'à la fin du prochain tour de son équipe, où il est automatiquement retourné pour être mis À Terre.

### ÊTRE MIS À TERRE OU SONNÉ

Habituellement, un joueur est mis À Terre car il a "Chuté" ou a été "Plaqué". Lorsqu'un joueur Chute, il court aussi un "risque de blessure", ce qui signifie qu'il peut être Sonné, ou pire. Il peut autrement arriver qu'un joueur soit "Mis À Terre" sans risque de blessure.

### MIS À TERRE

Être mis à terre est souvent un choix délibéré que peut faire le joueur au regard d'une Compétence qu'il possède. Dans d'autres situations, suite à un effet en jeu, une règle spéciale ou la Compétence d'un joueur adverse, l'un de vos joueurs pourra être Mis À Terre par votre adversaire :

- Si un joueur est Mis À Terre durant son activation, celle-ci se termine aussitôt.
- Si un joueur en possession du ballon est Mis À Terre lors du tour de son équipe, cela entraîne un Turnover.
- Si un joueur en possession du ballon est Mis à Terre, le ballon rebondit à partir de la case dans laquelle le joueur a été Mis À Terre.
- Lorsqu'un joueur est Mis À Terre, il n'y a aucun risque de blessure et on ne fait aucun jet d'Armure contre lui.

### CHUTER

Les joueurs peuvent "Chuter" lorsqu'ils tentent d'Esquiver, et il leur arrive de Chuter tous seuls lorsqu'ils sprintent sur le terrain avec un peu trop d'empressement. La Chute d'un joueur est toujours infligée par lui-même, et elle ne peut se produire que lors de sa propre activation :

- Si un joueur Chute, cela entraîne un Turnover.
- Si un joueur Chute, il est mis À Terre et risque d'être blessé. Le coach adverse fait un jet d'Armure contre lui, comme décrit page 29 :
  - Si l'armure du joueur est pénétrée comme décrit page 60, on fait un jet de Blessure contre lui et il est Sonné, voire pire.
  - Si l'armure du joueur n'est pas pénétrée, il reste À Terre.
- Si un joueur en possession du ballon Chute, le ballon rebondit à partir de la case dans laquelle le joueur a Chuté, après avoir effectué un jet d'Armure (et un jet de Blessure éventuel) contre ce joueur.

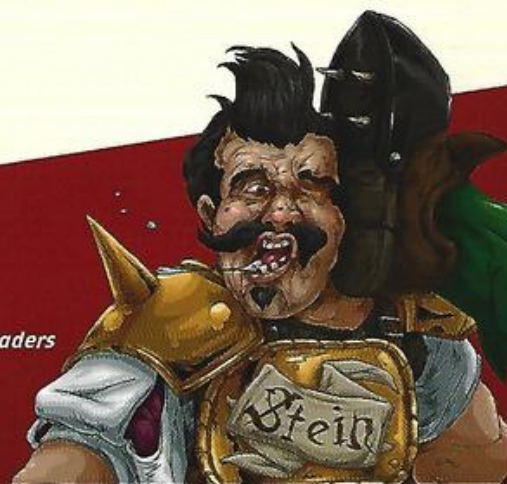
### ÊTRE PLAQUÉ

Les joueurs sont souvent "Plaqués" suite à une violente action de Blocage de la part d'un joueur adverse, ou lorsqu'ils tentent une action de Blocage contre un joueur adverse qui s'avère plus grand, plus fort ou plus chanceux. Les joueurs peuvent aussi être Plaqués par des projectiles lancés par le public (voire des sorts), ou par certains effets en jeu, des règles spéciales ou une Compétence utilisée par un joueur adverse :

- Si un joueur est Plaqué lors du tour de son équipe, cela entraîne un Turnover.
- Lorsqu'un joueur est Plaqué, il est mis À Terre et risque d'être blessé. Le coach adverse fait un jet d'Armure contre lui :
  - Si l'armure du joueur est pénétrée, on fait un jet de Blessure contre lui et il est Sonné, voire pire.
  - Si l'armure du joueur n'est pas pénétrée, il reste À Terre.
- Si un joueur en possession du ballon est Plaqué, le ballon rebondit à partir de la case dans laquelle le joueur a été Plaqué, après avoir effectué un jet d'Armure (et un jet de Blessure éventuel) contre ce joueur.

"...Voilà manifestation de joyeux drilles, ne trouvez-vous pas?"

- Lance Goodfellow, recrue des Bright Crusaders





## PROFILS DE JOUEURS ET TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

**L**es joueurs de Blood Bowl sont coriaces. Individus agiles à la carrure athlétique issus de toutes les races, ils foulent le terrain pour se couvrir de gloire, de richesses et de renommée pour eux-mêmes et leur équipe. Seules les blessures les plus graves peuvent les empêcher de jouer – d'ailleurs, il est à noter que même la mort ne met pas forcément un terme à la carrière d'un joueur !



## PROFIL DE JOUEUR

**L**es forces et les faiblesses des joueurs d'une équipe sont représentées par des caractéristiques regroupées dans un "profil" de joueur :

- Le Mouvement (M) et la Force (F) sont représentés par des valeurs simples, pour lesquelles un nombre élevé est toujours meilleur.
- L'agilité (AG), la Capacité de Passe (CP) et l'Armure (AR) sont des résultats requis : un nombre suivi d'un signe "+", comme décrit page 24. Dans le cas de l'AG et de la CP, un nombre bas est souhaitable, dans le cas de l'AR un nombre élevé est meilleur.

Aucune caractéristique ne peut être améliorée plus de 2 fois, ni au-delà du maximum indiqué dans le tableau suivant. Aucune caractéristique ne peut être réduite en deçà du minimum indiqué dans le tableau suivant :

### TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	M	F	AG	CP	AR
Maximum	9	8	1+	1+	11+
Minimum	1	1	6+	6+	3+

## MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

**Q**uand vous effectuez un test sous n'importe quelle caractéristique d'un joueur, un certain nombre de modificateurs peuvent s'appliquer, rendant la réussite du test plus difficile ou au contraire plus facile. Quand des modificateurs s'appliquent à un test de Caractéristique, les règles l'indiqueront en détail :

- Si la caractéristique a une valeur simple, le modificateur s'applique comme indiqué. Par exemple, si un joueur avec une caractéristique de Force de 3 reçoit un modificateur de Force de +1, sa caractéristique de Force passe à 4.
- Si une caractéristique est un résultat requis, le modificateur s'applique toujours au jet de dé, comme expliqué p. 24.

Si les règles exigent de diviser un jet de dé de quelque façon que ce soit, le ou les modificateurs qui s'appliquent au jet doivent être appliqués après avoir divisé le jet.

## LES ANECDOTES DE HACKSPIT QUILLCHEWER !

*Quand Morg 'n' Thorg était encore un débutant, il a commencé à faire une encoche dans son casque chaque fois qu'il tuait un joueur. Bien vite, son casque en fut couvert, si bien qu'il se désintégra, de sorte qu'il n'en porte plus depuis !*



## MOUVEMENT (M)

Cette caractéristique indique le nombre de cases dont un joueur peut se déplacer lorsqu'il est activé lors du tour de son équipe. Plusieurs actions de joueur lui permettent de se déplacer, depuis la simple action de Mouvement jusqu'au Blitz (les actions sont détaillées page 43).

## FORCE (F)

La caractéristique de Force d'un joueur représente sa force physique. Elle est utilisée lors des actions de Blocage par celui qui effectue le blocage et par celui qui s'en défend.

## AGILITÉ (AG)

La caractéristique d'Agilité d'un joueur représente son adresse et sa dextérité dans différentes situations, qu'il s'agisse de la facilité avec laquelle il ramasse le ballon ou son habileté à sortir d'une mêlée.

## TESTS D'AGILITÉ

Il vous sera souvent demandé d'effectuer un test sous l'Agilité du joueur. Un test d'Agilité est un jet à résultat requis d'un D6, comme décrit page 24.

Si le jet donne un 6 naturel, le test réussit automatiquement. Si le jet donne un 1 naturel, le test rate automatiquement.

## CAPACITÉ DE PASSE (CP)

Cette caractéristique représente l'aptitude du joueur à passer le ballon (et dans certains cas d'autres joueurs, voire des bombes!).

## TESTS DE PASSE

Il vous sera souvent demandé de faire un test sous la Capacité de Passe d'un joueur. Un test de Passe est un jet à résultat requis d'un D6.

Si le jet donne un 6 naturel, le test réussit automatiquement. Si le joueur a une CP de "-" ou si le jet donne un 1 naturel, le test donne une "maladresse", comme décrit pages 49 et 53.

## "IL N'Y A PAS DE RAISON QUE ÇA SE PASSE MAL"

Les joueurs peuvent avoir une AG ou une CP de 1+. On pourrait croire que de tels joueurs ne peuvent pas rater leurs tests sous ces caractéristiques, mais ce n'est pas le cas! N'oubliez pas que pour un test d'AG ou de CP, tout 1 naturel est un échec. De plus, il faut parfois appliquer des modificateurs.

*Par exemple, un joueur avec une AG de 1+ peut se retrouver soumis à un modificateur de -2, auquel cas il vous faudra obtenir un 3 ou plus pour réussir un test d'Agilité, parce que si vous obteniez un 2, avec un modificateur de -2 le résultat serait 0, qui est inférieur à 1.*

## ARMURE (AR)

L'Armure d'un joueur est une caractéristique très utilisée. Elle représente la qualité et la résistance des protections d'un joueur, ainsi que la robustesse du joueur lui-même. Certains joueurs ont une caractéristique d'AR élevée malgré des protections légères, indiquant une grande résistance physique. D'autres portent des protections très épaisses mais ont une AR basse, car malgré leur matériel, ils sont fragiles et sujets à des blessures fréquentes!

## JETS D'ARMURE

Quand un joueur doit faire un test sous son Armure, c'est l'entraîneur de l'équipe adverse qui l'effectue. On appelle cela un "jet d'Armure". Un jet d'Armure est un jet à résultat requis de 2D6. Si le jet réussit, l'armure du joueur est "pénétrée". Si le jet rate, l'armure du joueur n'est pas pénétrée et le protège des dégâts.

## COMPÉTENCES & TRAITS

En plus de ses caractéristiques, un joueur peut avoir un ou plusieurs Traits ou Compétences.

## COMPÉTENCES

Les compétences améliorent les performances d'un joueur, en lui conférant par exemple une relance gratuite dans certaines situations, ou en lui permettant de modifier un jet de dé. Certains joueurs commencent leur carrière avec des talents naturels qui sont représentés de cette façon, d'autres développent de nouvelles Compétences à mesure qu'ils progressent en cours de ligue.

## TRAITS

Si un joueur peut apprendre des Compétences en cours de ligue, les Traits représentent les aptitudes uniques d'un joueur. Les Traits peuvent être positifs ou négatifs. Il est rare (mais pas impossible) qu'un joueur développe un nouveau Trait en cours de ligue; les joueurs possèdent leurs Traits quand ils sont recrutés et les conservent tout au long de leur carrière.





## RECRUTER UNE ÉQUIPE DE BLOOD BOWL

**P**our espérer remporter de nombreuses victoires, un coach a avant tout besoin d'une équipe à gérer! Que ce soit dans le cadre d'une ligue ou d'une rencontre amicale, les principes fondamentaux de la création d'équipe demeurent inchangés. Les règles suivantes décrivent comment bâtir une équipe et un Staff de Banc de Touche prêts à fouler le terrain pour la gloire (ou l'infamie)!

### FICHES D'ÉQUIPE

**B**lood Bowl est disputé par de nombreuses races, divisées en un plus grand nombre encore de sous-catégories. Toutes ces équipes sont représentées par des "fiches d'équipe", des listes utilisées pour créer, ou "sélectionner", une équipe de ce type, qui détaillent les joueurs disponibles, leur profil et leurs Frais d'Embauche.

La fiche d'équipe indique également le prix des relances d'équipe, si l'équipe peut inclure un apothicaire, et indique les éventuelles règles spéciales de l'équipe.

### RÈGLES SPÉCIALES

La plupart des équipes de Blood Bowl ont une approche du jeu et une attitude plutôt simples. Mais ce n'est pas le cas de toutes. Toutes les équipes ont une ou plusieurs règles spéciales pour mieux représenter leur caractère (voir page 105).

### LISTES D'ÉQUIPE

**Q**uand une équipe est recrutée, on établit une "Liste d'Équipe". Celle-ci contient des cases pour noter chaque joueur employé de façon permanente par l'équipe, son nom, son poste, ses Frais d'Embauche et son profil de joueur, ainsi que des cases pour noter l'expérience gagnée, sous forme de "Points de Star Player" (voir page 70) et les améliorations gagnées lors des matchs de ligue. Le "Coût Actuel" de chaque joueur y est noté, et celle-ci est égale à ses Frais de Recrutement plus la "Hausse de Valeur" de toute amélioration qu'il accumule (voir page 72).

Il y a aussi de la place pour noter des détails importants, comme le Staff de Banc de Touche employé en permanence, le nombre de relances d'équipe achetées et le nombre de Fans Dévoués de l'équipe, ainsi que le type d'équipe, son nom et le nom du coach.

Enfin, la Liste d'Équipe contient des cases pour noter les pièces d'or dont dispose sa Trésorerie (voir page 35) et la valeur totale de l'équipe regroupant toutes les valeurs des joueurs, du Staff de Banc de Touche, des relances d'équipe et des améliorations de joueurs.

### FEUILLE DE RÉSULTAT DE MATCH

Au verso de la Liste d'Équipe se trouve la feuille de Résultat de Match, où l'on note les "matchs de ligue" et "matchs amicaux interdivisions" joués lors d'une ligue, ainsi que la description des équipes adverses, le nom des coaches, l'affluence des fans dans le public et la petite monnaie gagnée, les coups de pouce (voir page 38), la Valeur d'Équipe Actuelle et toute information digne d'intérêt.

Une fois le match fini, c'est là que l'on note le résultat, ainsi que les gains et les autres événements notables, comme indiqué page 69.

### LES RUMEURS DE MINDY PIEWHISTLE

*S'il y a bien quelque chose que j'ai appris au fil des ans, c'est que les joueurs de Blood Bowl ne lancent pas que des ballons. Vous n'avez pas idée de ce que j'ai pu ramasser sur la ligne de touche...*





**BLOOD BOWL**\* WORLD OF DARK HORSE PUBLICATIONS

# LISTE D'ÉQUIPE

NOM D'ÉQUIPE:

TYPE D'ÉQUIPE:

COACH:

NOM	POSTE	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES	COÛT D'EMBAUCHE	PSP	NON DÉPENSÉS	RPM	BP	RT	VALEUR ACTUELLE
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														



TRÉSORERIE:

PAIS DOMAINE:

TOTAL DE TOUCHDOWNS:

TOTAL DE POINTS DE DÉMARRAGE:

POINTS DE LIGUE:

ÉCUISSON D'ÉQUIPE:

RELANCES D'ÉQUIPE:

BONNUS ASSISANTS:

GHEBHEADERS:

APOSTRAPHES:

VALEUR D'ÉQUIPE:

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

X

X

X

X

X

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

10 000 PO

© 1993 Blood Bowl, Inc. Blood Bowl, Inc. est une marque déposée de Blood Bowl, Inc. Tous droits réservés.







## BUDGET DE SÉLECTION D'ÉQUIPE

Le Budget de Sélection d'Équipe indique les pièces d'or (PO) que vous pouvez dépenser pour votre équipe :

- Lorsque vous sélectionnez votre équipe pour un match de ligue, vous disposez d'un budget d'un million de pièces d'or pour vos joueurs, votre Staff de Banc de Touche, vos relances d'équipe, etc.
- Pour sélectionner une équipe pour un match d'exhibition, votre budget peut être plus élevé (voir p. 101).

## EMBAUCHER DES JOUEURS

Les joueurs sont les seuls éléments obligatoires d'une équipe de Blood Bowl. Chaque fiche d'équipe détaille tous les joueurs disponibles pour l'équipe, et leurs Frais d'Embauche. Quand vous sélectionnez une équipe, vous devez choisir les joueurs que vous voulez embaucher de façon permanente, payer leur coût avec votre Budget de Sélection d'Équipe et noter le joueur sur la liste d'Équipe.

Une équipe ne peut pas inclure plus de joueurs d'un certain type que ce qu'autorise la fiche d'équipe. Par exemple, une équipe de l'Union Elfique a droit à 0-2 Blitzers, ce qui signifie qu'une équipe de l'Union Elfique peut inclure zéro, un ou deux Blitzers, mais pas trois.

## NOMBRE DE JOUEURS

Lorsque vous sélectionnez une équipe de Blood Bowl, la première information importante à connaître est le minimum et le maximum de joueurs autorisés :

- Chaque équipe de Blood Bowl doit contenir un minimum de onze (11) joueurs engagés permanents quand elle est sélectionnée pour la première fois.
- Aucune équipe de Blood Bowl ne peut comporter plus de seize (16) joueurs engagés permanents.

Notez que, lors d'une saison de ligue, le nombre de joueurs qu'une équipe peut aligner peut tomber en dessous de 11 en raison des blessures et des décès.

Ce cas de figure est autorisé et détaillé dans la section Prendre des Journaliers, page 38.

## POSTES DES JOUEURS

Il faut distinguer les joueurs d'une équipe entre eux, et les répartir selon leur rôle, de l'humble Lineman jusqu'aux rôles spécialisés remplis par les joueurs de "position".

**LINEMEN:** L'épine dorsale de toute équipe :

- Toutes les équipes ont un type de joueurs qu'elles peuvent prendre en 0-12 ou 0-16 exemplaires. Quelle que soit sa dénomination (car certaines races donnent un autre nom à leurs Linemen), ce type de joueur est considéré comme ayant le poste de "Lineman".

**BLITZERS:** En attaque, les Blitzers passent en force à travers les lignes adverses. En défense, ils s'en prennent violemment aux joueurs adverses importants.

**THROWERS:** Le Thrower joue souvent le rôle de capitaine offensif – il annonce les manœuvres et prend des décisions rapides.

**CATCHERS:** Les joueurs les plus adroits de l'équipe, receveurs de confiance du Thrower. Le Catcher a pour tâche de réceptionner les passes.

**RUNNERS:** Plusieurs équipes emploient des Runners à la place des Throwers et des Catchers, privilégiant la vitesse plutôt que de risquer de voir leurs passes interceptées.

**BLOCKERS:** Un poste populaire sur la ligne défensive de toute équipe privilégiant un style de jeu plus physique.

**AUTRES POSTES:** De nombreuses équipes utilisent des joueurs qui ne se conforment pas à un rôle spécifique. Il peut s'agir d'un Assassin sournois ou d'un Gobelin sur une échasse à ressort (ce n'est pas interdit!). L'inventivité des équipes de Blood Bowl est sans limites.

**GROS BRAS:** Le terme Gros Bras est un terme familier qu'utilisent les fans de Blood Bowl pour désigner les géants du jeu. Les joueurs Ogres, Minotaures et Trolls appartiennent à cette catégorie.







#### NOTE DES CONCEPTEURS – FIGURINES SUR LA LIGNE DE TOUCHE

Bien que ce ne soit pas obligatoire, de nombreux coachs choisissent de représenter le Staff par des figurines sur la ligne de touche, à la fois pour l'attrait visuel et pour se souvenir que ce personnel est prêt à aider. Ces figurines sont également parfaites comme pions de Tour, de Relance et de Score, renforçant l'impact visuel du terrain en cours de match.

### ACHETER DES RELANCES D'ÉQUIPE

N'importe quelle équipe peut acheter des relances d'équipe, qui représentent l'entraînement et l'aptitude de l'équipe à corriger ses erreurs. Le coût reflète le temps et les efforts nécessaires aux équipes pour atteindre un niveau équivalent d'entraînement :

- Chaque équipe peut acheter 0-8 relances d'équipe quand elle est sélectionnée pour la première fois, pour le coût indiqué sur la fiche d'équipe, grâce au Budget de Sélection d'Équipe.
- Durant une ligue, il est possible d'acheter des relances d'équipe supplémentaires, à l'étape d'Embauche, Renvoi et Retraite Temporaire de la séquence d'après-match (voir page 72), mais l'équipe doit payer le double. Par exemple, si une équipe peut acheter des relances d'équipe pour 60 000 PO à son recrutement, les relances d'équipe supplémentaires achetées plus tard dans la saison coûteront 120 000 PO.
- En calculant la Valeur d'Équipe (voir page 35), on ajoute uniquement le coût initial des relances d'équipe, même si elles sont payées au double du coût.

### EMBAUCHER DU STAFF DE BANC DE TOUCHE

Le Staff de banc de touche peut contribuer à faire pencher la balance par son influence mineure mais vitale.

#### LE COACH

Chaque équipe est détenue et gérée par un coach, autrement dit vous, cher lecteur. C'est pourquoi, quand vous remplissez la Liste d'Équipe, vous devez noter dans la section coach votre nom et un surnom approprié.

#### 0-6 COACHS ASSISTANTS

Chaque équipe peut embaucher plusieurs coachs assistants. Ils représentent les spécialistes recrutés pour contribuer à divers aspects du match. Les bénéfices des coachs assistants sont détaillés page 41 :

- Chaque équipe peut recruter des coachs assistants lorsqu'elle est sélectionnée pour la première fois, pour 10 000 PO chacun, payés avec le Budget de Sélection d'Équipe.
- Il est possible d'acheter d'autres coachs assistants durant en cours de ligue, à la phase d'Embauche, Renvoi et Retrait Temporaire de la séquence d'après-match (voir page 72), pour 10 000 PO chacun.

#### 0-12 CHEERLEADERS

Toutes les équipes peuvent embaucher des cheerleaders. Qu'il s'agisse de danseurs, de musiciens ou même de mascottes, les cheerleaders peuvent galvaniser le public et pousser les joueurs à se dépasser. Leurs avantages sont détaillés page 41 :

- Chaque équipe peut embaucher des Cheerleaders lorsqu'elle est sélectionnée pour la première fois, pour un coût de 10 000 PO chacun, payé avec le Budget de Sélection d'Équipe.
- Il est possible d'embaucher des cheerleaders supplémentaires durant une ligue, à la phase d'Embauche, Renvoi et Retrait Temporaire de la séquence d'après-match (voir page 72), pour 10 000 pièces d'or chacun.

#### 0-1 APOTHYCAIRE

L'apothicaire remplit un rôle vital dans une équipe, car il a pour tâche de maintenir les joueurs de valeur en bonne santé. Les Apothicaires s'affairent sur la ligne de touche, guérissant les blessures légères et atténuant les blessures graves pour éviter qu'elles mettent fin à la carrière d'un joueur. Le rôle de l'Apothicaire est détaillé page 62 :

- Toutes les équipes n'ont pas accès à L'Apothicaire. Si c'est le cas, cela figure sur la fiche d'équipe.
- Si une équipe peut embaucher un Apothicaire, elle ne peut en avoir qu'un seul.
- Les équipes ayant accès à un Apothicaire peuvent l'embaucher quand elles sont sélectionnées la première fois, ou à l'étape d'Embauche, Renvoi et Retraite Temporaire de la séquence d'après-match de n'importe quel match (voir page 72) pour 50 000 PO.
- Les équipes ayant accès à un Apothicaire peuvent recruter des Apothicaires Ambulants pour un seul match de ligue à l'étape de Coup de Pouce de la séquence d'avant match (voir page 38).



## AUTRES INFORMATIONS

Comme indiqué précédemment, la Liste d'Équipe contient des lignes pour noter d'autres détails importants. Cela comprend la trésorerie de l'équipe, le nombre de supporters, et la valeur marchande de l'ensemble de l'équipe.

## TRÉSORERIE

Les équipes de Blood Bowl peuvent engranger de fortes sommes. L'essentiel est réinvesti en tant que salaires, coûts de recrutement et de fonctionnement, mais un coach prudent peut amasser une vraie fortune.

Toutes les pièces d'or non dépensées pour la sélection de l'équipe sont notées dans la section Trésorerie de la Liste d'Équipe. On y ajoute les gains accumulés au cours d'une saison de ligue. La Trésorerie sert à acheter des Coups de Pouce (voir page 38) ainsi que de nouvelles recrues pour l'équipe, tels que de nouveaux joueurs ou du Staff de Banc de Touche.

## FANS DÉVOUÉS

Chaque équipe de Blood Bowl est soutenue par des Fans Dévoués, de fidèles supporters qui suivent leur équipe favorite qu'il pleuve ou qu'il vente. Ces aficionados se composent de ceux qui encouragent leur équipe locale ainsi que de spectateurs la soutenant sans raison particulière. Nombre de Fans Dévoués supportent une équipe pour faire comme leurs parents. D'autres le font simplement parce que les couleurs de l'équipe leur plaisent.

Quand une équipe est sélectionnée, elle a une caractéristique de Fans Dévoués de 1, inscrite sur la Liste d'Équipe (qui représente environ un millier de Fans Dévoués). Cette caractéristique augmente ou diminue au fil de la saison de ligue, sans jamais tomber en dessous de 1.

De plus, à sa sélection, une équipe peut améliorer sa caractéristique de Fans Dévoués de 1, jusqu'à un maximum de 6, pour 10000 PO par point. Ainsi, une équipe peut faire passer sa caractéristique de Fans Dévoués de 1 à 3 pour 20000 PO, payé avec le Budget de Sélection d'Équipe.

## VALEUR D'ÉQUIPE

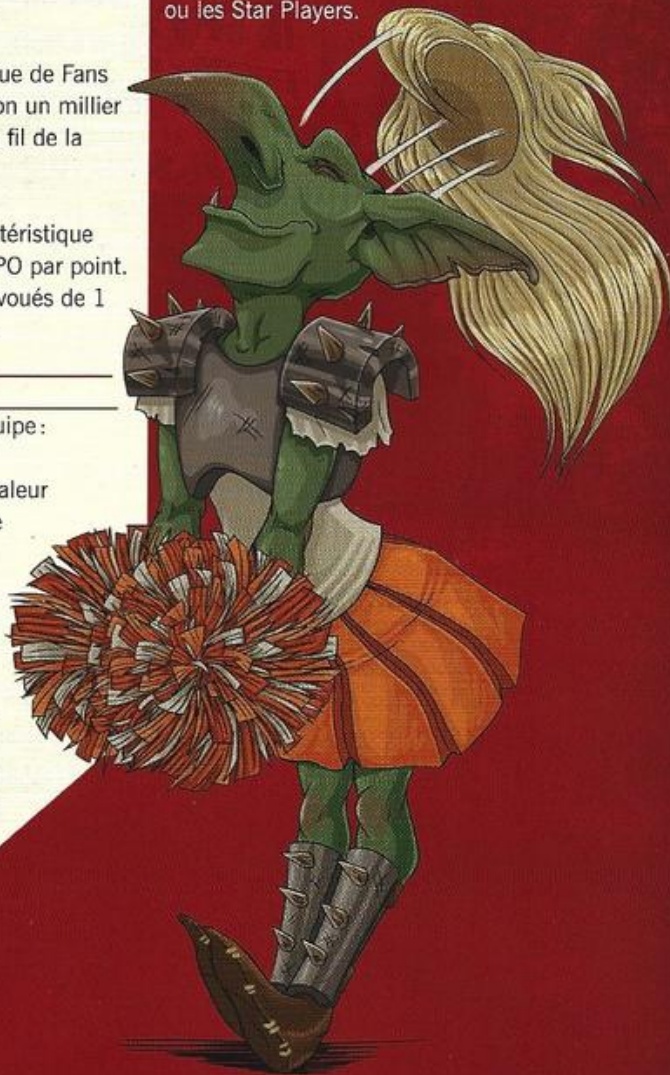
Le dernier élément noté sur la Liste d'Équipe est la valeur de l'équipe :

**VALEUR D'ÉQUIPE (VE) :** On calcule cette valeur en ajoutant la Valeur Actuelle de tous les joueurs de l'équipe au coût de tout le Staff de Banc de Touche et des relances d'équipe dont l'équipe dispose. Le nombre de Fans Dévoués et la quantité de pièces d'or que contient la Trésorerie ne comptent pas pour le calcul de la VE.

**VALEUR D'ÉQUIPE ACTUELLE (VEA) :** On calcule cette valeur comme précédemment, mais sans compter la Valeur Actuelle de tous les joueurs qui ont subi le résultat de tableau d'Élimination Rate le Prochain Match au dernier match de l'équipe et ne seront pas disponibles pour le prochain match (voir page 61). On utilise la Valeur d'Équipe Actuelle pour calculer la petite monnaie que l'équipe ayant la plus faible valeur reçoit à la séquence d'avant match, comme détaillé page 38.

## COUPS DE POUCE ET SÉLECTION D'ÉQUIPE POUR LES MATCHS D'EXHIBITION

**N**ormalement, on sélectionne les équipes pour les parties de ligue, où les Coups de Pouce sont gérées à la séquence d'avant-partie, comme détaillé pages 38 et 89. Toutefois, quand une équipe est sélectionnée pour un match d'exhibition, ce n'est pas le cas. À la place, vous pouvez dépenser autant d'argent du Budget de Sélection d'Équipe que vous le souhaitez pour les Coups de Pouce accessibles à votre équipe, comme détaillé page 89, à condition que votre équipe comprenne un minimum de 11 joueurs, sans compter les joueurs recrutés par Coups de Pouce comme les Mercenaires ou les Star Players.





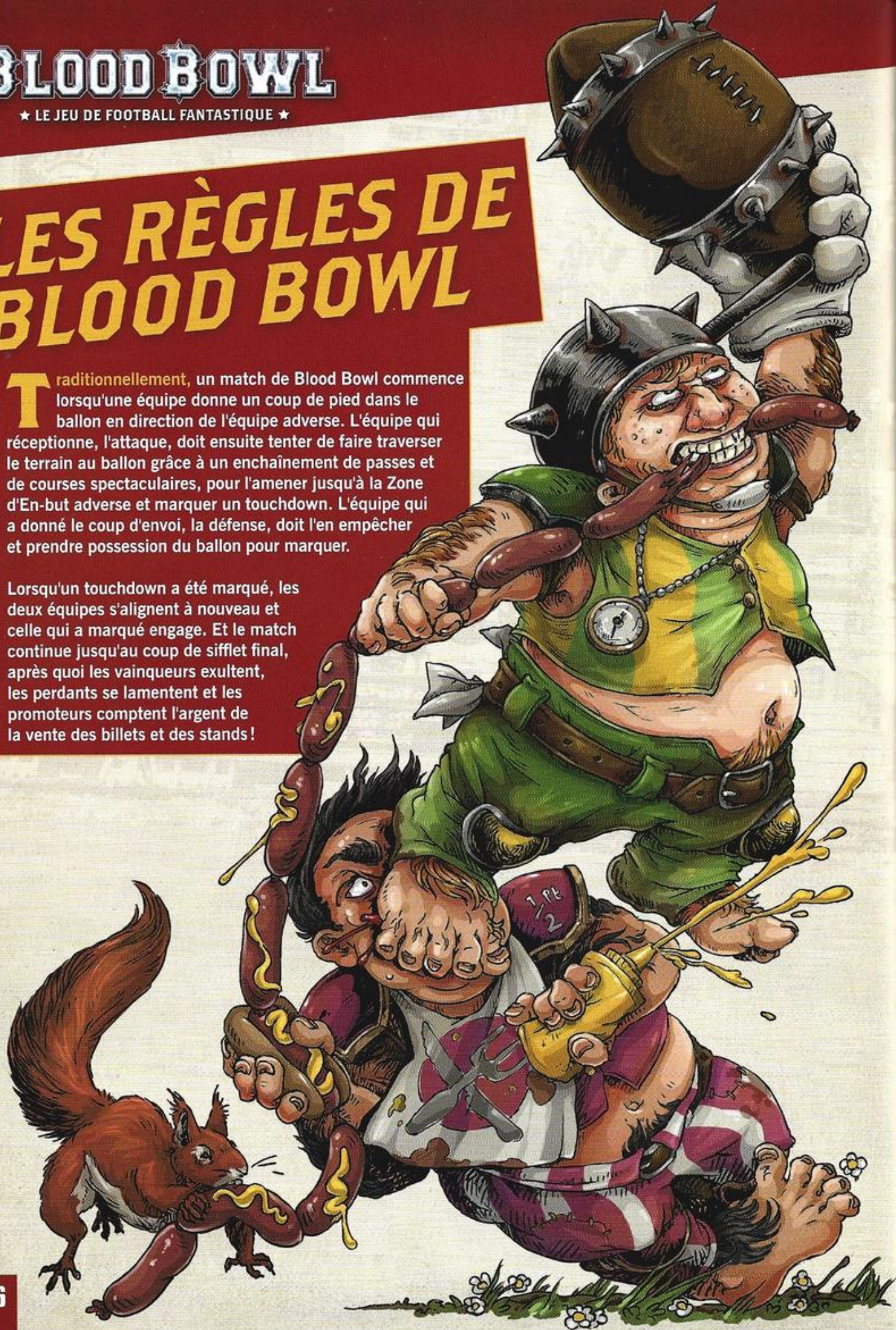
# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## LES RÈGLES DE BLOOD BOWL

**T**raditionnellement, un match de Blood Bowl commence lorsqu'une équipe donne un coup de pied dans le ballon en direction de l'équipe adverse. L'équipe qui réceptionne, l'attaque, doit ensuite tenter de faire traverser le terrain au ballon grâce à un enchaînement de passes et de courses spectaculaires, pour l'amener jusqu'à la Zone d'En-but adverse et marquer un touchdown. L'équipe qui a donné le coup d'envoi, la défense, doit l'en empêcher et prendre possession du ballon pour marquer.

Lorsqu'un touchdown a été marqué, les deux équipes s'alignent à nouveau et celle qui a marqué engage. Et le match continue jusqu'au coup de sifflet final, après quoi les vainqueurs exultent, les perdants se lamentent et les promoteurs comptent l'argent de la vente des billets et des stands !





# UN MATCH EN DEUX MI-TEMPS

**U**n vrai match de Blood Bowl se divise en deux mi-temps de longueur à peu près égale, avec une troisième période en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire d'un match décisif. La troisième période est appelée "prolongation". S'inspirant de cette tradition, une partie de Blood Bowl sur la table de jeu se divise en deux mi-temps, de huit tours par équipe chacune. Donc, chaque mi-temps se compose de 16 tours, pour un total de 32 par partie.

## MISE EN PLACE DU JEU

**M**ettre en place un match de Blood Bowl est simple. Il suffit d'un terrain et de deux coachs prêts à en découdre, dotés chacun d'une équipe de figurines et des pions adéquats. Une fois le terrain placé, chaque coach place sa fosse près d'une des Zones d'En-but, pour indiquer la moitié de terrain qui appartient à son équipe.

Les coachs placent ensuite leurs équipes sur le terrain et leurs pions sur leurs fosses avant de passer en revue les détails des équipes.

## SÉQUENCE D'AVANT MATCH

**U**ne fois la partie en place, la séquence d'avant match commence et se déroule selon les étapes suivantes :

- 1 LES FANS :** Les deux coachs jettent un D3 et ajoutent leur caractéristique de Fans Dévoués, pour déterminer le "Facteur de Popularité" de chaque équipe.
- 2 LA MÉTÉO :** Les coachs jettent un D6, additionnent les résultats et consultent le tableau de Météo.
- 3 PRENDRE DES JOURNALIERS :** Si une équipe ne peut pas aligner 11 joueurs pour un match de ligue, l'équipe recrute des journaliers.
- 4 COUPS DE POUCE :** Les coachs décident d'acheter ou non des coups de pouce pour le match, payés avec la trésorerie de l'équipe, sa "Petite Monnaie", ou les deux.
- 5 LE TABLEAU DES PRIÈRES À NUFFLE :** Si une équipe a une VEA plus basse que l'autre, elle peut faire un jet sur le Tableau des Prières à Nuffle.
- 6 TIRER À PILE OU FACE :** On tire à pile ou face ou au dé pour savoir quelle équipe donnera le coup d'envoi (et jouera en défense) et laquelle recevra (jouera en attaque) pour la phase d'ouverture.

## 1. LES FANS

**B**lood Bowl attire beaucoup de spectateurs. Outre les Fans Dévoués, des fans occasionnels assistent au match. Bien qu'ils soient avant tout là pour le spectacle, ils en encourageront une équipe plutôt que l'autre.

### FACTEUR DE POPULARITÉ (FP)

Il regroupe les Fans Dévoués et les fans occasionnels dans les gradins. Pour calculer le Facteur de Popularité :

- Chaque coach jette un D3. Cela représente le nombre de fans occasionnels qui encouragent leur équipe.
- Chaque coach ajoute sa caractéristique de Fans Dévoués au nombre de fans occasionnels qui encouragent son équipe.

Le total indique le nombre de milliers de fans qui encouragent votre équipe, à noter dans la case "FP" (Facteur de Popularité) de votre feuille de Résultat de Match.

## 2. LA MÉTÉO

**B**lood Bowl est pratiqué et suivi par des individus coriaces, il faut davantage qu'une météo défavorable pour interrompre un match ! Toutefois, des conditions météo extrêmes peuvent avoir un impact sur la partie.

Chaque coach jette un D6. Additionnez les résultats et consultez le tableau de Météo ci-dessous :

### TABLEAU DE MÉTÉO

#### 2D6 RÉSULTAT

- 2 Canicule :** Certains joueurs s'évanouissent à cause de la chaleur ! D3 joueurs tirés au sort dans chaque équipe et qui sont sur le terrain à la fin d'une phase doivent être placés dans le box des Réserves. Ils ratent la prochaine phase.
- 3 Très Ensoleillé :** Très belle journée, mais le soleil aveuglant gêne les passes ! Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur effectue un test sous sa Capacité de Passe.
- 4-10 Conditions Idéales :** Ni trop froid ni trop chaud. Un temps doux, sec, et légèrement nuageux est idéal pour Blood Bowl.
- 11 Averse :** À cause de la pluie torrentielle, les joueurs sont trempés et le ballon très glissant ! Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur effectue un test d'Agilité pour attraper ou ramasser le ballon, ou pour tenter d'interférer avec une passe.
- 12 Blizzard :** Le froid et des chutes de neige importantes rendent le sol très glissant. Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur tente de Foncer sur une case supplémentaire. En outre, la mauvaise visibilité signifie que seules les passes Rapides et Courtes peuvent être tentées.



### 3. PRENDRE DES JOURNALIERS

**S**i, à la séquence d'avant match d'une rencontre de ligue ou d'un match amical interdivisions, une équipe n'est pas en mesure d'aligner 11 joueurs elle utilisera des joueurs temporaires appelés "Journaliers" :

- Un Journalier est toujours un Lineman, choisi parmi l'option 0-12 ou 0-16 de l'équipe.
- Un Journalier est toujours un joueur normal de son type, mais il gagne le trait Solitaire (4+), qui représente son peu de familiarité avec ses équipiers.
- Les journaliers peuvent faire passer temporairement le nombre total de joueurs de l'équipe au-dessus de 16 avec les joueurs blessés, mais ne peuvent pas porter l'effectif disponible pour ce match au-dessus de 11.
- Chaque Journalier compte pour la VAE. La valeur qu'ils apportent est égale au coût de recrutement d'un joueur ordinaire de leur type comme indiqué sur la fiche d'équipe. Lorsque vous connaissez le nombre de Journaliers de votre équipe, recalculez votre VAE.

Notez qu'une équipe sélectionnée pour un match d'exhibition doit contenir au moins 11 joueurs. Cette étape peut donc être sautée pour les matchs d'exhibition.

### 4. COUPS DE POUCE

**A**vant tout rencontre de ligue, match de saison de play-off ou match amical interdivisions, chaque équipe peut dépenser des pièces d'or issues de sa Trésorerie, de sa Petite Monnaie (voir ci-dessous) ou des deux pour acheter les Coups Pouce auquel elle a accès. Ceux-ci sont notés sur la feuille de résultat de l'équipe.

Comme décrit page 102, les Coups de Pouce sont gérés différemment pour les matchs d'exhibition.

#### PETITE MONNAIE

Si une équipe a une VAE inférieure (même en comptant la valeur d'éventuels Journaliers), elle reçoit de la "petite monnaie" à dépenser en Coups de Pouce. Le montant de petite monnaie ainsi donné est strictement égal à la différence de VAE entre les deux équipes.

On ne peut pas conserver la petite monnaie ; elle doit être dépensée en Coups de Pouce pour le match à venir. Les pièces d'or non dépensées sont perdues.

#### TRÉSORERIE

Les deux équipes peuvent dépenser des PO de leur Trésorerie pour acheter des Coups de Pouce. Si une équipe a reçu de la petite monnaie, elle peut y ajouter les pièces d'or de sa Trésorerie.

Déduisez immédiatement de la Trésorerie les pièces d'or dépensées ainsi.

### COUPS DE POUCE COMMUNS

Les Coups de Pouce disponibles sont divers et variés. Les Coups de Pouce "communs" listés page 89 sont toujours disponibles au prix indiqué. Certaines équipes ont accès à des Coups de Pouce uniques et les futurs suppléments les présenteront plus en détail.

#### L'OUTSIDER

Lorsque vous aurez acheté vos Coups de Pouce, vous devrez recalculer votre VAE. Si, à ce point, une équipe a une VAE inférieure à celle de l'autre équipe, celle-ci est appelée "l'Outsider" et son coach peut faire appel à une "Intervention Divine" en effectuant un jet sur le tableau des Prières à Nuffle de l'Étape 5.

### 5. TABLEAU DES PRIÈRES À NUFFLE

**E**n match de ligue (mais pas d'exhibition), le tableau des Prières à Nuffle peut être essentiellement utilisé au cours de cette étape de la séquence d'avant match. En match de ligue et d'exhibition, il peut parfois être utilisé au début d'une phase, comme détaillé page 41.

À cette étape de la séquence d'avant match, le coach de l'équipe Outsider peut effectuer un jet sur le tableau des Prières à Nuffle pour chaque tranche complète de 50 000 pièces d'or de différence en VAE.

Jetez un D16 et consultez le tableau page ci-contre, en relançant en cas de doublon, et notez le ou les résultats. Tous les résultats obtenus prennent effet au début de la phase suivante. La plupart des résultats durent jusqu'à la fin de la phase suivante (soit la phase qui commence juste après que ce jet a été effectué), puis cesse de s'appliquer. D'autres durent jusqu'à la mi-temps et quelques-uns durent jusqu'à la fin du match.

### 6. TIRER À PILE OU FACE

**T**ous les matchs de Blood Bowl commencent par un tirage au sort pour déterminer quelle équipe engage (la défense) et laquelle réceptionne (l'attaque). Dans un véritable match de Blood Bowl, cette cérémonie simple est très appréciée des fans car c'est le moment où la violence éclate pour la première fois entre les équipes, les supporters et, bien souvent, les officiels !

Sur la table de jeu, ce rituel est reproduit en lançant une pièce Blood Bowl, ou en tirant au dé à l'aide de D6. Une fois que l'équipe qui engage et l'équipe qui réceptionne ont été désignées, la phase d'ouverture commence par le placement et le coup d'envoi, comme indiqué page 40.





## TABLEAU DES PRIÈRES À NUFFLE

### D16 RÉSULTAT

- 1 **Trappe Traîtresse:** Jusqu'à la fin de cette mi-temps, chaque fois qu'un joueur arrive sur une case de Trappe, pour quelque raison que ce soit, jetez un D6. Sur un jet de 1, la trappe s'ouvre et le joueur est immédiatement retiré du jeu. Traitez-le exactement comme s'il avait été poussé dans le public. Si le joueur avait le ballon, celui-ci rebondit depuis la case de trappe.
- 2 **Pote avec l'Arbitre:** Jusqu'à la fin de cette phase, vous pouvez traiter un résultat de 5 ou 6 sur le tableau de Contestation de la Décision comme un "Ha oui, présenté comme ça..." et un résultat de 2-4 comme un "Je m'en fiche!".
- 3 **Styilet:** Désignez au hasard 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ce joueur gagne le trait Poignard.
- 4 **Homme de Fer:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de ce match, ce joueur améliore son AR de 1, jusqu'à un maximum de 11+.
- 5 **Poings Américains:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ce joueur gagne la compétence Châtaigne (+1).
- 6 **Mauvaises Habitudes:** Désignez au hasard D3 joueurs adverses qui sont disponibles pour jouer cette phase et qui n'ont pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ces joueurs gagnent le trait Solitaire (2+).
- 7 **Crampons Graisseux:** Désignez au hasard 1 joueur adverse qui est disponible pour jouer cette phase. Quelqu'un a saboté les chaussures de ce joueur! Jusqu'à la fin de cette phase, son M est réduit de 1.
- 8 **Statue Bénie de Nuffle:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de ce match, ce joueur gagne la compétence Pro.
- 9 **Des Taupes sous le Terrain:** Jusqu'à la fin de cette mi-temps, appliquez un modificateur de -1 chaque fois que n'importe quel joueur tente de Foncer d'une case supplémentaire (-2 si les deux coachs ont obtenu ce résultat).
- 10 **Passe Parfaite:** Jusqu'à la fin de ce match, n'importe quel joueur de votre équipe qui effectue une Réussite gagne 2 PSP, à la place du 1 PSP habituel.
- 11 **Interaction avec les Fans:** Jusqu'à la fin de cette phase, si un joueur de votre équipe cause une Élimination en poussant un joueur dans le public, ce joueur gagnera 2 PSP comme s'il avait causé une Élimination en effectuant une action de Blocage.
- 12 **Violence Nécessaire:** Jusqu'à la fin de cette phase, n'importe quel joueur de votre équipe qui cause une Élimination gagne 3 PSP, à la place des 2 PSP habituels.
- 13 **Frénésie d'Agression:** Jusqu'à la fin de cette phase, n'importe quel joueur de votre équipe qui cause une Élimination à la suite d'une action d'Agression gagne 2 PSP comme s'il avait causé une Élimination en effectuant une action de Blocage.
- 14 **Lancer une Pierre:** Jusqu'à la fin de cette phase, si un joueur adverse Temporise, à la fin du tour de son équipe, vous pouvez jeter un D6. Sur 5+, un fan en colère lance une pierre à ce joueur. Le joueur est immédiatement Plaqué.
- 15 **Sous Surveillance:** Jusqu'à la fin de cette mi-temps, n'importe quel joueur de l'équipe adverse qui commet une action d'Agression est immédiatement repéré par l'arbitre, même s'il n'obtient pas de double naturel.
- 16 **Entraînement Intensif:** Désignez au hasard 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et qui n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de ce match, ce joueur gagne une seule compétence Principale de votre choix.



## LE DÉBUT D'UNE PHASE

**L**orsqu'ils ont tiré à pile ou face ou au dé pour déterminer quelle équipe engage et laquelle réceptionne, les coachs placent à tour de rôle leurs équipes, prêtes pour l'action, les derniers conseils des entraîneurs en tête. Le coach de l'équipe qui engage place ensuite le ballon, détermine la précision du coup d'envoi, et fait un jet sur le tableau d'Événements du Coup d'Envoi.

### SÉQUENCE DE DÉBUT DE PHASE

**A**u début de chaque phase, les deux coachs doivent effectuer la séquence suivante :

- 1 PLACEMENT:** Les coachs placent leurs joueurs, en débutant par l'équipe qui engage.
- 2 COUP D'ENVOI:** Un joueur de l'équipe qui engage donne le coup d'envoi.
- 3 ÉVÉNEMENT DE COUP D'ENVOI:** Le coach de l'équipe qui engage fait un jet sur le tableau d'Événements de Coup d'Envoi.

### TROP DE JOUEURS

Il arrive qu'il y ait trop de joueurs sur le terrain. Si vous vous en rendez compte avant le premier tour de la phase, corrigez l'erreur. toutefois, si l'erreur n'est pas remarquée avant que le premier tour de la phase ait commencé, les joueurs en plus seront Expulsés pour Agression, comme décrit page 63. Il appartient au coach de l'équipe adverse de choisir le ou les joueurs Expulsés.

## 1. PLACEMENT

**L**es deux coachs placent tous leurs joueurs disponibles sur le terrain. S'il y a plus de 11 joueurs disponibles, ceux qui ne sont pas choisis sont placés dans le box de Réserve jusqu'au début de la prochaine phase. Une équipe ne peut pas placer plus de 11 joueurs au début d'une phase.

L'effectif disponible risque de diminuer dans les phases suivantes, car de nombreux athlètes se retrouveront dans le box des joueurs KO ou celui des joueurs Éliminé. Bien que ce ne soit pas l'idéal, c'est permis. Si vous ne pouvez pas placer 11 joueurs au début d'une phase, vous devez placer tous les joueurs disponibles, aucun joueur ne peut être placé dans le box de Réserves s'il y a moins de 11 joueurs disponibles.

L'équipe qui engage se place d'abord, puis l'équipe qui réceptionne, comme suit :

- Les deux équipes se placent entièrement dans l'espace entre leur Zone d'En-but et la Ligne d'Engagement. Aucune équipe ne peut placer de joueur au-delà de la Ligne d'Engagement dans la moitié de terrain adverse.
- Chaque équipe peut placer 2 joueurs maximum dans chaque Couloir Latéral. Donc, chaque équipe peut placer 4 joueurs dans les Couloirs Latéraux à condition qu'ils soient répartis équitablement, 2 joueurs par couloir.
- Une équipe doit placer 3 joueurs minimum dans des cases à l'intérieur du Champ Centre, directement adjacentes à la Ligne d'Engagement.

Notez que si une équipe est réduite à 3 joueurs ou moins, elle peut concéder le match sans pénalité avant le placement, comme décrit page 67. Si vous continuez, les joueurs disponibles doivent être placés dans la Ligne d'Engagement, comme indiqué plus haut.

## 2. LE COUP D'ENVOI

**U**ne fois les deux équipes placées et prêtes pour la phase à venir, le coach de l'équipe qui engage effectue le coup d'envoi.

### DÉSIGNER LE JOUEUR QUI ENGAGE

Bien que ce ne soit pas toujours essentiel, certaines règles nécessitent de désigner un joueur spécifique comme joueur qui engage. Il est donc utile de prendre l'habitude de désigner un joueur qui engage :

- Le joueur qui engage ne peut pas être dans la Ligne d'Engagement (à moins qu'il n'y ait que trois joueurs ou moins de son équipe sur le terrain).
- Le joueur qui engage ne peut pas être dans l'un des Couloirs Latéraux.

### BOTTER LE BALLON

Une bonne frappe peut aider la défense et gêner l'attaque, et placer le ballon est important pour le coup d'envoi. Le coach de l'équipe qui engage place le ballon dans la case de son choix, occupée ou non, dans la moitié de terrain de l'attaque.

### LE BALLON DÉVIE

Botter le ballon n'est pas toujours précis, et une mauvaise frappe peut envoyer le ballon loin de sa cible. Le coach de l'équipe qui engage jette un D8 et un D6 pour déterminer la déviation, comme décrit page 25. À ce moment, le ballon est encore en l'air. Aucune tentative de rattraper le ballon ne peut être effectuée tant que "l'événement de coup d'envoi" n'est pas résolu.



### 3. L'ÉVÈNEMENT DE COUP D'ENVOI

**C**haque coup d'envoi est unique. Tout peut arriver, ou presque!

Dès que le ballon a dévié, et qu'il est encore en l'air, le coach de l'équipe qui engage jette 2D6 et consulte le tableau des Événements de coup d'Envoi ci-contre.

#### CE QUI MONTE, DOIT REDESCENDRE

Une fois l'événement de coup d'envoi résolu, le ballon redescend pour être rattrapé par un joueur ou atterrir, comme décrit page 25.

#### REMISES EN JEU

Un coup d'envoi doit atterrir dans la moitié de terrain de l'équipe qui réceptionne. Si le ballon dévie ou rebondit hors du terrain ou franchit la Ligne d'Engagement pour atterrir dans la moitié de terrain de l'équipe qui engage pour une raison ou pour une autre, cela cause une "remise en jeu". Quand une remise en jeu survient, l'événement de Coup d'envoi est résolu normalement, puis le coach de l'équipe qui réceptionne donne le ballon à un de ses joueurs. Aucun test d'Agilité n'est requis, le joueur reçoit simplement le ballon. Si jamais il n'y a pas de joueur Debout dans l'équipe qui réceptionne pour prendre possession du ballon, celui-ci est donné à un joueur À Terre ou Sonné et rebondit.

**"Creepers! Creepers!  
Ils adorent frier les  
Elfes! Ou les Orques,  
ou les Nains, ou  
n'importe quoi...  
Y's'battent même  
entre eux!"**

*- Chant en vogue chez les fans  
des Underworld Creepers*



### TABLEAU DES ÉVÈNEMENTS DE COUP D'ENVOI

#### 2D6 RÉSULTAT

- 2 **Appelez l'Arbitre:** Chaque équipe gagne un Pot-de-vin, comme décrit page 91. Ce Coup de pouce doit être utilisé avant la fin de la partie, sinon il est perdu.
- 3 **Temps Mort:** Si le pion de tour de l'équipe qui engage indique le tour 6, 7 ou 8 de la mi-temps, les deux coachs reculent leur pion de tour d'une case. Sinon, les deux coachs avancent leur pion de tour d'une case.
- 4 **Solide Défense:** D3+3 joueurs Démarqués de l'équipe qui engage peuvent être retirés et replacés à des emplacements différents, en suivant toutes les règles de placement habituelles.
- 5 **Coup de Pied Haut:** 1 joueur Démarqué de l'équipe qui réceptionne peut être déplacé de n'importe quel nombre de cases, sans tenir compte de son M, et placé sur la case où le ballon atterrira.
- 6 **Fans en Folie:** Les deux coachs jettent un D6 et ajoutent le nombre de cheerleaders sur leur Liste d'Équipe. Le coach avec le résultat le plus élevé peut immédiatement faire un jet sur le tableau des Prières à Nuffle. En cas d'égalité, aucun joueur n'effectue de jet sur le tableau des Prières à Nuffle. Notez que si vous obtenez un résultat qui est déjà en vigueur, vous devez le relancer. Cependant, si vous obtenez un résultat qui a été obtenu précédemment mais a expiré depuis, il n'y a pas besoin de relancer.
- 7 **Coaching Brillant:** Les deux coachs jettent un D6 et ajoutent le nombre de coachs assistants sur leur Liste d'Équipe. Le coach avec le résultat le plus élevé gagne 1 relance d'équipe supplémentaire pour la phase à venir. Si cette relance d'équipe n'est pas utilisée avant la fin de la phase, elle est perdue. En cas d'égalité, aucun coach n'obtient de relance d'équipe supplémentaire.
- 8 **Météo Capricieuse:** Effectuez un nouveau jet sur le tableau de la Météo et appliquez ce résultat. Si le résultat donne "Conditions Idéales", le ballon ricoche, comme décrit page 25, avant d'atterrir.
- 9 **Surprise:** D3+3 joueurs Démarqués de l'équipe qui réceptionne peuvent immédiatement se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction.
- 10 **Blitz:** D3+3 joueurs Démarqués de l'équipe qui engage peuvent immédiatement être activés pour effectuer une action de Mouvement. 1 joueur peut effectuer une action de Blitz et 1 peut effectuer une action de Lancer de Coéquipier. Si un joueur Chute ou est Plaqué, aucun autre joueur ne peut être activé et le Blitz prend immédiatement fin.
- 11 **Arbitre Officieux:** Les deux coachs jettent un D6 et ajoutent leur Facteur de Popularité au résultat. Le coach qui obtient le plus bas résultat désigne au hasard un de ses joueurs parmi ceux qui se trouvent sur le terrain. En cas d'égalité, les deux coachs désignent un joueur au hasard. Jetez un D6 pour le(s) joueur(s) désigné(s). Sur 2+, le joueur et l'arbitre se disputent et en viennent aux mains. Le joueur est Mis À Terre et devient Sonné. Sur un 1, le joueur est immédiatement Expulsé, comme décrit page 63.
- 12 **Invasion du Terrain:** Les deux coachs jettent un D6 et ajoutent leur Facteur de Popularité au résultat. Le coach qui obtient le plus bas résultat désigne au hasard D3 joueurs de son équipe parmi ceux qui sont sur le terrain. En cas d'égalité, les deux coachs désignent au hasard D3 joueurs de leur équipe parmi ceux qui sont sur le terrain. Tous les joueurs ainsi désignés sont Mis À Terre et deviennent Sonnés.



## LE TOUR D'ÉQUIPE

Les matchs de Blood Bowl se déroulent à un rythme effréné, et pour y voir plus clair sur la table de jeu, une partie est divisée en une série de tours d'équipe, où chaque coach active ses joueurs les uns après les autres. Ainsi, la frénésie inhérente au sport est restituée dans un contexte plus facile à gérer.

### TOURS D'ÉQUIPE

Une fois le Coup d'Envoi résolu, le match continue selon une séquence de tours d'équipe simple mais stricte :

- 1. TOUR DE L'ÉQUIPE QUI RÉCEPTIONNE :** Au début de chaque phase de jeu, l'équipe qui réceptionne, ou l'attaque, joue en premier.
- 2. TOUR DE L'ÉQUIPE QUI ENGAGE :** Après que l'équipe qui réceptionne a accompli son tour, c'est au tour de l'équipe qui a engagé, la défense, de jouer.

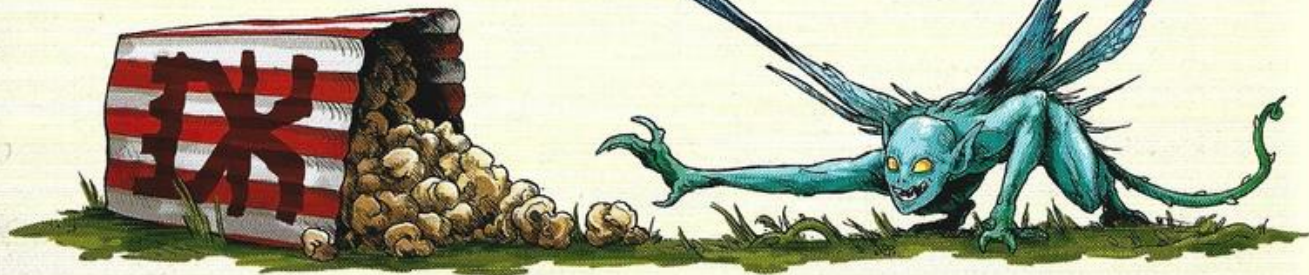
Cette séquence se répète jusqu'à ce que la phase de jeu se termine par un touchdown, la fin de la mi-temps ou la fin du match :

- Au début de la première mi-temps, l'équipe qui engage et l'équipe qui réceptionne ont été désignées par le tirage au sort, comme décrit page 38.
- Au début de la deuxième mi-temps, on échange : l'équipe qui a réceptionné et joué l'attaque au début du match devient l'équipe qui engage, et vice-versa.
- Si une phase de jeu se termine par un touchdown avant la fin de la mi-temps, l'équipe qui a marqué le touchdown engagera face à l'équipe qui a concédé le touchdown.

Un tour d'équipe se termine après que tous les joueurs éligibles ont été activés, ou à la suite d'un Turnover (voir page 23).

### ÉQUIPE ACTIVE ET ÉQUIPE INACTIVE

Lors de votre tour d'équipe, votre équipe est appelée l'équipe "active", et celle de votre adversaire est appelée l'équipe "adverse" ou l'équipe "inactive".



### DÉPLACER LE PION DE TOUR

Comme indiqué précédemment, c'est à vous de déplacer votre pion de tour sur la piste de tour de votre fosse au début de chacun de vos tours d'équipe. Si un coach oublie de déplacer son pion de tour, il convient de le lui signaler poliment.

### ACTIVATIONS DES JOUEURS

During votre tour d'équipe, vous pouvez activer chaque joueur Debout ou à Terre pour accomplir 1 action qui lui est accessible, mais vous n'êtes pas obligé d'activer tous les joueurs. Les joueurs qui commencent leur tour d'équipe Sonnés ne peuvent pas être activés. Idéalement, vous pourrez activer tous les joueurs sans problème, mais le tour se termine souvent par un Turnover, ce qui signifie que certains joueurs n'auront pas été activés quand le tour se terminera.

### DÉCLARER LES ACTIONS

Quand vous activez un joueur, vous devez déclarer l'action qu'il va effectuer (et, le cas échéant, la cible de l'action). Vous ne pouvez pas déplacer un joueur puis déclarer qu'il va effectuer une action de Passe, de Lancer de Coéquipier, de Transmission, de Blitz ou d'Aggression. Si un joueur est déplacé sans déclarer son action, le joueur ne peut effectuer qu'une simple action de Mouvement.

Vous n'êtes jamais obligé de terminer une action que vous avez déclarée. Par exemple, si vous déclarez qu'un joueur va effectuer une action de Passe, vous pouvez décider de ne pas effectuer l'action de Passe une fois le mouvement fini. Si après avoir déplacé le joueur vous décidez de ne pas effectuer l'action déclarée, elle compte quand même comme étant accomplie à ce tour d'équipe et ne peut pas être accomplie par un autre joueur.



---

## MOUVEMENT

L'action la plus basique. Tout joueur de l'équipe active qui n'est pas Sonné peut effectuer une simple action de Mouvement. Le Mouvement est détaillé page 44.

---

## PASSE

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut tenter de passer le ballon à une autre case, comme décrit page 48.

---

## TRANSMISSION

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut tenter de transmettre le ballon à un autre joueur Debout de son équipe qui se trouve dans une case adjacente, comme décrit page 51.

---

## LANCER DE COÉQUIPIER

Une fois par tour d'équipe, au lieu d'effectuer une action de Passe ordinaire, un joueur de l'équipe active avec le trait "Lancer de Coéquipier" peut tenter de lancer un joueur de son équipe ayant le trait "Poids Plume". Une équipe ne peut pas effectuer une action de Passe et une action de Lancer de Coéquipier lors d'un même tour d'équipe. Le lancer de coéquipier est détaillé page 52.

---

## BLOPAGE

Un "Blocage" est le terme qu'on utilise quand un joueur cible un joueur adverse avec une attaque, dans l'espoir de le repousser, de le mettre au sol et peut-être de causer une blessure durable. Un joueur Debout de l'équipe active peut cibler un joueur Debout adverse qui se trouve dans sa zone de Tacle avec une action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait qui peut être accomplie à la place d'une action de Blocage), mais il ne peut pas se déplacer avant ou après avoir accompli cette action. Le blocage est décrit plus en détail page 56.

---

## BLITZ

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut accomplir une action de Blitz, qui combine une action de Mouvement et une action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait qui peut être accomplie à la place d'une action de Blocage). Quand un joueur accomplit une action de Blitz, il peut se déplacer normalement. Cependant, accomplir l'action de Blocage coûte au joueur qui effectue le Blitz une case de son Mouvement. Le joueur peut se déplacer avant ou après avoir accompli l'action de Blocage s'il le souhaite, et peut poursuivre si la cible de l'action de Blocage est repoussée. Le Mouvement est décrit plus en détail page 44 et le Blocage page 56.



---

## AGRESSION

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut commettre une action d'Aggression, donnant un coup de pied en douce à un adversaire au sol quand il pense que personne ne regarde! L'Aggression est étudiée en détail page 63, mais sachez qu'un mépris aussi flagrant des règles peut valoir au joueur actif d'être Expulsé et le tour d'équipe déboucher prématurément sur un Turnover.

---

## ACTIONS SPÉCIALES

En plus de ces sept actions principales, un joueur peut posséder plusieurs Compétences et Traits qui lui permettent d'accomplir une autre action unique. Parmi celles-ci, on compte Regard Hypnotique, qui permet à un joueur de paralyser un adversaire, le forçant à perdre sa Zone de Tacle afin qu'il ne puisse pas Marquer d'autres joueurs.

Ces actions sont appelées "Actions Spéciales", et sont détaillées dans la description de la Compétence ou du Trait correspondants. Une liste complète des Compétences, des Traits et une description de leur fonctionnement se trouvent page 74.

---

## JOUEURS ACTIVÉS

**A**u cours d'un match de Blood Bowl, il peut devenir difficile de se souvenir des joueurs qui ont déjà été activés durant leur tour d'équipe, et des joueurs qui ne l'ont pas encore été.

Pour vous faciliter la tâche, au début de chaque tour, vous devriez vous assurer que tous vos joueurs sont orientés vers la même Zone d'En-but. Une fois qu'un joueur a été activé, retournez la figurine, afin qu'elle soit orientée vers l'autre Zone d'En-but. Ainsi, les deux coachs peuvent savoir d'un coup d'œil quels joueurs ont été activés et lesquels doivent être encore activés.

Un joueur Debout qui perd sa Zone de Tacle doit être orienté vers la Ligne de Touche jusqu'au début de sa prochaine activation.



## MOUVEMENT

**P**lusieurs actions permettent à un joueur de se déplacer sur le terrain quand il est activé lors de son tour d'équipe, comme expliqué précédemment. Un joueur peut même être déplacé involontairement à cause d'un blocage ou d'un autre effet en jeu. Cette section explique comment les joueurs se déplacent sur le terrain et comment d'autres joueurs, notamment l'opposition, peuvent les gêner.

### DÉPLACER LES JOUEURS

**U**n joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement, dans n'importe quelle direction : avant, arrière, gauche, droite et diagonale, dans n'importe quelle case adjacente inoccupée. Les joueurs qui se déplacent ne sont pas obligés d'utiliser la totalité de leur Mouvement et peuvent se déplacer de zéro case si vous le souhaitez. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer volontairement hors du terrain.

### CASES INOCCUPÉES

Toute case non occupée est dite "inoccupée". Les joueurs peuvent se déplacer sur n'importe quelle case inoccupée adjacente à celle qu'ils occupent. Seuls les joueurs peuvent occuper une case, si une case ne contient que le ballon ou une trappe, elle est inoccupée.

### CASES OCCUPÉES

Si un joueur Debout, À Terre ou Sonné de l'une ou l'autre équipe se trouve sur une case, celle-ci est dite "occupée". Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur ou à travers une case occupée. Le ballon ne peut jamais s'arrêter au sol sur une case occupée et continue à rebondir jusqu'à ce qu'il atterrisse sur une case inoccupée ou soit attrapé par un joueur Debout.

### SE RELEVER

Un joueur À Terre ne peut rien faire tant qu'il ne s'est pas relevé. Un joueur À Terre peut se relever quand il est activé pour accomplir n'importe quelle action qui comprend un mouvement :

- Le seul moment où un joueur À Terre peut se relever est pendant son tour d'équipe, au début de son activation.
- Se relever coûte à un joueur À Terre trois (3) cases de son Mouvement.
- Si un joueur À Terre avec un Mouvement de 2 ou moins (avant ou après modification) veut se relever, jetez un D6 :
  - Sur 4+, le joueur parvient à se relever, en utilisant la totalité de son Mouvement.
  - Sur 1-3, le joueur est incapable de se redresser. Il reste À Terre et son activation prend fin.
  - Un joueur À Terre avec un Mouvement de 2 ou moins (avant ou après modification) peut Foncer après s'être relevé.

Si un joueur à Terre n'est pas activé durant son tour d'équipe, il reste à Terre jusqu'à ce qu'il soit activé lors d'un tour ultérieur.

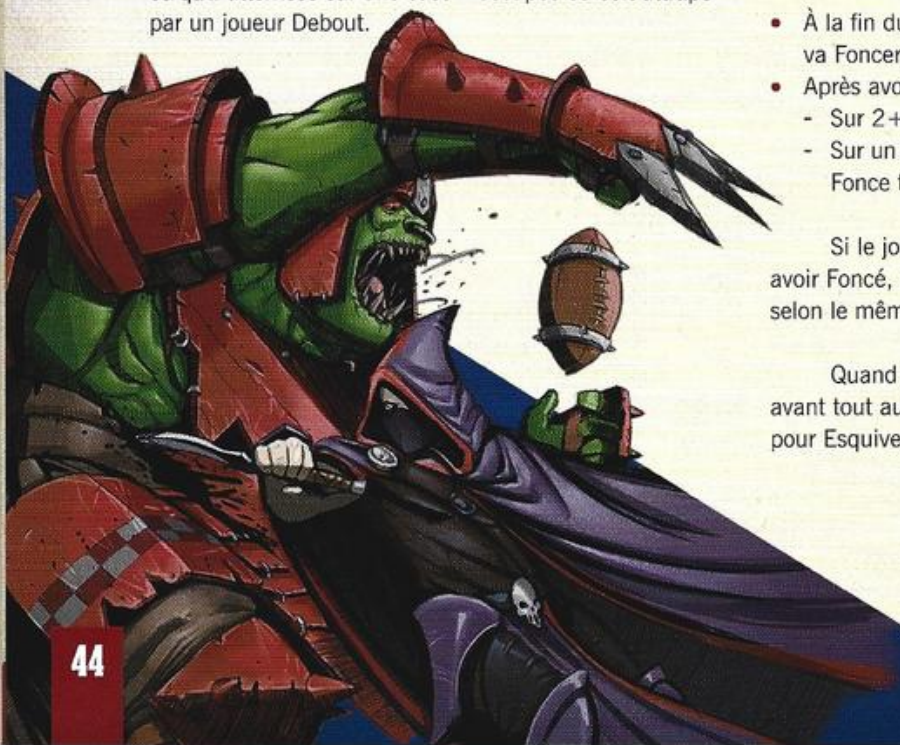
### FONCER

Chaque fois qu'un joueur accomplit n'importe quelle action qui inclut un mouvement, il peut tenter de gagner une ou deux cases supplémentaires de Mouvement. Cela s'appelle la "Foncer". Ces cases supplémentaires de Mouvement peuvent être utilisées pour se déplacer, accomplir une action de Blocage dans le cadre d'une action de Blitz (voir page 59), Enjamber un joueur À Terre ou Sonné (voir page 45) et ainsi de suite, comme pour un mouvement normal :

- À la fin du mouvement du joueur, déclarez qu'il va Foncer et déplacez-le d'une case supplémentaire.
- Après avoir déplacé le joueur qui Fonce, jetez un D6 :
  - Sur 2+, le joueur Fonce sans encombre.
  - Sur un 1 (avant ou après modification), le joueur qui Fonce trébuche et Chute comme décrit page 27.

Si le joueur qui Fonce est toujours Debout après avoir Foncé, il peut tenter de Foncer une seconde fois selon le même procédé.

Quand un joueur Fonce, le jet du D6 intervient avant tout autre éventuel jet de dé requis, que ce soit pour Esquiver, ramasser le ballon, etc.





## JOUEURS MARQUÉS ET ESQUIVE

Si un joueur actif, est Marqué, comme détaillé page 26, par un ou plusieurs joueurs adverses, il doit "Esquiver" pour quitter la case qu'il occupe et se placer sans encombre sur une autre, sinon il sera taclé et Chutera sur la case où il souhaite se rendre.

Pour Esquiver, un joueur doit effectuer un test d'Agilité comme détaillé page 29. Déclarez que le joueur quitte la case où il est Marqué en Esquivant et déplacez-le sur n'importe quelle case adjacente inoccupée :

- Le test d'Agilité s'effectue après que le joueur qui esquive s'est déplacé, en Fonçant si nécessaire.
- Quel que soit le nombre de joueurs qui le Marquent, le joueur qui esquive n'a qu'un seul test d'Agilité à faire pour Esquiver.
- Si le joueur qui esquive est Marqué sur la case où il s'est déplacé, appliquez un modificateur de -1 par joueur qui le Marque.

Notez que si le joueur est Démarqué sur la case où il s'est déplacé, il n'y a pas de modificateur de Marquage à appliquer. Toutefois, il peut y avoir des modificateurs dus à d'autres facteurs, comme des Compétences ou des Traits utilisés par un joueur adverse.

## JOUEURS DÉMARQUÉS

Un joueur Démarqué n'a pas à Esquiver pour se déplacer d'une case à l'autre. Un joueur Démarqué peut se déplacer sur une case inoccupée située dans la Zone de Tacle d'un ou plusieurs joueurs adverses, de sorte qu'il les Marque et est Marqué en retour. Puis, le joueur qui se déplace s'arrête ou peut continuer de se déplacer, mais il devra Esquiver comme décrit plus haut.

## ENJAMBER DES JOUEURS À TERRE OU SONNÉS

Une fois par activation, un joueur qui se déplace peut tenter d'Enjambrer une seule case adjacente qui est occupée par un joueur À Terre ou Sonné, pour atteindre une case inoccupée. Les cases que le joueur actif peut tenter d'Enjambrer dépendent de la direction dans laquelle il se déplace, comme indiqué dans les diagrammes ci-dessous :



Enjambrer une case de la sorte utilise du Mouvement, comme si le joueur était entré puis sorti de la case qu'il enjambe. Pour Enjambrer une case qui contient un joueur À Terre ou Sonné, un joueur doit faire un test sous son Agilité comme décrit page 29 :

- Le test d'Agilité est effectué après que le joueur qui enjambe s'est déplacé, en Fonçant d'abord si nécessaire.
- Appliquez un modificateur négatif égal au nombre de joueurs qui Marquaient le joueur qui enjambe dans la case depuis laquelle il enjambe ou égal au nombre de joueurs qui Marquent le joueur qui enjambe dans la case jusqu'à laquelle il a enjambé, selon le plus élevé. Par exemple, si un joueur enjambe depuis une case où il était Marqué par 1 joueur jusqu'à une case où il est Marqué par 2 joueurs, on applique un modificateur de -2.
- Si le joueur qui enjambe était Marqué dans la case d'où il a enjambé, il n'a pas à Esquiver.

Notez que si le joueur qui enjambe était Démarqué dans la case depuis laquelle il a enjambé et qu'il est Démarqué sur la case jusqu'à laquelle il enjambe, il n'y a pas de modificateur de Marquage à appliquer. Toutefois, il peut y avoir d'autres modificateurs à appliquer.

Si le test d'Agilité est raté, le joueur qui enjambe Chutera dans la case jusqu'à laquelle il a enjambé. Toutefois, si le test d'Agilité est raté sur un 1 naturel, le joueur qui enjambe est replacé sur la case depuis laquelle il essayait d'enjambrer et Chute sur cette case.

## LES RUMEURS DE MINDY PIEWHISTLE

*Valen Swift a dû énerver un reporter, parce que plusieurs magazines (y compris Spike!) n'ont pas hésité à dire qu'il avait pris beaucoup de poids. Je ne suis pas du genre à prendre la défense d'un elfe, mais je reconnais une campagne de diffamation quand j'en vois une. Vous avez vu ce que Valen mange? Je pense que son problème, ce sont surtout les litres de bière Bloodweiser qu'il écluse...*



## ACTIONS DE BLITZ

**U**ne fois par tour d'équipe, comme indiqué page 43, un seul joueur Debout ou À Terre de l'équipe active peut être activé pour accomplir une action de Blitz. Quand un joueur effectue un Blitz, il peut se déplacer comme détaillé dans cette section, en se levant et en esquivant si nécessaire, et il peut tenter de gagner des cases de Mouvement supplémentaires en Fonçant. De plus, il peut accomplir une action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait qui peut être accomplie à la place d'une action de Blocage) à n'importe quel moment avant, pendant ou après son mouvement. La seule différence est que lorsqu'un joueur effectue un Blitz, accomplir une action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait pouvant être accomplie à la place d'une action de Blocage) coûte une case de Mouvement.

Les actions de Blocage et de Blitz sont décrites en détail page 56.

## RAMASSER LE BALLON

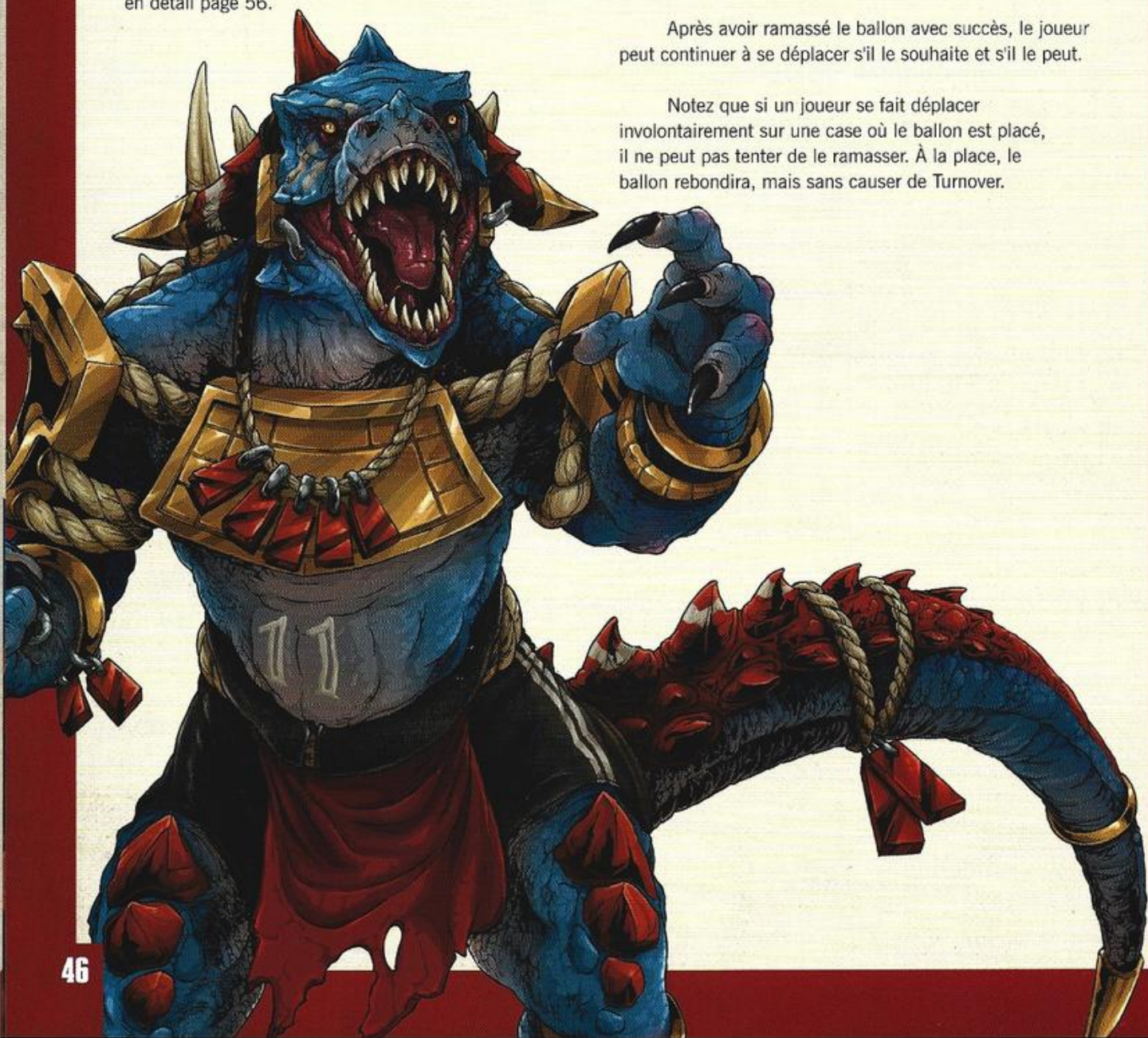
**S**i un joueur se déplace volontairement dans une case où le ballon est placé, il doit tenter de le ramasser. Cette tentative de ramasser le ballon s'effectue après que les éventuels jets de dés requis pour Foncer, Esquiver ou Enjamber la case ont été effectués, mais avant tout autre jet de dé.

Pour ramasser le ballon, un joueur doit tester sous son Agilité, comme décrit page 29 :

- Si le joueur est Démarqué quand il tente de ramasser le ballon, il n'y a pas de modificateurs à appliquer.
- Si le joueur est Marqué, appliquez un modificateur de -1 par joueur qui le Marque.
- Si un joueur tente de ramasser le ballon et échoue, le ballon rebondira, comme décrit page 25. Si cela se produit, cela cause un Turnover, même si le rebond est récupéré par un autre joueur de l'équipe active.

Après avoir ramassé le ballon avec succès, le joueur peut continuer à se déplacer s'il le souhaite et s'il le peut.

Notez que si un joueur se fait déplacer involontairement sur une case où le ballon est placé, il ne peut pas tenter de le ramasser. À la place, le ballon rebondira, mais sans causer de Turnover.







### LES RUMEURS DE MINDY PIEWHISTLE

*On dit que la météo peut avoir un gros impact sur le match. Apparemment, une fois, pendant un blizzard magique accidentel, le ballon a disparu pendant le coup d'envoi. Apparemment, cela n'a pas affecté le match, car aucun joueur ne s'en est rendu compte avant la mi-temps!*



## PASSER LE BALLON

**T**raditionnellement, à Blood Bowl, le jeu progresse par une série de passes et de réceptions spectaculaires. Les lanceurs tentent de transmettre le ballon à un coéquipier qui, grâce à sa force, sa vitesse et son agilité, est en position de courir avec le ballon jusqu'à la Zone d'En-but adverse. Si ces dernières années, les joueurs qui préfèrent courir avec le ballon sont devenus des superstars, le jeu de passe est un spectacle qui passionne les foules !

### ACTIONS DE PASSE

**U**ne fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut accomplir une action de Passe pour passer le ballon sur une autre case. Cette case cible peut être occupée par un joueur Debout, À Terre ou Sonné (de l'une ou l'autre équipe), ou peut être inoccupée.

Une action de Passe peut être une "Passe rapide", "Passe courte", une "Passe longue" ou une "Longue Bombe", en fonction de la portée, comme détaillé ci-contre.

Le joueur peut se déplacer avant d'accomplir l'action en suivant toutes les règles de mouvement normales, mais une fois la passe résolue, il ne peut plus se déplacer et son activation prend fin. Le joueur accomplissant l'action n'a pas besoin d'être en possession du ballon à son activation, il peut le ramasser en se déplaçant (cf. p. 46) :

- **MESURER LA PORTÉE ET DÉCLARER LA CASE CIBLE :** On utilise la règlette pour mesurer la portée de toutes les cases cibles possibles, avant de choisir et de déclarer la case cible.
- **TESTER LA PRÉCISION :** Le coach du joueur qui accomplit l'action jette un D6 pour déterminer la précision de la passe.
- **INTERFÉRENCE DE PASSE :** À moins que la passe rate à cause d'une maladresse, 1 joueur adverse peut tenter d'interférer avec la passe, afin de la "Détourner" ou de "l'Interceptor".
- **RÉSOLUDRE L'ACTION DE PASSE :** Si la passe n'a pas échoué à cause d'une maladresse ou d'une interférence, elle est résolue !



### MESURER LA PORTÉE ET DÉCLARER LA CASE CIBLE

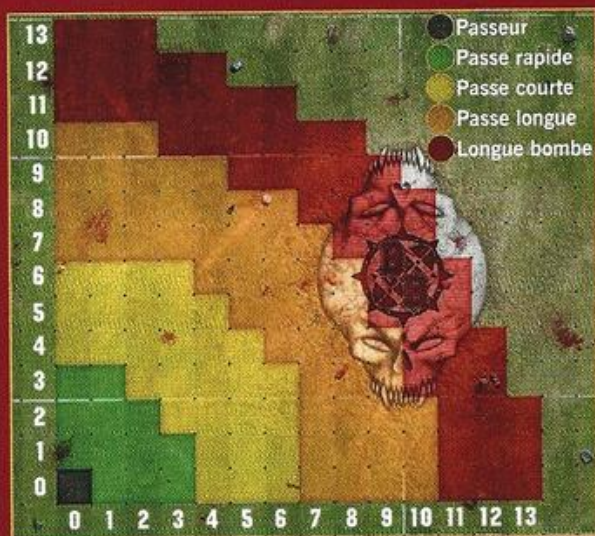
Une fois que vous avez activé un joueur et déclaré qu'il va accomplir une action de Passe, vous pouvez librement mesurer la portée entre le joueur et toutes les cases cibles possibles quand vous le souhaitez, même pendant le mouvement du joueur.

### MESURER LA PORTÉE

On mesure la portée en plaçant le cercle à l'extrémité de la règlette sur le centre de la case occupée par le joueur qui accomplit l'action. L'autre extrémité de la règlette est placée de façon à couvrir la case cible, la ligne centrale de la règlette passant par le centre de la case cible. La case cible tombera sur une des quatre bandes marquées sur la règlette :

- **I :** Passe rapide
- **II :** Passe courte
- **III :** Passe longue
- **IIII :** Longue Bombe

Toutes les cases hors d'atteinte de la règlette ou que coupe l'extrémité de la règlette sont hors de portée et ne peuvent pas être la case cible. Si la ligne entre deux bandes de portée traverse la case cible, celle-ci est considérée comme étant à la portée la plus élevée des deux bandes de portée. S'il est impossible de savoir clairement dans quelle bande de portée se trouve la case cible, consultez le tableau de Portée de Passe ci-dessous :



### DÉCLARER LA CASE CIBLE

Après avoir mesuré la portée et déplacé le joueur, vous devez indiquer et déclarer quelle case sera la case cible. La case cible peut être occupée par un joueur Debout, À Terre ou Sonné (de l'une ou l'autre équipe), ou peut être inoccupée.



### TESTER LA PRÉCISION

Le joueur qui accomplit l'action doit effectuer un test sous sa Capacité de Passe pour voir si la passe est "précise", "imprécise", "méchamment imprécise" ou une "maladresse". Un test de Capacité de Passe est alors effectué comme décrit page 29, en appliquant les modificateurs suivants selon la portée :

- Si le joueur tente une passe Rapide, il n'y a pas de modificateur.
- Si le joueur tente une passe Courte, appliquez un modificateur de -1.
- Si le joueur tente une passe Longue, appliquez un modificateur de -2.
- Si le joueur tente une Longue Bombe, appliquez un modificateur de -3.

De plus, les modificateurs suivants peuvent s'appliquer :

- Si le joueur est Marqué, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 par joueur qui le Marque.

### PASSES PRÉCISES

Si le test de Capacité de Passe est réussi, ou si le jet donne un 6 naturel, la passe est précise et le ballon atterrit sur la case cible.

### PASSES IMPRÉCISES

Si le test de Capacité de Passe est raté, la passe est imprécise et le ballon ricoche depuis la case cible avant d'atterrir.

### PASSES MÉCHAMMENT IMPRÉCISES

Si, lorsque vous effectuez le test de Capacité de Passe, le jet de dé donne un 1 après que les modificateurs ont été appliqués, le ballon déviara depuis la case occupée par le joueur accomplissant l'action de Passe avant d'atterrir.

### MALADRESSES SUR PASSE

Il y a toujours un risque que quelque chose se passe horriblement mal et que la passe soit une maladresse :

- Si, en effectuant le test de Capacité de Passe, un 1 naturel est obtenu, la passe est une maladresse.
- Si le joueur a une CP de "-", la passe est automatiquement une maladresse.

Quand une action de Passe est une maladresse, l'activation du joueur qui l'accomplit se termine immédiatement. Le ballon est alors lâché, rebondit depuis la case occupée par le joueur qui accomplit l'action, et cela cause un Turnover.



“La question n’est pas de gagner, mais d’avoir de l’allure !”

- Jordell Freshbreeze

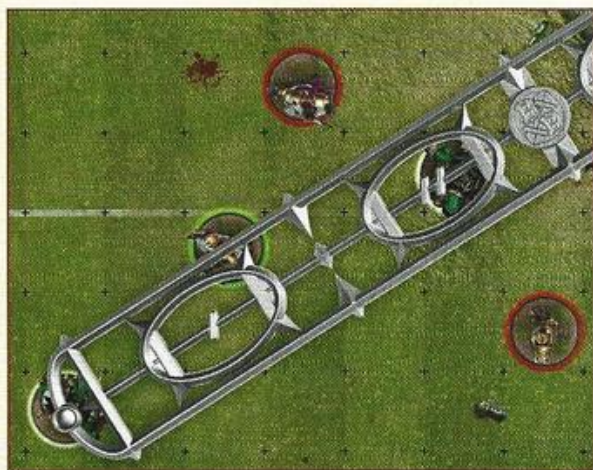


## INTERFÉRENCE DE PASSE

Si la passe n'a pas donné une maladresse, un seul joueur de l'équipe adverse peut tenter d'interférer avec la passe, dans l'espoir de la "Détourner" ou, plus rarement, de "l'Intercepter". Pour déterminer si des joueurs adverses sont en mesure de tenter une interférence de passe, placez la réglette de façon à ce que le cercle à l'extrémité soit au-dessus du centre de la case occupée par le joueur qui accomplit l'action de Passe. Positionnez l'autre extrémité de façon à ce que la réglette recouvre la case où le ballon va atterrir. Notez que, selon le résultat du test de Capacité de Passe, cela peut ne pas être la case cible!

Pour tenter d'interférer avec une passe, un joueur adverse doit être :

- Un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle (comme décrit page 26).
- Sur une case se trouvant entre la case occupée par le joueur accomplissant l'action de Passe et la case où le ballon va atterrir.
- Sur une case qui est au moins partiellement sous la réglette quand elle est placée comme décrit ci-dessus.



Si n'importe quel nombre de joueurs adverses est en position de tenter d'interférer avec une passe, le coach de l'équipe adverse en désigne un pour effectuer la tentative et effectue un test sous son Agilité, en appliquant les modificateurs suivants pour représenter la difficulté de tenter d'attraper le ballon en plein vol :

- Si le joueur tente d'interférer avec une passe précise, appliquez un malus de -3.
- Si le joueur tente d'interférer avec une passe imprécise, appliquez un malus de -2.
- Si le joueur tente d'interférer avec une passe méchamment imprécise, appliquez un malus de -1.
- Appliquez un malus supplémentaire de -1 si le joueur est Marqué.

## INTERFÉRENCE DE PASSE RÉUSSIE

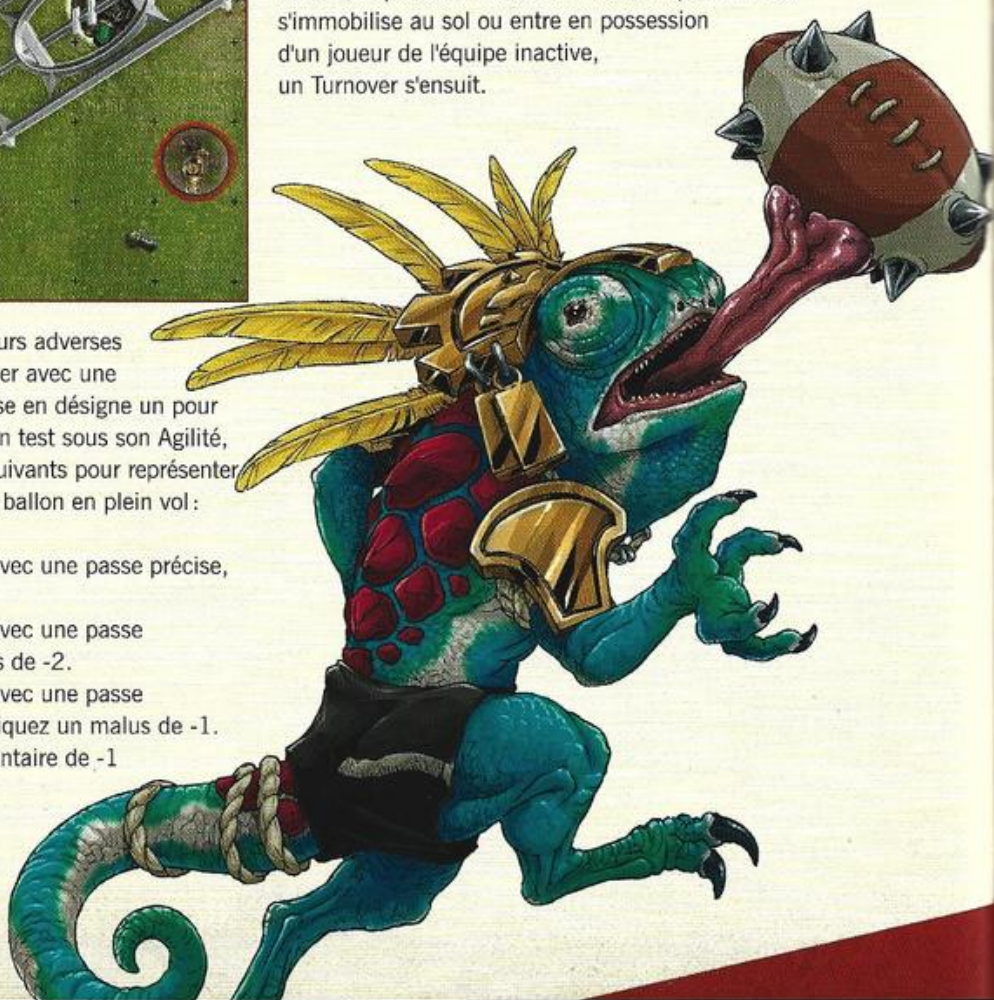
Si le test d'Agilité est réussi, la tentative du joueur d'interférer avec la passe a réussi et celle-ci a été "Détournée". La passe est interrompue et l'action prend immédiatement fin.

Le joueur qui a fait le Détournement doit maintenant tenter de convertir ce Détournement en "Interception" en attrapant le ballon, comme décrit ci-contre. S'il y parvient, il a effectué une Interception. Si le joueur échoue à attraper le ballon, elle ricochera depuis la case qu'il occupe.

À la suite de toute interférence de passe réussie, si le ballon arrive sur une case vide ou entre en possession d'un joueur de l'équipe adverse, un Turnover s'ensuit. Toutefois, si le ballon est rattrapé par un joueur de l'équipe active après ricochet, il n'y a pas de Turnover.

## RÉSOLURE L'ACTION DE PASSE

Si la passe n'a subi aucune interférence et n'a pas donné lieu à une maladresse, elle peut maintenant être résolue. On détermine l'endroit où le ballon atterrit en fonction du résultat du test de Capacité de Passe comme décrit précédemment. Si le ballon atterrit sur une case occupée par un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle, ce joueur doit tenter de le rattraper, comme décrit page suivante. Si aucun joueur de l'équipe active n'attrape le ballon après une action de Passe et que le ballon s'immobilise au sol ou entre en possession d'un joueur de l'équipe inactive, un Turnover s'ensuit.





## ATTRAPER LE BALLON

**I**l y a de nombreux exemples où les règles demandent à un joueur de tenter d'attraper le ballon. Un joueur capable d'attraper le ballon doit tenter de le faire, même si son coach ne veut pas qu'il le fasse!

Pour attraper le ballon, un joueur doit faire un test sous son Agilité, comme décrit page 29, en appliquant les modificateurs suivants :

- Si le joueur tente d'attraper une passe précise ou une Transmission (voir page 49 et ci-dessous), il n'y a pas de modificateur.
- Si le joueur tente de convertir un Détournement en Interception, appliquez un modificateur de -1.
- Si le joueur tente d'attraper un rebond, appliquez un modificateur de -1.
- Si le joueur tente d'attraper un ballon qui a été renvoyé par le public (voir ci-contre), appliquez un modificateur de -1.
- Si le joueur tente d'attraper un ballon qui a ricoché ou dévié sur la case qu'il occupe, appliquez un modificateur de -1.

En plus des modificateurs ci-dessus, le suivant peut aussi s'appliquer :

- Si le joueur est Marqué, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 par joueur qui le Marque.

## TRANSMISSION

**E**n plus d'accomplir une action de Passe, une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut accomplir une action de Transmission et simplement donner le ballon à un équipier Debout sur une case adjacente. Le joueur peut se déplacer avant d'accomplir l'action de Transmission en suivant les règles normales de mouvement, mais une fois l'action effectuée et le ballon donné à un équipier, son activation se termine et il ne peut pas se déplacer plus loin. Comme pour la passe, le joueur qui accomplit l'action de Transmission n'a pas besoin d'être en possession du ballon quand il est activé, et peut le ramasser en cours de mouvement (voir page 46).

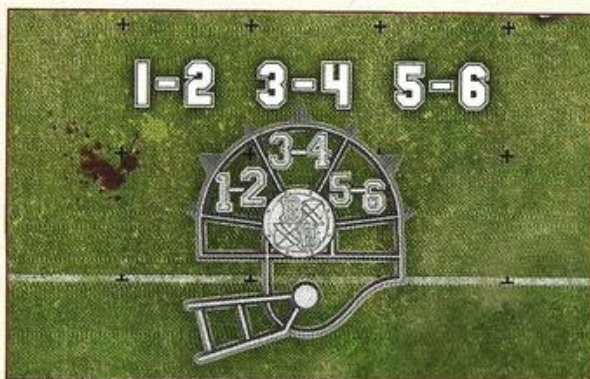
Une action de Transmission n'est pas une action de Passe, aucun test n'est requis pour accomplir l'action, et même un joueur avec une CP de "-" peut accomplir une action de Transmission. Le joueur qui accomplit l'action a simplement besoin d'être en possession du ballon. Toutefois, le joueur qui réceptionne le ballon doit effectuer un test sous son Agilité pour l'attraper, comme décrit ci-dessus.

## RENVOIS

**S**i le ballon quitte le terrain à un moment ou un autre, le public le remet en jeu. On résout cette action en utilisant le gabarit de Renvoi :

- Placez le gabarit de Renvoi (comme indiqué ci-dessous) en centrant le logo Blood Bowl sur la dernière case traversée par le ballon avant qu'il sorte et jetez un D6 pour déterminer la direction du renvoi.
- Quand le ballon est renvoyé par le public, il se déplace de 2D6 cases depuis la dernière case qu'il occupait avant de quitter le terrain, dans la direction indiquée par le gabarit de Renvoi, avant d'atterrir.
- Si le ballon atterrit sur une case qui est occupée par un joueur Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle, ce joueur doit tenter de l'attraper. S'il échoue, ou si le ballon atterrit sur une case inoccupée ou une case occupée soit par un joueur Debout qui a perdu sa Zone de Tacle, soit par un joueur À Terre ou Sonné, il rebondira avant de s'immobiliser au sol.

Si le ballon quitte encore le terrain à cause d'un renvoi trop enthousiaste, répétez le procédé ci-dessus.



### RENVOIS D'ANGLE

Si le ballon quitte le terrain par un angle, la direction du renvoi est déterminée en plaçant le gabarit de Direction Aléatoire, comme indiqué sur le diagramme page 21, et en jetant un D3.



## LANCER D'AUTRES JOUEURS

**C**ette tactique très prisée des supporters du monde entier était à la base une agression, et non une façon particulièrement rusée de marquer un touchdown. Jadis, il n'était pas rare que des Gros Bras soulèvent des adversaires plus petits pour les jeter dans la foule en délire ! De nos jours, il est courant de voir un Gros Bras lancer un coéquipier chétif dans la Zone d'En-but adverse... Quand il n'oublie pas pourquoi il est là et fait de l'infortuné sportif son petit en-cas !

### ACTIONS DE LANCER DE COÉQUIPIER

**U**ne fois par tour d'équipe, au lieu d'accomplir une action de Passe, un joueur de l'équipe active ayant le trait "Lancer de Coéquipier" peut tenter de lancer un coéquipier ayant le trait "Poids Plume" comme si c'était un ballon. La case cible d'une action de Lancer de Coéquipier peut être occupée ou inoccupée et l'action peut être caractérisée plus précisément comme étant un "Lancer Rapide" ou un "Lancer Court", en fonction de la portée. Contrairement à une action de Passe, une action de Lancer de Coéquipier qui n'est pas une maladresse ricoche toujours avant d'atterrir.

Si le joueur qui va être lancé est Debout, il peut tenter d'atterrir sur ses pieds après avoir été lancé (voir page 54). S'il est À Terre ou Sonné, il peut être lancé mais ne peut pas atterrir sur ses pieds.

Le joueur qui accomplit l'action peut d'abord se déplacer en suivant toutes les règles de mouvement normales, mais il doit être sur une case adjacente au joueur qu'il veut lancer quand il effectue le lancer ; il ne peut pas soulever et transporter un coéquipier avant de le lancer. Une fois le lancer résolu, il ne peut pas se déplacer davantage et son activation prend fin :

- **MESURER LA PORTÉE ET DÉCLARER LA CASE CIBLE :** Il est possible d'utiliser la réglette pour mesurer la portée entre le joueur qui lance et n'importe quel nombre de cases cibles avant de choisir et déclarer la case cible.
- **TESTER LA QUALITÉ :** Le coach du joueur qui accomplit l'action jette un D6 pour mesurer la qualité du lancer.
- **RÉSOLU LE LANCER :** La case où atterrira le joueur, et avec quelle facilité, dépendra de la qualité du lancer. Si le lancer est une maladresse, le joueur lancé est lâché et rebondit.

### MESURER LA PORTÉE ET DÉCLARER LA CASE CIBLE

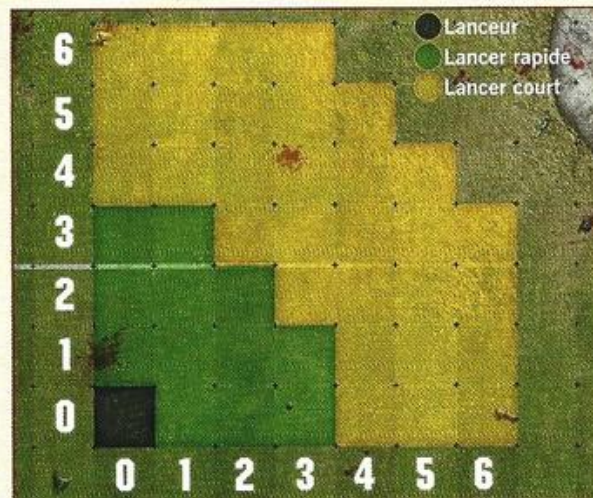
Comme pour une action de Passe, une fois que le joueur qui accomplit l'action de Lancer de Coéquipier a été activé et que l'action a été déclarée, vous pouvez à tout moment mesurer librement la portée entre le joueur et n'importe quel nombre de cases cibles possibles, et même interrompre le mouvement du joueur pour mesurer.

### MESURER LA PORTÉE

Pour lancer un coéquipier, on mesure la portée à l'aide de la réglette, exactement comme décrit page 48. Cependant, on utilise seulement la moitié de la réglette, donc la case cible doit se trouver dans une des deux bandes indiquées sur la première moitié de la réglette :

- **/ :** Lancer rapide
- **// :** Lancer court

N'importe quelle case au-delà de la portée de la réglette ou coupée par l'extrémité de la réglette est hors de portée et ne peut pas être la case cible. Si la ligne entre les deux bandes de portée coupe la case cible, celle-ci est considérée comme étant dans la bande de portée la plus longue. S'il est impossible de dire clairement dans quelle bande de portée se trouve la case cible, reportez-vous au tableau de Portée de Lancer ci-dessous :



### DÉCLARER LA CASE CIBLE

Après avoir mesuré la portée et déplacé le joueur qui accomplit l'action, vous devez déclarer quelle case sera la case cible. La case cible doit être à portée et peut être occupée ou inoccupée.



## TESTER LA QUALITÉ

Une fois qu'on a mesuré la portée et déclaré la case cible, on effectue un test de Capacité de Passe pour déterminer si le lancer est "superbe", "réussi", "mauvais" ou une "maladresse". Le joueur qui accomplit l'action effectue un test de Capacité de Passe comme décrit page 29, en appliquant les modificateurs suivants en fonction de la portée :

- Si le joueur tente un lancer rapide, il n'y a pas de modificateur.
- Si le joueur tente un lancer court, appliquez un modificateur de -1.

En plus des modificateurs ci-dessus, le suivant peut aussi s'appliquer :

- Si le joueur est Marqué, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 par joueur qui le Marque.

## SUPERBES LANCERS

Si le test de Capacité de Passe est réussi, ou si le jet donne un 6 naturel, la lancer est superbe. Après le ricochet, le joueur lancé atterrira plus facilement.

## LANCERS RÉUSSIS

Si le Test de Capacité de Passe est raté, le lancer réussit quand même. Après le ricochet, le joueur lancé aura plus de mal à atterrir.

## MAUVAIS LANCERS

Si, lorsque vous effectuez le test de Capacité de Passe, le jet de dé donne un 1 après que les modificateurs ont été appliqués, le joueur lancé dévient depuis la case occupée par le joueur accomplissant l'action de Lancer avant d'atterrir.

## MALADRESSES SUR LANCER

Souvent, les joueurs de petite taille protestent et se débattent un peu avant d'être lancés. Dans ce cas, le lancer risque de donner lieu à une maladresse :

- Si, lorsque vous effectuez le test de Capacité de Passe, vous obtenez un 1 naturel, le lancer est une maladresse.
- Si le joueur qui accomplit l'action de Lancer de Coéquipier a une CP de "-", le lancer est automatiquement une maladresse.

Quand une action de Lancer de Coéquipier donne lieu à une maladresse, l'action ne réussit pas et l'activation du joueur qui l'accomplit prend immédiatement fin. Le joueur qui allait être lancé est lâché et rebondira (comme s'il était le ballon) depuis la case occupée par le joueur qui accomplit l'action, après quoi il doit tenter d'atterrir, comme décrit page 54.





## RÉSOUTRE LE LANCER DE COÉQUIPIER

Il est impossible d'interférer avec une action de lancer de coéquipier. Donc, si le lancer n'a pas donné une maladresse, il est ensuite résolu. Le joueur lancé doit tenter d'atterrir, comme décrit ci-dessous, de préférence sur ses pieds!

## ATTERRIR

**S**i le joueur lancé était Debout et n'avait pas perdu sa Zone de Tacle avant d'être lancé, et si le joueur atterrit sur une case inoccupée, il tentera d'atterrir sur ses pieds. Pour atterrir sur ses pieds, le joueur lancé doit réussir un test d'Agilité, en appliquant les modificateurs suivants :

- Si le lancer était superbe, il n'y a pas de modificateur.
- Si le lancer était une maladresse, appliquez un modificateur de -1
- Si le lancer était réussi, appliquez un modificateur de -1.
- Si le lancer était mauvais, appliquez un modificateur de -2.

En outre, les modificateurs suivants peuvent éventuellement s'appliquer :

- Si le joueur est Marqué dans la case où il atterrit, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 par joueur qui le Marque.

Si le test d'Agilité est réussi, ou si le jet est un 6 naturel, le joueur lancé atterrit sur ses pieds et est considéré comme s'étant déplacé volontairement.

Si le test d'Agilité est raté, le joueur lancé atterrira mal et est considéré comme s'étant déplacé involontairement. Le joueur lancé Chutera, comme décrit page 27. Si le joueur lancé était en possession du ballon, un Turnover survient. Sinon, il n'y a pas de Turnover.

Si le joueur lancé n'a pas encore été activé à ce tour, il peut être activé ultérieurement dans le tour s'il n'est pas Sonné à l'issue d'un atterrissage traumatique.



## ATTERRIR SUR UNE CASE OCCUPÉE

Si, après que le ricochet a été résolu, le joueur lancé atterrit sur une case occupée :

- Le joueur qui occupe la case est Plaqué (on effectue un jet d'Armure et un éventuel jet de Blessure contre lui, même s'il était déjà À Terre ou Sonné).
- Le joueur lancé rebondit (comme s'il était un ballon) depuis la case où il a atterri et Chute automatiquement à l'atterrissage, comme décrit page 27.
- Si le joueur lancé rebondit sur une autre case occupée, répétez ce processus.

## CRASH

Si, avant d'être lancé, le joueur était À Terre ou Sonné, ou s'il avait perdu sa Zone de Tacle, il ne peut pas tenter d'atterrir sur ses pieds :

- Une fois le ricochet résolu, le joueur rebondit (comme s'il était un ballon) depuis la case où il a atterri.
- Le joueur Chute automatiquement après avoir rebondi, et on effectue un jet d'Armure et un éventuel jet de Blessure contre lui.

## ATTERRIR DANS LE PUBLIC

Si le joueur lancé ricoche en dehors du terrain, il atterrira dans le public. Le joueur est immédiatement retiré du jeu et placé dans la fosse de l'équipe. Atterrir dans le public est très dangereux car les fans de Blood Bowl sont connus pour leur violence, de sorte que le joueur risque une "Blessure causée par le public", comme décrit page 61. Cela déterminera si le joueur est placé dans le box des Réserves, des joueurs K.-O. ou des joueurs Éliminés.

Si un joueur en possession du ballon atterrit dans le public après avoir été lancé, cela cause un Turnover et le ballon sera renvoyé par le public comme décrit page 51.





## LES RUMEURS DE MINDY PIEWHISTLE

*On raconte qu'une des plus grosses erreurs de McMurty's fut le Big Murt, une édition limitée de leur célèbre Big Moot. Leur campagne de pub fut énorme, et ils engagèrent même les Galadrieth Gladiators pour l'occasion, mais quand on sut qu'il s'agissait d'un "burger végétarien", à base de froment de champignons et de haricots... Mais qu'est-ce qui leur a pris ?*



## BLOCAGES

**F**ondamentalement, un blocage est un tackle très brutal. Les règles de Blood Bowl permettent aux joueurs de faire pratiquement ce qu'ils veulent pour mettre un adversaire à terre et, tant qu'ils n'utilisent pas d'armes, les officiels font rarement la différence entre un tackle dans les règles de l'art et une grêle de coups pour assommer un joueur. Cela fait partie du charme du jeu. En effet, tout le monde adore les sports de combat violents, alors si en plus ça se passe sur une pelouse avec un ballon...



## ACTIONS DE BLOCAGE

**Q**uand un joueur Debout est activé, il peut immédiatement désigner un joueur adverse Debout qu'il est en train de Marquer et déclarer qu'il va le cibler avec une action de Blocage. À la différence des autres actions, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent effectuer une action de Blocage à chaque tour d'équipe.

Un joueur qui accomplit une action de Blocage ne peut pas se déplacer avant ou après, et les joueurs À Terre ne peuvent pas se relever et accomplir une action de Blocage. Toutefois, si la cible de l'action de Blocage est "repoussée" sur une autre case, le joueur qui a effectué l'action peut faire une "poursuite" sur la case libérée, car il est porté par l'élan de l'attaque.

Une fois par tour d'équipe, un seul joueur de l'équipe active peut accomplir une action de Blitz. Une action de Blitz combine une action de Blocage à une action de Mouvement. Une action de Blitz peut être accomplie par un joueur À Terre.

Les actions de Blocage sont résolues à l'aide de dés de blocage spécialement conçus pour Blood Bowl. Le nombre de dés de blocage jetés et le coach qui choisit les résultats à appliquer dépendent de la comparaison entre la Force du joueur qui accomplit l'action de blocage et la Force du joueur ciblé par l'action de Blocage.

## FORCE

Dès qu'un joueur actif a déclaré qu'il va accomplir une action de Blocage et qu'il a désigné sa cible, la première chose à faire est de comparer la caractéristique de Force des deux joueurs, en incluant les éventuels modificateurs de Force conférés par les Compétences ou les Traits, ou par les "soutiens" des coéquipiers (voir page suivante). Si un joueur est plus fort que l'autre, il a plus de chances de plaquer l'adversaire :

- Si les deux joueurs ont la même caractéristique de Force, après modification, on jette 1 dé de blocage.
- Si un joueur a une caractéristique de Force plus élevée, après modification, on jette un groupe de deux dés de blocage et le coach du joueur le plus fort choisit le résultat qui s'applique.
- Si un joueur a une caractéristique de Force plus de deux fois supérieure à celle de son adversaire, après modification, on jette un groupe de trois dés de blocage et le coach du joueur le plus fort choisit le résultat qui s'applique.



## SOUTENIR UN BLOCAGE

La caractéristique de Force du joueur qui accomplit l'action de Blocage, ou du joueur ciblé par l'action de Blocage, peut être modifiée par les soutiens apportés par les coéquipiers en position d'aider. Ainsi, deux joueurs ou plus peuvent se liguer contre un autre. Deux types de soutien peuvent être comptés : "offensif" et "défensif".

### SOUTIENS OFFENSIFS

On parle de soutien offensif quand un coéquipier du joueur de l'équipe active qui accomplit l'action de Blocage peut fournir un soutien. Pour offrir un soutien offensif, un joueur doit être en train de Marquer le joueur adverse ciblé par l'action de Blocage de son coéquipier.

Un joueur ne peut pas offrir de soutien offensif s'il est Marqué par n'importe quel nombre de joueurs adverses en dehors de celui que cible l'action de Blocage de son coéquipier.

Chaque soutien offensif compté modifie de +1 la caractéristique de Force du joueur qui accomplit l'action de Blocage.

### SOUTIENS DÉFENSIFS

On parle de soutien défensif quand un coéquipier du joueur de l'équipe inactive que cible l'action de Blocage peut fournir un soutien. Pour offrir un soutien défensif, un joueur doit Marquer le joueur adverse qui accomplit l'action de Blocage contre son coéquipier.

Un joueur ne peut pas offrir de soutien défensif s'il est en train d'être Marqué par n'importe quel nombre de joueurs adverses en dehors de celui qui accomplit l'action de blocage contre son coéquipier.

Chaque soutien défensif compté modifie de +1 la caractéristique de Force du joueur ciblé par l'action de Blocage.

## DÉS DE BLOCAGE

Lorsque les soutiens offensifs et défensifs ont été calculés et que le nombre de dés de blocage a été déterminé, jetez les dés de blocage. Ceux-ci comptent 5 icônes, représentant chacune un résultat. Ces derniers peuvent être modifiés par des Compétences ou des Traits que possède un joueur, ou les deux :



### ATTAQUANT PLAQUÉ!

Quelque chose a horriblement mal tourné et le joueur qui accomplit l'action de Blocage en est l'infortunée victime. Le joueur actif est immédiatement Plaqué par le joueur qu'il essayait de bloquer!



### LES DEUX PLAQUÉS

Aucun joueur ne s'en sort mieux que l'autre. Le joueur actif et la cible de l'action de Blocage sont mutuellement Plaqués.

Si un des joueurs a la compétence Blocage (comme décrit page 76), il peut choisir d'ignorer ce résultat et ne pas être Plaqué. Si les deux joueurs ont la compétence Blocage, ils peuvent tous deux ignorer ce résultat, auquel cas les deux joueurs se cognent la tête dans un vacarme épouvantable, mais rien d'autre ne se produit!



### REPOUSSÉ

Le joueur actif pousse violemment son adversaire, ce qui le fait reculer. La cible de l'action de Blocage est repoussée d'une case par le joueur actif. Le joueur actif peut le poursuivre sur la case libérée. Pousser d'autres joueurs est abordé plus en détail page 58.



### DÉFENSEUR BOUSCULÉ

La cible de l'action de Blocage tente d'éviter son assaillant. Si la cible de l'action de Blocage a la compétence Esquive et choisit de l'utiliser (comme décrit p. 75), il peut éviter d'être touché et ce résultat devient un Repoussé, comme décrit ci-dessus. Sinon, le résultat devient un Défenseur Plaqué, comme décrit ci-dessous. Dans tous les cas, le joueur actif peut poursuivre sur la case libérée.



### DÉFENSEUR PLAQUÉ

Le blocage est incroyablement efficace et la cible tombe à la renverse, étendue sur le dos! La cible de l'action de Blocage est repoussée par le joueur actif puis Plaquée sur la case où elle a été repoussée. Le joueur actif peut poursuivre sur la case libérée.



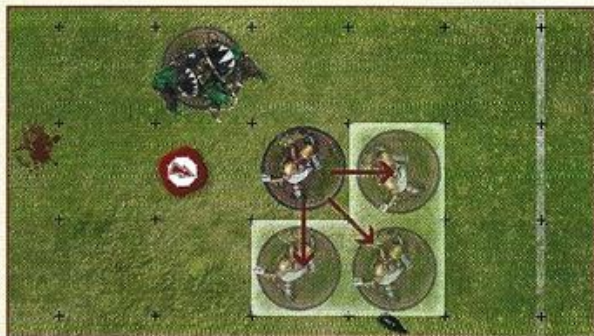
## CHOISIR LE RÉSULTAT ET L'APPLIQUER

Quelle que soit la Force des joueurs impliqués, c'est toujours le coach du joueur qui accomplit l'action de Blocage qui jette les dés de blocage. S'il jette un total de 2 dés de blocage ou plus, c'est toujours le coach du joueur ayant la Force la plus élevée qui choisit quel résultat s'applique à la cible.

Notez que lorsque les deux joueurs ont une caractéristique de Force identique, on jette un seul dé de blocage, il n'y a donc qu'un résultat possible!

## JOUEURS REPOUSSÉS

À la suite d'un résultat de dé de blocage Repoussé ou Défenseur Plaqué, la cible d'une action de Blocage est "repoussée". Un joueur repoussé est déplacé contre son gré à une case de distance du joueur qui accomplit l'action, sur une case choisie par le coach du joueur qui accomplit l'action. Les cases où un joueur repoussé peut être déplacé dépendent de la direction d'où venait le blocage, comme indiqué ci-dessous :



La case où est déplacé le joueur repoussé doit être une case inoccupée. Si c'est impossible, le joueur repoussé sera soit repoussé dans le public (voir ci-contre) soit victime d'une poussée à la chaîne (voir ci-contre). Notez que seul un joueur peut occuper une case, si une case ne contient que le ballon ou une trappe, elle est inoccupée et un joueur repoussé peut y être déplacé. Si un joueur repoussé est déplacé sur une case qui contient le ballon, le ballon rebondira. Un joueur ne peut pas tenter de ramasser le ballon quand il est repoussé.

## POUSSÉES À LA CHAÎNE

S'il n'y a pas de case inoccupée sur laquelle déplacer un joueur repoussé, le joueur est déplacé sur une case occupée par un autre joueur, ce qui cause une "poussée à la chaîne". Quand un joueur est poussé à la chaîne, il est repoussé, exactement comme décrit précédemment. Le joueur poussé à la chaîne est déplacé sur une case choisie par le coach du joueur qui accomplit l'action de Blocage. Les cases où un joueur poussé à la chaîne peut être déplacé dépendront de la direction d'où vient la poussée, comme indiqué dans les diagrammes précédents.

Un joueur peut être poussé à la chaîne même s'il est À Terre ou Sonné. Une poussée à la chaîne peut causer le déplacement d'un joueur de l'une ou l'autre équipe et peut pousser un joueur dans le public.



## POUSSÉ DANS LE PUBLIC

Si un joueur occupe une case adjacente à une ligne de touche ou à l'intérieur d'une Zone d'En-but quand il est repoussé, et si la seule case où il peut être repoussé est occupée, ou s'il n'y a pas de case où il peut être repoussé, le joueur sera "poussé dans le public".

Un joueur qui est poussé dans le public est immédiatement retiré du jeu et placé dans sa fosse d'équipe. Un joueur poussé dans le public risque d'être "Blessé par le public", comme décrit page 61. Cela sert à déterminer si le joueur est placé dans le box des Réserves, des joueurs K.-O. ou des joueurs Éliminés.

Si un joueur en possession du ballon est poussé dans le public, le ballon sera renvoyé par le public comme décrit page 51. De plus, si un joueur de l'équipe active qui est en possession du ballon est poussé dans le public, cela provoque un Turnover.



## PLAQUÉ

Plusieurs résultats de dé de blocage peuvent entraîner le Plaquage d'un joueur (ou des deux!), comme décrit page 27. Cela peut causer un Turnover, comme décrit page 23, si le joueur Plaqué est celui qui accomplit l'action de Blocage! Si un joueur est repoussé et Plaqué, le joueur est d'abord repoussé puis Plaqué sur la case où il a été déplacé.

## MIS À TERRE

Certaines Compétences permettent à un joueur qui est Plaqué lors d'une action de Blocage d'être Mis à Terre à la place. Quand c'est le cas, les règles précédentes s'appliquent, seul le résultat change car aucun jet d'Armure n'est effectué contre le joueur Mis à Terre et il ne risque pas de blessure.

## POURSUITE

Lorsqu'un joueur actif qui accomplit une action de Blocage repousse la cible, il peut effectuer une "poursuite", en se déplaçant directement sur la case libérée par le joueur repoussé. Vous devez décider si votre joueur effectuera une poursuite avant de faire tout autre jet de dé. Une poursuite est un mouvement gratuit; le joueur n'a pas besoin de Foncer ni d'Esquiver, et il ne compte pas comme ayant utilisé son Mouvement.

Il arrive qu'un joueur doive effectuer une poursuite à cause d'un effet du jeu, d'une règle spéciale, d'un Trait ou d'une Compétence, qu'il le veuille ou non. À d'autres moments, un joueur peut être empêché d'effectuer une poursuite même s'il le souhaite, par exemple à cause d'une Compétence que possède la cible de l'action de Blocage. Dans de tels cas, les règles qui empêchent le joueur d'effectuer la poursuite prennent toujours le pas sur les autres.

Notez que lorsqu'un joueur effectue une poursuite, il est toujours considéré comme s'étant déplacé volontairement, même quand un joueur doit effectuer une poursuite en raison d'un effet en jeu, d'une règle spéciale, d'une Compétence ou d'un Trait, qu'il le veuille ou non.

## ACTIONS DE BLITZ

D'habitude, quand un joueur accomplit une action de Blocage, celle-ci est accomplie seule. Mais, une fois par tour d'équipe comme indiqué page 43, un seul joueur Debout ou À Terre de l'équipe active peut être activé pour accomplir une action de Blitz, qui permet à un joueur de combiner une action de Mouvement et une action de Blocage. Quand un joueur accomplit un Blitz, il peut se déplacer normalement. De plus, il peut accomplir une action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait pouvant être effectué à la place d'une action de Blocage), dont la cible doit être désignée quand le joueur est activé, avant de se déplacer.

Le mouvement durant une action de Blitz suit toutes les règles normales de déplacement, comme décrit page 44. L'action de Blocage (ou une action Spéciale) peut être effectuée avant, après ou même pendant le mouvement de Blitz, ce qui signifie que le joueur peut effectuer une partie de son Mouvement, accomplir une action de Blocage (ou une action Spéciale), puis continuer de se déplacer s'il le souhaite et s'il le peut.

Accomplir l'action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait pouvant être effectué à la place d'une action de Blocage) coûte une case du Mouvement du joueur. Toutefois, en fonction du résultat de l'action de Blocage, le joueur peut effectuer une poursuite comme détaillé plus haut, ce qui lui permet de regagner la case de Mouvement perdue.

Au cours de son mouvement, un joueur qui accomplit une action de Blitz peut tenter de gagner une case supplémentaire de Mouvement en Fonçant, comme décrit page 44. Si après s'être déplacé le joueur n'a plus assez de Mouvement pour accomplir l'action de Blocage (ou une action Spéciale conférée par une Compétence ou un Trait pouvant être effectué à la place d'une action de Blocage), il peut Foncer pour gagner la case de Mouvement requise. S'il ne peut pas Foncer, il ne peut pas accomplir l'action de Blocage (ou une action Spéciale).

**"Leur problème, c'est qu'ils ont amené un ballon pour un combat au couteau!"**

- Horkon Heartripper





## ARMURE ET BLESSURES

**I**l existe bien des manières de se blesser pour un joueur de Blood Bowl. Que ce soit en se faisant encorner par un minotaure, ou en se cassant la cheville en trébuchant après un sprint, les occasions de se mutiler ne manquent pas ! Même la mort est une menace omniprésente ! La plupart des joueurs de Blood Bowl arborent fièrement d'impressionnantes cicatrices, et on reconnaît un vétéran à la manière dont il grimace et se plaint de sa douleur aux genoux quand il va pleuvoir.

### RISQUES DE BLESSURE

**C**omme décrit en page 27, lorsqu'un joueur est Plaqué par un autre, suite à une action de Blocage ou un tour plus retors encore, il passe À Terre et risque une blessure. De même, lorsqu'un joueur Chute, souvent après avoir raté un test d'Agilité en esquivant, ou en trébuchant lorsqu'il Fonce sur le terrain, il passe À Terre et risque une blessure. Lorsqu'un joueur est Plaqué ou qu'il Chute, le coach adverse fait un jet d'Armure contre ce joueur.

Notez que lorsqu'un joueur est Mis À Terre, comme après avoir mis au tapis par un adversaire lors d'une lutte, il ne risque aucune blessure, et on ne fait aucun jet d'Armure contre lui.



### JETS D'ARMURE

Le coach adverse effectue un jet d'Armure comme décrit en page 29. Si l'armure du joueur est "pénétrée", on fait un jet de Blessure. Si l'armure n'est pas pénétrée, elle protège le joueur des dégâts.

### JETS DE BLESSURE

Lorsque l'armure d'un joueur est pénétrée, on fait un jet de Blessure contre lui. Le coach adverse jette 2D6 et consulte le tableau ci-dessous :

### TABLEAU DE BLESSURE

#### 2D6 RÉSULTAT

- 2-7 *Sonné*** : Le joueur est aussitôt Sonné, comme décrit en page 27, et couché sur le terrain, sur le ventre.
- 8-9 *K.-O.*** : Le joueur est aussitôt retiré du terrain et placé dans le box des Joueurs K.-O. de la fosse de son équipe. À la fin de chaque phase, un joueur K.-O. a une chance de se rétablir, comme décrit page 66.
- 10+ *Éliminé*** : Le joueur est éliminé et aussitôt retiré du terrain et placé dans le box des Joueurs Éliminés de la fosse de son équipe. Le coach adverse effectue immédiatement un jet de dé sur le tableau d'Élimination contre le joueur, comme décrit page ci-contre.

### JOUEURS MINUS

Les joueurs qui ont le trait Minus (voir page 86) sont particulièrement petits et fragiles, et plus enclins à se casser quelque chose ! Lorsque vous faites un jet de Blessure contre un joueur ayant le trait Minus, utilisez ce tableau à la place du tableau normal :

### TABLEAU DE BLESSURE DE MINUS

#### 2D6 RÉSULTAT

- 2-6 *Sonné*** : Le joueur est aussitôt Sonné, comme décrit en page 27, et couché sur le terrain, sur le ventre.
- 7-8 *K.-O.*** : Le joueur est aussitôt retiré du terrain et placé dans le box des Joueurs K.-O. de la fosse de son équipe. À la fin de chaque phase, un joueur K.-O. a une chance de se rétablir, comme décrit page 66.
- 9 *Commotion*** : Le joueur est éliminé et aussitôt retiré du terrain et placé dans le box des Joueurs Éliminés de la fosse de son équipe. Aucun jet d'Élimination n'est fait. À la place, on applique automatiquement le résultat Commotion au joueur.
- 10+ *Éliminé*** : Le joueur est éliminé et aussitôt retiré du terrain et placé dans le box des Joueurs Éliminés de la fosse de son équipe. Le coach adverse effectue immédiatement un jet de dé sur le tableau d'Élimination contre le joueur, comme décrit page ci-contre.



## BLESSÉ PAR LE PUBLIC

Lorsqu'un joueur est repoussé dans le public ou qu'il atterrit dans le public, inutile de vous dire comment les fans le traiteront; il risque d'être Blessé par le Public. Ne faites aucun jet d'Armure contre le joueur. À la place, le coach adverse fait aussitôt un jet sur le tableau de Blessure pour voir ce que le public fait subir au joueur :

- Si le joueur est **Sonné**, il est placé dans le box des Réserves.
- Si le joueur est **K.-O.**, il est placé dans le box des Joueurs K.-O. Il peut tenter de se rétablir normalement à la fin de la phase.
- Si le joueur est **Éliminé**, il est placé dans le box des Joueurs Éliminés. On fait un jet contre lui sur le tableau d'Élimination, comme décrit ci-dessous.

## JET D'ÉLIMINATION

Chaque fois qu'un joueur est éliminé, on fait un jet d'Élimination contre lui. Le coach de l'équipe adverse jette un D16 et consulte le tableau ci-dessous :

## TABLEAU D'ÉLIMINATION

D16	RÉSULTAT	EFFET
1-6	<b>Commotion</b>	Le joueur rate la suite de ce match, mais ne subit aucun effet à long terme
7-9	<b>Amoché</b>	RPM
10-12	<b>Blessure Sérieuse</b>	BP et RPM
13-14	<b>Séquelle</b>	Réduction de caractéristique et RPM
15-16	<b>MORT</b>	Ce joueur est beaucoup trop mort pour jouer au Blood Bowl!

## RPM (RATE LE PROCHAIN MATCH)

Le joueur rate le reste de ce match, mais aura besoin de temps pour se remettre. Dans le cadre d'une ligue, le joueur n'est pas disponible pour jouer au prochain match de son équipe. Notez-le sur la Liste de son Équipe. La VEA de l'équipe est réduite de la valeur actuelle de ce joueur jusqu'à la fin de la séquence d'après match du prochain match de l'équipe (voir page 69). Si l'absence de ce joueur fait passer l'effectif de l'équipe à moins de 11 joueurs, il est remplacé par un joueur Journalier avant le début du prochain match, comme décrit en page 38.

## BP (BLESSURE PERSISTANTE)

Notez sur la Liste d'Équipe que ce joueur a reçu une Blessure Persistante. Appliquez un modificateur de +1 à tous les futurs jets effectués contre ce joueur sur le tableau d'Élimination pour chaque Blessure Persistante qu'il a reçue.

## RÉDUCTION DE CARACTÉRISTIQUE

Une des caractéristiques de ce joueur est réduite de 1. Pour déterminer laquelle, jetez un D6 sur le tableau ci-dessous.

Dans le cas du Mouvement ou de la Force, la caractéristique est simplement réduite de 1. Dans le cas de l'Agilité, de la Capacité de Passe ou de l'Armure, le résultat requis est augmenté de 1. Par exemple, si un joueur avec AG4+ subit un **Cou Brisé**, la caractéristique deviendra AG5+.

Notez qu'aucune caractéristique ne peut être réduite en deçà de la valeur minimum indiquée page 28.

## TABLEAU DE SÉQUELLE

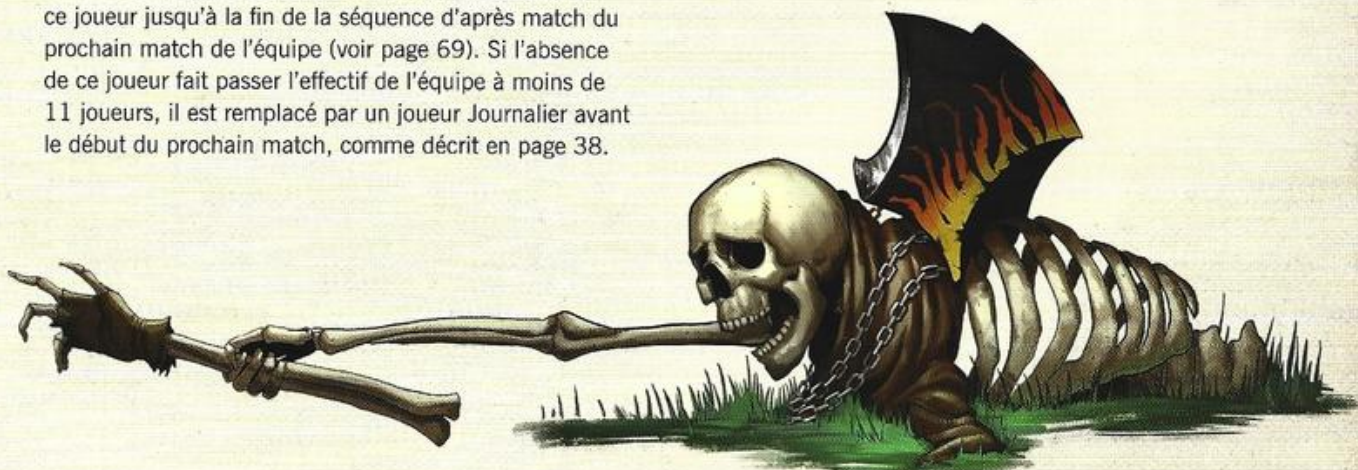
D6	SÉQUELLE	RÉDUCTION DE CARACTÉRISTIQUE
1-2	<b>Traumatisme Crânien</b>	-1 AR
3	<b>Genou Déboîté</b>	-1 M
4	<b>Bras Cassé</b>	-1 CP
5	<b>Cou Brisé</b>	-1 AG
6	<b>Épaule Disloquée</b>	-1 F

## MORT

Ce joueur est mort! Les joueurs morts sont retirés de l'équipe à l'Étape 1 de la séquence d'après match, comme décrit en page 69.

**“Je me fiche que tu aies été plaqué, je veux savoir combien de morceaux de toi peuvent se relever!”**

*Nécromancien en Chef Mordredd Earwhacker*







## REPLACEMENTS

**L**es joueurs remplaçants ne peuvent pas être appelés au cours d'une phase. Le seul moment où des joueurs frais et dispos peuvent être appelés du box des Réserves pour remplacer les joueurs blessés (ou Expulsés!) est lors du placement pour une nouvelle phase, avant de relancer le match (voir page 67).

## APOTHICAIRES

**U**ne fois par match, une équipe peut employer un apothicaire pour "rafistoler" n'importe lequel de ses joueurs titulaires qui a été retiré du terrain après avoir été mis K.-O. ou subi un jet d'Élimination. Un apothicaire ne peut pas être utilisé pour soigner un Journalier ou un joueur acheté en tant que Coup de Pouce, comme un Mercenaire ou un Star Player. Les Journaliers n'en valent pas la peine, et les Mercenaires et les Star Players ont leur propre équipe de soigneurs.

### SOIGNER UN JOUEUR K.-O.

Une fois par match, un apothicaire peut être utilisé aussitôt qu'un joueur est mis K.-O. :

- Si le joueur était sur le terrain lorsqu'il a été mis K.-O., il n'est pas retiré du terrain. À la place, il reste sur le terrain et est Sonné.
- Si le joueur a été mis K.-O. alors qu'il a été poussé dans le public ou qu'il a atterri dans le public, placez-le directement dans le box des Réserves au lieu du box des Joueurs K.-O.

### SOIGNER UN JOUEUR ÉLIMINÉ

Alternativement, une fois par match, un apothicaire peut être utilisé quand on fait un jet d'Élimination contre un joueur :

- Immédiatement après que le jet d'Élimination a été effectué contre votre joueur, vous pouvez déclarer que vous utilisez un apothicaire.
- Le coach adverse fait un nouveau jet sur le tableau d'Élimination, obtenant ainsi deux conséquences possibles. Vous pouvez choisir le résultat qui s'applique à votre joueur.
- Si un résultat Commotion est appliqué, l'apothicaire a été capable de rafistoler le joueur et l'a givé d'analgésiques. Le joueur est retiré du box des Joueurs Éliminés et placé dans le box des Réserves.

Notez que l'utilisation d'un Apothicaire intervient avant toute autre tentative de soigner le joueur. Cela inclut l'utilisation de Compétences ou de Traits, ou tout autre effet en jeu ou règle spéciale qui permettrait de modifier le jet d'Élimination ou ses effets.



## PIÉTINEZ-LES TANT QU'ILS SONT AU SOL!

**A**gresser un joueur à terre est strictement prohibé par le règlement, et quiconque tente de piétiner un adversaire risque l'ire des arbitres. Mais ça n'a jamais retenu personne! Nombre d'équipes sont connues pour ces pratiques déloyales, et plus d'un joueur a fondé sa carrière sur l'art subtil de l'agression. D'ailleurs, l'agression est si courante que la GARR a édicté des recommandations pour permettre à ses membres de fermer les yeux.

### ACTIONS D'AGRESSION

**C**omme mentionné précédemment, une fois par tour d'équipe, un seul joueur de l'équipe active peut commettre une action d'Aggression. Lorsqu'il est activé, le joueur désigne un seul joueur À Terre ou Sonné comme victime de l'Aggression. Le joueur peut se déplacer avant de commettre l'Aggression, selon les règles normales de mouvement, mais il doit se trouver dans une case adjacente au joueur qu'il souhaite Agresser lors de la résolution de l'action. Une fois l'Aggression commise, il ne peut plus se déplacer et son activation prend fin.

### AGRESSION

Pour commettre une Aggression, faites un jet d'Armure (et un éventuel jet de Blessure) contre la victime désignée. On résout les soutiens offensifs et défensifs avant le jet d'Armure, exactement comme lors d'une action de Blocage, comme décrit page 57. Plutôt que de modifier la Force, ces soutiens modifient le jet d'Armure :

- Appliquez un modificateur de +1 au jet d'Armure pour chaque soutien offensif.
- Appliquez un modificateur de -1 au jet d'Armure pour chaque soutien défensif.

### ÊTRE EXPULSÉ

Quelle que soit l'issue, si un double naturel est obtenu (ex : deux 2 sont obtenus avant d'appliquer le moindre modificateur) lorsque vous effectuez le jet d'Armure ou le jet de Blessure contre la victime de l'Aggression, l'arbitre a vu le joueur commettre l'agression juste sous ses yeux et ne peut pas la laisser passer. Le joueur qui commet l'action d'Aggression est Expulsé. Il est immédiatement retiré du jeu et doit rater le reste du match. Lorsqu'un joueur est Expulsé, cela entraîne un Turnover.

### CONTESTER LA DÉCISION

Lorsqu'un joueur est Expulsé par l'arbitre pour avoir commis une Aggression, son coach peut tenter de Contester la Décision. Jetez un D6 et consultez le tableau ci-dessous :

### CONTESTATION DE LA DÉCISION

#### D6 RÉSULTAT

- 1 **"Dégagez!"** L'arbitre est si remonté que le coach est éjecté avec son joueur. Pour le reste de la partie, vous ne pouvez plus Contester la Décision, et vous devez appliquer un modificateur de -1 lorsque vous faites un jet pour un Coaching Brillant.
- 2-5 **"Je m'en fiche!"** L'arbitre se fiche de vos arguments. Le joueur est Expulsé et cela entraîne un Turnover.
- 6 **"Ah oui, présenté comme ça..."** L'arbitre est convaincu par vos arguments. Le Turnover a bien lieu, mais le joueur qui a commis l'Aggression n'est pas expulsé.





## TOUCHDOWN!

**P**our gagner un match de Blood Bowl il faut marquer des touchdowns. Si une équipe en marque plus que l'autre, elle gagne. Certes, pour de nombreuses équipes, marquer des touchdowns passe après s'adonner à une violence débridée, mais même l'équipe la plus sanguinaire commencera à marquer des touchdowns une fois que l'adversaire aura été convenablement amoindri. La preuve que le principe de base du jeu est si simple que même un Orque est capable de le comprendre!

### MARQUER UN TOUCHDOWN

**N**'importe quel joueur peut marquer un touchdown, même ceux qui ne sont pas actifs sur le moment, ou qui font partie de l'équipe inactive. On marque un touchdown quand :

- Un joueur Debout en possession du ballon entre dans une case à l'intérieur de la Zone d'En-but adverse sans Chuter ni être Plaqué.
- Un joueur Debout ramasse ou réceptionne le ballon alors qu'il occupe une case à l'intérieur de la Zone d'En-but adverse.

*Par exemple, un joueur qui occupe une case à l'intérieur de la Zone d'En-but adverse qui réceptionne le ballon marque immédiatement un touchdown. Concurrément, un joueur en possession du ballon peut être poussé à la chaîne dans la Zone d'En-but adverse.*

Notez toutefois que si un joueur est Mis à Terre, Chute ou est Plaqué lorsqu'il se déplace dans la Zone d'En-but adverse, aucun touchdown n'est marqué. Un joueur doit être Debout afin de marquer un touchdown.

Dès qu'un touchdown est marqué, le jeu s'arrête (entraînant certes un Turnover, comme décrit page 23, mais un Turnover agréable!).



### MARQUER DURANT LE TOUR ADVERSE

En de rares occasions, un joueur se verra capable de marquer un touchdown lors du tour adverse. Par exemple, un joueur portant le ballon est repoussé par une action de Blocage dans la Zone d'En-but, mais n'est pas Plaqué.

Si l'un de vos joueurs est en possession du ballon et est déplacé, quelle qu'en soit la raison, pour occuper une case dans la Zone d'En-but adverse tout en restant Debout, au cours du tour de l'équipe adverse, ce tour prend fin immédiatement et votre équipe devient l'équipe active. Toutefois, au lieu de jouer un tour complet, le tour de votre équipe prend fin aussitôt qu'il commence, avec un touchdown marqué.

### COMPTER LES POINTS

La chose la plus importante à faire lorsqu'un touchdown est marqué est de garder le compte des points! C'est au coach de l'équipe qui a marqué de s'en charger en déplaçant le pion score d'une case sur la piste de Score de la fosse de son équipe. Nous vous encourageons à chanter, danser ou célébrer ce point de la manière que vous souhaitez.

### TEMPORISER

Parfois, un coach aura envie de jouer la montre, préférant que son équipe ne marque pas alors qu'elle pourrait aisément le faire. D'autres fois, une équipe sera si prise par la violence du jeu qu'elle oubliera de marquer alors qu'elle en a la possibilité. C'est une tactique parfaitement valide, quoiqu'elle puisse s'avérer risquée!

Si, à n'importe quel moment du tour de votre équipe, un joueur de votre équipe remplit toutes les conditions suivantes, on considère que ce joueur "Temporise" :

1. Le joueur est Démarqué.
2. Le joueur est en possession du ballon.
3. Le joueur peut être activé et accomplir son action déclarée sans avoir à jeter d'abord un D6.
4. Le joueur est capable de se déplacer dans la Zone d'En-but adverse sans avoir à Foncer ou Esquiver.

Ne pas activer un joueur qui Temporise avant la fin de votre tour (même s'il termine inopinément avec un Turnover), ou activer ce joueur mais refuser de marquer un touchdown, est considéré comme Temporiser.





TORNADO CHADOWN!



## LA FIN D'UNE PHASE

**L**orsqu'une phase prend fin, que ce soit après un touchdown ou lorsque la mi-temps se termine et que l'arbitre donne son coup de sifflet, le match s'arrête. À moins qu'il s'agisse du coup de sifflet final, il y aura une nouvelle phase, et les deux équipes mettront à profit ce bref répit. Cela leur permet de procéder à des remplacements, de parler tactiques, et donne l'occasion aux cheerleaders et aux artistes des gradins d'amuser la foule et de chauffer les supporters.

## SÉQUENCE DE FIN DE PHASE

**L**orsqu'un touchdown est marqué, ou à la fin du dernier tour d'une mi-temps, la phase en cours prend fin et le jeu s'interrompt. Si la mi-temps en cours compte d'autres tours, ou s'il reste une mi-temps à jouer, l'interruption du jeu est temporaire. Les deux coachs suivent cette séquence d'étapes :

- 1 GESTION DES ARMES SECRÈTES:** Les joueurs avec une Arme Secrète risquent l'Expulsion.
- 2 RÉTABLISSEMENT DES JOUEURS K.-O.:** Les joueurs K.-O. peuvent se rétablir.
- 3 LA PHASE PREND FIN:** La phase prend fin.

### 1. GESTION DES ARMES SECRÈTES

**S**i l'une ou l'autre des équipes a aligné un ou plusieurs joueurs avec le trait Arme Secrète à la phase précédente, ces joueurs sont Expulsés pour avoir commis une Agression, même s'ils n'étaient pas sur le terrain à la fin de la phase.

Lorsqu'un joueur est Expulsé ainsi, son coach peut tenter de Contester la Décision comme décrit page 63. Le coach peut aussi utiliser un Coup de Pouce Pot-de-vin par joueur Expulsé de la sorte, s'il le souhaite et en a à sa disposition (voir page 91). En cas de réussite, le joueur n'est pas Expulsé.

### 2. RÉTABLISSEMENT DES JOUEURS K.-O.

**S**i l'un ou l'autre des coachs a un ou plusieurs joueurs dans le box des Joueurs K.-O. de sa fosse, il peut à présent voir s'ils se sont assez remis pour prendre part à la prochaine phase. Jetez un D6 pour chaque joueur actuellement K.-O. :

- Sur 4+, le joueur s'est rétabli et est impatient de remettre le couvert. Les joueurs rétablis sont immédiatement placés dans le box des Réserves de la fosse de leur équipe.
- Sur 1-3, le joueur est encore trop amorphe pour remettre les crampons.

### 3. LA PHASE PREND FIN

**L**a phase prend fin. Toute règle spéciale ou effet, quelle qu'en soit la source, qui durait pour la durée de cette phase, se termine.



## REPRENDRE LE MATCH

**S**'il reste un ou plusieurs tours à jouer à cette mi-temps, ou s'il reste encore une mi-temps à jouer, les deux équipes sont placées à nouveau, comme décrit page 40. Si la phase précédente a pris fin sur un touchdown, l'équipe qui a marqué le touchdown passe en défense et donnera le coup d'envoi à l'équipe qui a concédé le touchdown.

## FIN DU MATCH

**A** la fin de la seconde mi-temps, le match se termine. À moins qu'il s'agisse d'une rencontre de ligue, il n'y a plus rien à faire d'autre que déterminer le vainqueur. Cependant, dans le cadre d'une ligue, lors de la séquence d'après match, les coachs déterminent leurs gains, les joueurs peuvent prendre de l'expérience, etc. (voir page 69).

## REMPORTER LE MATCH

L'équipe qui a marqué le plus de touchdowns à la fin de la partie est déclarée vainqueur. S'il n'y a pas de gagnant manifeste, les coachs peuvent jouer une période de prolongation, comme décrit ci-contre.

## CONCÉDER LE MATCH

Il est exceptionnel qu'une équipe de Blood Bowl concède un match, et la plupart des joueurs seraient prêts à jouer jusqu'à la mort plutôt que quitter le terrain dans la disgrâce. Mais parfois, un coach préférera la discrétion à la vaillance, et décrètera qu'il en a assez. Vous pouvez concéder au début de n'importe lequel des tours de votre équipe. Toutefois, cela signifie que :

- L'adversaire reçoit un touchdown, et tout touchdown marqué par votre équipe est annulé et octroyé à l'adversaire.
- Aucun de vos joueurs ne peut être désigné JdM.
- Vous ne générez aucun gain.
- Votre caractéristique de Fans Dévoués est réduite de D3 (jusqu'à un minimum de 1).

Enfin, jetez un D6 pour chacun de vos joueurs qui ont gagné au moins trois améliorations :

- Sur 1-3, le joueur est dégoûté et quitte l'équipe. Retirez immédiatement le joueur de votre Liste d'Équipe.
- Sur 4+, le joueur reste dans l'équipe.

## PROLONGATIONS

**P**arfois, une rencontre cruciale aura besoin d'un vainqueur clair, comme les demi-finales d'une ligue ou les grandes finales d'un tournoi, mais lors des matchs amicaux, savoir qui a gagné est aussi souvent vital !

Si, à la fin de la seconde mi-temps, le score est à égalité, une période de prolongation de huit tours peut être jouée. Une fois la séquence de Fin de Phase résolue, les prolongations commencent en déterminant qui engagera et qui recevra, comme décrit en page 38.

Les relances d'équipe ne sont pas restituées au début des prolongations. Toutefois, toute relance d'équipe inutilisée à la deuxième mi-temps est transférée aux prolongations. À tout autre égard, les prolongations se jouent exactement comme une mi-temps normale.

## MORT SUBITE

Si aucun vainqueur n'est désigné à la fin de la prolongation, la partie est décidée par un tir au dé de pénalité, représentant les équipes prenant part à des tirs au but (le seul moment où le Blood Bowl moderne fait usage du tir au but). Pour résoudre une mort subite, les deux coachs jettent un D6 et relancent en cas d'égalité. Le vainqueur du tir au dé remporte le match.





# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## SÉQUENCE D'APRÈS MATCH



**A**u fil d'une ligue et des matchs disputés, les équipes de Blood Bowl croîtront et évolueront; certains bleus apprendront de nouvelles compétences, d'autres joueurs subiront des blessures qui menaceront leur carrière, et certains mourront peut-être! Si les décès ne sont pas une surprise dans ce sport violent, ils sont toujours gênants pour un coach, en particulier si le défunt était prometteur ou, pire, s'il s'agissait d'un talentueux vétéran. Fort heureusement, on peut soulager son deuil en comptant les victoires, on peut recruter de nouveaux joueurs qui apporteront du sang frais à une équipe en sous-effectifs, et les joueurs encore valides pourront s'entraîner et se développer afin de devenir les stars de demain!



# L'APRÈS MATCH

**U**ne fois donné le coup de sifflet final d'un match de ligue, la foule exubérante quitte le stade, et les coachs font suivre à leur équipe la séquence d'après match. C'est alors qu'on détermine les gains pour les dépenser en achats de nouveaux joueurs et membres de Staff de Banc de Touche, qu'on jauge quels joueurs éliminés sont soignés, et lesquels on veut congédier, qu'on évalue les sportifs et leurs compétences, et qu'on révisé les tactiques de l'équipe.

## MATCH DE LIGUE ET D'EXHIBITION

**A**près une rencontre de ligue, les coachs suivent la séquence d'après match en entier, étape par étape. En match d'exhibition, il est inutile de résoudre la séquence d'après match.

- 1 CONSIGNER LES RÉSULTATS ET LES GAINS:** On note les détails du match, son issue et les gains des équipes sur la feuille de Résultat de Match.
- 2 METTRE À JOUR LES FANS DÉVOUÉS:** Notez tout changement de Fans Dévoués suite au match.
- 3 AMÉLIORATION DE JOUEUR:** Tout joueur qui a gagné assez de PSP peut les dépenser en améliorations.
- 4 EMBAUCHES, RENVOIS ET RETRAITES TEMPORAIRES:** On recrute de nouveaux joueurs et membres de staff. Les joueurs blessés peuvent être congédiés ou se retirer temporairement. On peut congédier les membres de staff non désirés.
- 5 ERREURS COÛTEUSES:** Si l'équipe dispose d'une trésorerie suffisante, des joueurs et membres du staff risquent de la dépenser en frivolités.
- 6 PRÉPARER À LA PROCHAINE RENCONTRE:** La Valeur d'Équipe et la Valeur d'Équipe Actuelle sont mises à jour pour la prochaine rencontre de ligue.

## LES ANECDOTES RIGOLOTES DE HACKSPIT QUILLCHEWER!

*Depuis une malheureuse coquille dans Spike! Magazine, Valen Swift est la proie de rumeurs concernant son départ définitif des Elfheim Eagles. Malgré les déclarations de Valen en personne – et le fait que l'article en question datait son départ à plus de trois cents ans dans le futur – le ragot embarrassant refuse de mourir, au même titre que ce sale-sale gros elfe-elfe!*

## 1. CONSIGNER LES RÉSULTATS ET LES GAINS

**A** la fin de chaque rencontre de ligue, les coachs ont la charge de remplir les sections appropriées de la feuille de Résultat de Match avec les informations suivantes, avant de la transmettre au commissaire de ligue :

- Le résultat du match (victoire, défaite ou match nul).
- Le nombre de touchdowns marqués (par chaque équipe).
- Le nombre d'Éliminations infligées (ne comptez que celles qui génèrent des PSP, comme décrit à l'Étape 3).
- Le nombre de points de Ligue gagnés (voir page 98).
- Enfin, les joueurs ayant subi le résultat MORT sur le tableau d'Élimination durant ce match sont supprimés de la Liste d'Équipe (voir page 60).

## LES GAINS

À la fin de chaque match, chaque équipe reçoit un paiement pour avoir joué, en général en provenance du propriétaire du stade en fonction des revenus générés par les entrées. Pour déterminer combien chaque équipe gagne :

- Divisez par deux l'Affluence des Fans à ce match (voir ci-dessous).
- Ajoutez au résultat le nombre de touchdowns marqués par votre équipe.
- Multipliez le total par 10 000.

Le résultat est le nombre de pièces d'or que votre équipe a remporté à ce match. Ce résultat est consigné dans la section "Gains" de la feuille de Résultat de Match, et immédiatement ajouté à la Trésorerie de l'équipe.

Notez que si une équipe a concédé le match, l'Affluence des Fans n'est pas divisée par deux. À la place, la totalité du montant est octroyée à l'équipe gagnante.

## AFFLUENCE DES FANS

Celle-ci est simplement déterminée en additionnant le Facteur de Popularité des deux équipes.

## 2. METTRE À JOUR LES FANS DÉVOUÉS

**U**n bon résultat peut accroître l'engouement des supporters d'une équipe, et une série de victoires peut attirer les fans par centaines, qui achèteront des billets et des produits dérivés. Cette popularité peut grandement aider financièrement une équipe :

- Si votre équipe a remporté le match, jetez un D6. Si le résultat est égal ou supérieur à votre caractéristique actuelle de Fans Dévoués, augmentez de 1 votre caractéristique de Fans Dévoués.
- Si votre équipe a perdu le match, jetez un D6. Si le résultat est inférieur à votre caractéristique de Fans Dévoués, réduisez de 1 votre caractéristique de Fans Dévoués.
- Si le résultat est une égalité, la caractéristique de Fans Dévoués des équipes n'augmente pas, ni ne réduit.



### 3. AMÉLIORATION DE JOUEUR

**D**urant une ligue, les joueurs de votre équipe se développeront en gagnant des Points de Star Player (PSP) lors des matchs auxquels ils participent. Si un joueur gagne assez de Points de Star Player, il gagne une amélioration. Les joueurs qui survivent assez longtemps deviendront des Joueurs Légendaires, avec des caractéristiques et des compétences spéciales acquises au cours de leur carrière.

#### CONSIGNER LES POINTS DE STAR PLAYER

La Liste d'Équipe inclut des cases dans lesquelles vous pouvez garder le compte des accomplissements de chaque joueur lors d'un match. Chaque fois qu'un joueur fait quelque chose qui octroie des PSP, notez-le. À la fin du match, faites la somme de ce compte et ajoutez-la au total de PSP de ce joueur.

Notez que les Star Players et/ou les Mercenaires achetés en tant que Coup de Pouce au début d'un match ne gagnent pas de PSP. Les Journaliers, cependant, oui, et vous devez consigner les PSP gagnés par un Journalier lors d'un match, car vous aurez l'opportunité de l'embaucher définitivement à l'Étape 4.

#### GAGNER DES POINTS DE STAR PLAYER

Que ce soit en marquant des touchdowns ou en étant élu Joueur du Match, la liste des accomplissements qui génèrent des PSP est la suivante :

##### RÉUSSITES (RÉU)

Lorsqu'un joueur passe le ballon ou lance un coéquipier, les choses peuvent déraiper. Lorsque tout marche comme prévu, on parle alors de Réussite, et les fans adorent !

- **PASSE RÉUSSIE :** Lorsqu'un joueur effectue une action de Passe précise qui est réceptionnée par un coéquipier occupant la case ciblée, on dit qu'il a effectué une "Passe Réussie". Une Passe Réussie rapporte 1 PSP au joueur.
- **LANCER RÉUSSI :** Lorsqu'un joueur effectue une action Lancer de Coéquipier superbe, et que le coéquipier atterrit sur ses pieds, on dit qu'il a effectué un "Lancer Réussi". Un Lancer Réussi rapporte 1 PSP au joueur.

##### INTERFÉRENCE DE PASSE

Lorsqu'un joueur interfère avec succès avec une action de Passe, l'effet est à tout le moins spectaculaire ! Un Détournement Simple peut avoir un impact crucial sur un match, tandis qu'une Interception pour renverser la vapeur !

- **DÉTOURNEMENTS :** Un Détournement rapporte 1 PSP au joueur.
- **INTERCEPTIONS :** Une Interception rapporte 2 PSP au joueur.

##### ÉLIMINATIONS (ÉLI)

Si un joueur est Plaqué suite à une action de Blocage, puis retiré du terrain en tant que Joueur Éliminé, quel que soit le joueur qui a accompli l'action, on considère que votre joueur a causé une "Élimination". Causer une Élimination rapporte 2 PSP.

Notez que les PSP pour Élimination sont accordés même si les deux joueurs ont été Plaqués et retirés du terrain. En outre, les jets d'Élimination causés par le public ou n'importe quelle autre action n'accordent pas de PSP.

##### TOUCHDOWN (TD)

Lorsqu'un joueur marque un touchdown, il gagne 3 PSP.

Si votre équipe a gagné un ou plusieurs touchdowns après que l'adversaire a concédé le match, comme décrit page 67, vous pouvez allouer chaque touchdown au joueur de votre choix et lui donner les PSP correspondants.

##### JOUEUR DU MATCH (JDM)

À la fin du match, chaque coach désigne au hasard 1 joueur de son équipe (Star Players et Mercenaires exclus) qui avait le droit de jouer à ce match et qui n'a pas subi un résultat d'Élimination de 15-16 MORT. Ce joueur reçoit le prix du Joueur du Match et gagne 4 PSP.





## DÉPENSER DES POINTS DE STAR PLAYER

Si, une fois le JdM déterminé et le total de PSP de chaque joueur calculé, un joueur dispose de suffisamment de PSP, il peut les dépenser pour gagner une amélioration. Le coût en PSP de chaque amélioration figure sur le tableau ci-dessous. Plus un joueur est expérimenté, plus chaque nouvelle amélioration qu'il gagnera coûtera de PSP. Un joueur n'est pas obligé de dépenser ses PSP jusqu'à ce qu'il en ait suffisamment pour déterminer au hasard une amélioration de caractéristique, auquel cas il est obligé de dépenser tout ou partie de ses PSP :

TABLEAU DES AMÉLIORATIONS	Choisissez une			Déterminez au hasard une amélioration de caractéristique
	Déterminez au hasard une Compétence Principale	Compétence Principale ou déterminez au hasard une Compétence Secondaire	Choisissez une Compétence Secondaire	
Expérimenté (1 <sup>re</sup> amélioration)	3 PSP	6 PSP	12 PSP	18 PSP
Vétéran (2 <sup>e</sup> amélioration)	4 PSP	8 PSP	14 PSP	20 PSP
Future Star (3 <sup>e</sup> amélioration)	6 PSP	12 PSP	18 PSP	24 PSP
Star (4 <sup>e</sup> amélioration)	8 PSP	16 PSP	22 PSP	28 PSP
Superstar (5 <sup>e</sup> amélioration)	10 PSP	20 PSP	26 PSP	32 PSP
Légende (6 <sup>e</sup> amélioration)	15 PSP	30 PSP	40 PSP	50 PSP

## NOUVELLES COMPÉTENCES

Chaque fiche d'équipe montre les catégories de Compétences accessibles à chaque joueur. Les joueurs ont un accès "Principal" à certaines catégories de Compétences, et un accès "Secondaire" à d'autres. Les joueurs peuvent gagner aisément des Compétences tirées de leurs catégories de compétences Principales, alors que gagner des Compétences tirées de leurs catégories de compétences Secondaires sera plus coûteux en PSP.

Choisir une Compétence est simple : désignez une catégorie de Compétence accessible au joueur, choisissez une Compétence dans cette catégorie que le joueur ne possède pas encore, puis réduisez du montant indiqué dans le tableau des Améliorations le total de PSP du joueur. Enfin, notez la nouvelle Compétence du joueur sur votre Liste d'Équipe.

Lorsqu'un joueur gagne une Compétence au hasard, choisissez la catégorie de Compétence dans laquelle vous souhaitez générer la Compétence, et jetez deux D6, l'un après l'autre, sur le tableau de Compétence page 74 (en relançant si le joueur a déjà cette Compétence, où s'il obtient une Compétence qu'il ne peut pas avoir) et réduisez du montant indiqué dans le tableau des Améliorations le total de PSP du joueur. Enfin, notez la nouvelle Compétence du joueur sur votre Liste d'Équipe.

Notez que, sans exception, aucun joueur ne peut recevoir en nouvelle Compétence une Compétence qu'il possède déjà. Par exemple, vous ne pouvez pas donner à un joueur ayant la compétence Châtaigne (+X) la même Compétence dans le but d'améliorer les effets de celle-ci.

## AMÉLIORATIONS DE CARACTÉRISTIQUE

Au lieu de dépenser des PSP pour une Compétence, un joueur peut en dépenser pour améliorer une caractéristique. Pour ce faire, réduisez du montant indiqué dans le tableau des Améliorations le total de PSP du joueur, jetez un D16 sur le tableau suivant et notez la caractéristique améliorée du joueur sur votre Liste d'Équipe :

### TABLEAU D'AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

#### D16 RÉSULTAT

- 1-7** Améliorez de 1 le M ou l'AR (ou choisissez une Compétence Secondaire).
- 8-13** Améliorez de 1 le M, la CP ou l'AR (ou choisissez une Compétence Secondaire).
- 14** Améliorez de 1 l'AG ou la CP (ou choisissez une Compétence Secondaire).
- 15** Améliorez de 1 la F ou l'AG (ou choisissez une Compétence Secondaire).
- 16** Améliorez de 1 la caractéristique de votre choix.

Notez qu'aucune caractéristique ne peut être améliorée plus de deux fois, ou au-delà de la valeur maximum montrée page 28. Si vous déterminez au hasard une caractéristique qui ne peut pas être améliorée, ou que vous ne souhaitez pas améliorer, le joueur doit à la place choisir une Compétence Secondaire.

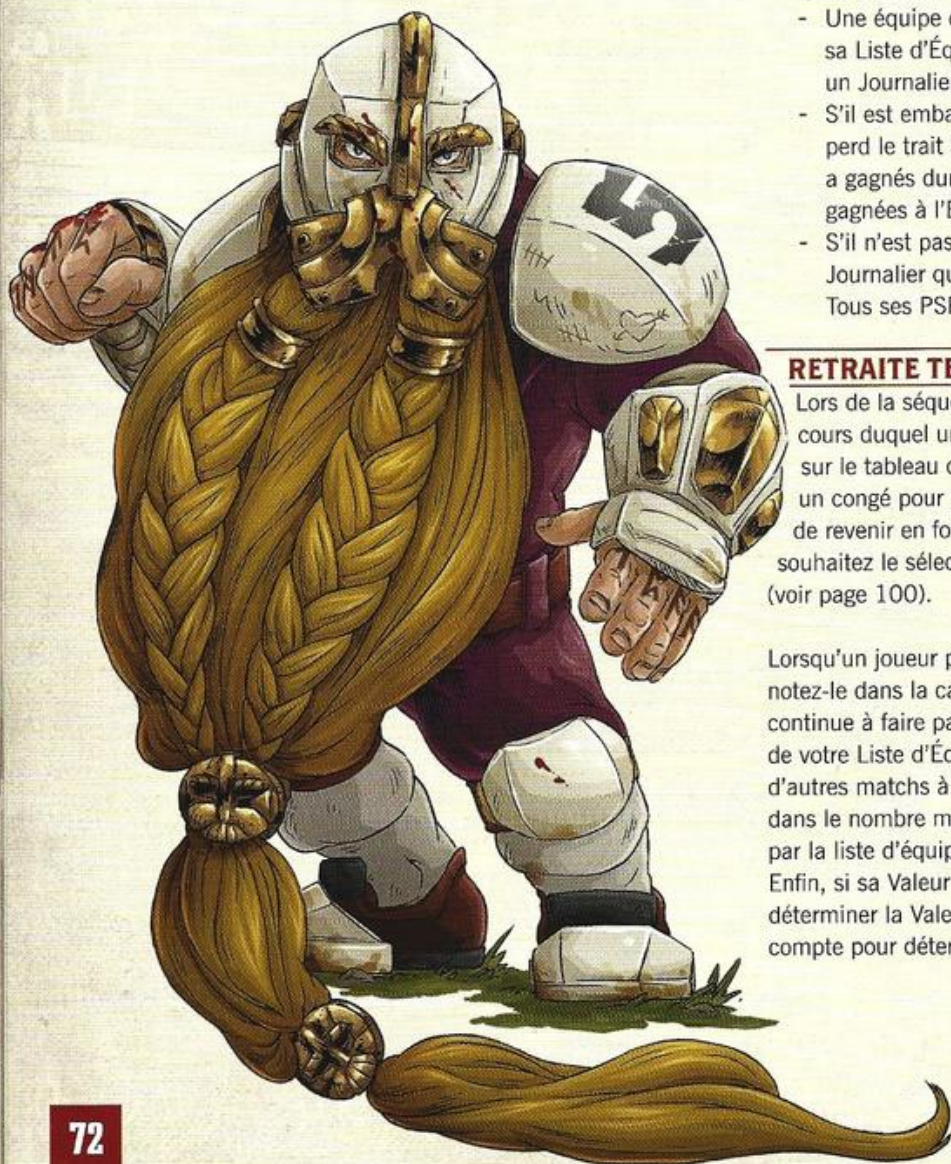
Dans le cas du Mouvement, de la Force ou de l'Armure, cela signifie que la caractéristique est augmentée de 1. Dans le cas de l'Agilité ou de la Capacité de Passe, toutefois, la caractéristique est réduite de 1. Par exemple, si un joueur avec AG4+ améliore son agilité, la caractéristique deviendra AG3+.



## HAUSSE DE VALEUR

Au fil des améliorations d'un joueur, la valeur de ce dernier s'élève. Pour refléter cela, lorsqu'un joueur dépense des PSP pour une amélioration, sa Valeur Actuelle doit être augmentée sur la Liste d'Équipe, comme décrit page 30, du montant montré sur le tableau ci-dessous :

TABLEAU DE HAUSSE DE LA VALEUR ACTUELLE	
<b>Nouvelles Compétences</b>	<b>Hausse de Valeur</b>
Compétence Principale déterminée au hasard	+10 000 po
Compétence Principale choisie	+20 000 po
Compétence Secondaire déterminée au hasard	+20 000 po
Compétence Secondaire choisie	+40 000 po
<b>Améliorations de Caractéristique</b>	<b>Hausse de Valeur</b>
+1 AR	+10 000 po
+1 M ou +1CP	+20 000 po
+1 AG	+40 000 po
+1 F	+80 000 po



## 4. EMBAUCHES, RENVOIS ET RETRAITES TEMPORAIRES

Les joueurs sont enclins à se blesser, et même les plus grandes stars peuvent avoir à se reconverter si leurs aptitudes ne peuvent plus compenser leurs blessures. Après tout, les recrues prêtes à se faire un nom pour un salaire moindre se bousculent au portillon ! Pareillement, les coaches recruteront souvent un Staff de Banc de Touche afin de les assister. Durant cette étape de la séquence d'après match, une équipe peut :

- Dépenser n'importe quelle quantité d'or de sa Trésorerie pour embaucher de nouveaux joueurs de votre fiche d'équipe et/ou du Staff de Banc de Touche, et augmenter la Valeur d'Équipe en conséquence.
- Renvoyer n'importe quel joueur et/ou Staff de Banc de Touche inutile, en le retirant de la Liste d'Équipe et en réduisant la Valeur d'Équipe en conséquence.
- Acheter des relances d'équipe additionnelles, mais en les payant au double du prix, comme décrit page 34.
- Embaucher définitivement n'importe quel Journalier qui a joué pour l'équipe durant ce match :
  - Une équipe doit avoir moins de 16 joueurs sur sa Liste d'Équipe pour embaucher définitivement un Journalier.
  - S'il est embauché définitivement, un Journalier perd le trait Solitaire (X+) mais garde les PSP qu'il a gagnés durant ce match, et les améliorations gagnées à l'Étape 3.
  - S'il n'est pas embauché définitivement, un Journalier quittera l'équipe et ne reviendra pas. Tous ses PSP et améliorations gagnés sont perdus.

### RETRAITE TEMPORAIRE

Lors de la séquence d'après match d'un match au cours duquel un joueur a subi un résultat Séquelle sur le tableau d'Élimination, ce joueur peut prendre un congé pour se rétablir. Faire ainsi lui permettra de revenir en forme pour la saison suivante, si vous souhaitez le sélectionner à nouveau dans votre équipe (voir page 100).

Lorsqu'un joueur prend une Retraite Temporaire (RT), notez-le dans la case idoine de votre Liste d'Équipe. Il continue à faire partie de votre équipe et n'est pas retiré de votre Liste d'Équipe. Il ne peut plus prendre part à d'autres matchs à cette saison, mais il comptera toujours dans le nombre maximum de joueurs de son type alloué par la liste d'équipe, et dans le maximum de 16 joueurs. Enfin, si sa Valeur Actuelle est prise en compte pour déterminer la Valeur d'Équipe, elle n'est pas prise en compte pour déterminer la Valeur d'Équipe Actuelle.



## 5. ERREURS COÛTEUSES

**N**'importe quel coach de Blood Bowl vous dira qu'il est très risqué d'avoir une grosse trésorerie. On dirait que chaque fois qu'une équipe a beaucoup de liquide, il se présente quelqu'un pour l'éponger! Qu'il s'agisse de la presse de caniveau à rincer pour éviter un scandale, un aubergiste qui exige réparation pour des dégâts infligés à son établissement, ou une cheerleader en goguette qui parie sur un combat de squigs avec l'or de l'équipe, beaucoup s'accordent à dire qu'il est préférable de ne pas conserver trop de liquidités.

Si vous avez au moins 100 000 pièces d'or en Trésorerie à cette étape de la séquence d'après match, jetez un D6 sur le tableau ci-dessous et appliquez le résultat de la colonne correspondant à la quantité d'or de votre Trésorerie.

TABLEAU DES ERREURS COÛTEUSES						
D6	Jusqu'à 195 000 pièces d'or	De 200 000 à 295 000 pièces d'or	De 300 000 à 395 000 pièces d'or	De 400 000 à 495 000 pièces d'or	De 500 000 à 595 000 pièces d'or	600 000+ pièces d'or
1	Incident Mineur	Incident Mineur	Incident Majeur	Incident Majeur	Catastrophe	Catastrophe
2	Crise Évitée	Incident Mineur	Incident Mineur	Incident Majeur	Incident Majeur	Catastrophe
3	Crise Évitée	Crise Évitée	Incident Mineur	Incident Mineur	Incident Majeur	Incident Majeur
4	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Incident Mineur	Incident Mineur	Incident Majeur
5	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Incident Mineur	Incident Mineur
6	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Crise Évitée	Incident Mineur

- **CRISE ÉVITÉE:** Grâce à un encadrement avisé, votre équipe se tient à carreau, pour une fois!
- **INCIDENT MINEUR:** L'équipe commet une bétise, et vous perdez D3 x 10 000 pièces d'or de votre Trésorerie.
- **INCIDENT MAJEUR:** La moitié de l'or de votre Trésorerie (arrondi aux 5 000 pièces d'or inférieures) est dilapidée suite à un gros pépin.
- **CATASTROPHE:** Votre Trésorerie est vidée, sauf 2D6 x 10 000 pièces d'or que vous aviez astucieusement mises de côté en cas de coup dur.

## 6. PRÉPARER LA PROCHAINE RENCONTRE

**E**n prévision de la prochaine rencontre, assurez-vous que votre Valeur d'Équipe et votre Valeur d'Équipe Actuelle sont à jour.

**VALEUR D'ÉQUIPE (VE):** Comme décrit page 35, elle est calculée en additionnant la valeur actuelle de tous les joueurs de l'équipe, plus le coût de tous les membres du Staff de Banc de Touche de l'équipe, ainsi que de ses relances d'équipe.

**VALEUR D'ÉQUIPE ACTUELLE (VEA):** Elle est déterminée exactement comme ci-dessus, moins la valeur actuelle de tout joueur ayant subi le résultat d'Élimination Rate le Prochain Match lors de ce match et qui ne sera pas disponible pour jouer le prochain match. Souvenez-vous d'inclure la valeur actuelle de tous les joueurs qui ont raté ce match; ils se sont remis de leurs blessures et sont à nouveau prêts à jouer.





## COMPÉTENCES

Les pages suivantes présentent la liste complète des traits et compétences que peuvent avoir les joueurs. Qu'ils les possèdent dès le départ ou qu'ils les gagnent au cours d'une ligue, ils pourront avoir accès aux compétences Générales, d'Agilité, de Force ou de Passe, et certains aux mutations. Les traits relèvent davantage de la nature innée d'un joueur, non d'un apprentissage.

## EMPLOI DES COMPÉTENCES

Les joueurs Debout et n'ayant pas perdu leur Zone de Tacle peuvent utiliser leurs compétences ou traits à tout moment, pas seulement pendant leur activation. Les joueurs À Terre ou Sonnés, ou ayant perdu leur Zone de Tacle pour une raison quelconque, ne peuvent utiliser des compétences ni des traits sauf indication contraire dans la description de la compétence ou du trait :

- Vous pouvez décider d'utiliser une compétence ou un trait qui modifie un jet de dé après que le jet de dé a été effectué.
- Tous les bonus et/ou modificateurs des compétences et traits se cumulent.
- Sauf indication contraire dans sa description, chaque trait ou compétence peut être utilisé par plusieurs joueurs par tour d'équipe.
- Sauf indication contraire dans sa description, chaque trait ou compétence peut être utilisé plusieurs fois pendant un tour d'équipe.
- Sauf si une compétence ou un trait comporte un astérisque (\*), son utilisation est facultative (vous n'êtes pas obligé d'utiliser la compétence ou le trait si vous ne le souhaitez pas). Et donc, l'utilisation d'une compétence ou d'un trait marqué d'un astérisque (\*) est obligatoire.

### CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

#### Sélection Aléatoire

1 <sup>er</sup> D6	2 <sup>e</sup> D6	Agilité	Générales	Mutations	Passe	Force
	1	Réception	Blocage	Main Démesurée	Précision	Clé de Bras
	2	Réception Plongeante	Intrépide	Griffes	Canonnier	Bagarreur
1-3	3	Tacle Plongeant	Joueur Déloyal (+1)	Présence Perturbante*	Perce-nuages	Esquive en Force
	4	Esquive	Parade	Bras Supplémentaires	Délestage	Projection
	5	Défenseur	Frénésie	Répulsion*	Fumblerskie	Garde
	6	Rétablissement	Frappe Précise	Cornes	Passe Désespérée	Juggernaut
	1	Saut	Pro	Peau de Fer	Chef	Châtaigne (+1)
	2	Libération Contrôlée	Poursuite	Grande Gueule	Nerfs d'Acier	Blocage Multiple
4-6	3	Glissade Contrôlée	Arracher le Ballon	Queue Préhensile	Sur le Ballon	Marteau-pilon
	4	Sournois	Prise Sûre	Tentacules	Passe	Stabilité
	5	Sprint	Tacle	Deux Têtes	Passe dans la Course	Bras Musclé
	6	Équilibre	Lutte	Très Longues Jambes	Passe Assurée	Crâne Épais

#### TRAITS

Sauvagerie Animale*	Décomposition*	Gerbe de Vomi	Déferlement
Animosité*	Regard Hypnotique	Gros Débile*	Piqué
Toujours Affamé*	Botter de Coéquipier	Régénération	Prendre Racine*
Chaîne et Boulet*	Solitaire (X+)*	Poids Plume*	Microbe*
Bombardier	Sans les Mains*	Arme Secrète*	Timm-ber!
Cerveau Lent*	Contagieux	Poignard	Lancer de Coéquipier
Tronçonneuse*	Échasse à Ressort	Minus*	Fureur Débridée*





## **COMPÉTENCES D'AGILITÉ DÉFENSEUR**

Pendant le tour d'équipe adverse (et pas pendant votre tour d'équipe), les joueurs adverses Marqués par ce joueur ne peuvent pas utiliser la compétence Garde.

## **ÉQUILIBRE**

Une fois par tour d'équipe, pendant son activation, ce joueur peut relancer le D6 quand il tente de Foncer.

## **ESQUIVE**

Une fois par tour d'équipe, pendant son activation, ce joueur peut relancer un test d'Agilité raté quand il tente d'Esquiver.

De plus, ce joueur peut choisir d'utiliser cette compétence quand il est la cible d'une action de Blocage et qu'il subit un résultat Défenseur Bousculé, comme décrit page 57.

## **GLISSADE CONTRÔLÉE**

Si ce joueur est repoussé pour une raison quelconque, il n'est pas déplacé sur une case choisie par le coach adverse. À la place vous pouvez choisir une case inoccupée adjacente à ce joueur, et il est repoussé dans la case choisie. S'il n'y a pas de cases inoccupées adjacentes à ce joueur, cette compétence ne peut pas être utilisée.

## **LIBÉRATION CONTRÔLÉE**

Si ce joueur est Plaqué ou Mis À Terre (mais pas s'il Chute) alors qu'il est en possession du ballon, le ballon ne rebondit pas. À la place, vous pouvez poser le ballon sur une case inoccupée adjacente à celle que ce joueur occupait quand il s'est retrouvé À Terre.

## **RÉCEPTION**

Ce joueur peut relancer un test d'Agilité raté quand il tente de réceptionner le ballon.

## **RÉCEPTION PLONGEANTE**

Ce joueur peut tenter de réceptionner le ballon si une passe, un renvoi ou un coup d'envoi le fait atterrir sur une case de la Zone de Tacle de ce joueur après avoir dévié ou ricoché. Cette compétence ne permet pas au joueur de tenter de réceptionner le ballon s'il rebondit sur une case de sa Zone de Tacle.

De plus, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 à ses tentatives de réceptionner une passe précise s'il occupe la case cible.

## **RÉTABLISSEMENT**

Si ce joueur est À Terre, il peut se relever gratuitement (cela ne lui coûte pas trois (3) cases de Mouvement, comme c'est normalement le cas).

De plus, si ce joueur est À Terre quand il est activé, il peut tenter un Rétablissement et effectuer une action de Blocage. Ce joueur fait un test d'Agilité, en appliquant un modificateur de +1. Si le test est réussi, il se relève et peut effectuer l'action de Blocage. Si le test est raté, il reste À Terre et son activation se termine.

## **SAUT**

Pendant son mouvement, au lieu d'Enjamber une seule case occupée par un joueur À Terre ou Sonné, comme décrit page 45, un joueur ayant cette compétence peut choisir d'effectuer un Saut par-dessus n'importe quelle case adjacente, y compris les cases inoccupées et les cases occupées par des joueurs Debout.

De plus, ce joueur peut réduire de 1, jusqu'à un minimum de -1, tout modificateur négatif qui s'applique au test d'Agilité quand il

tente d'Enjamber un joueur À Terre ou Sonné, ou de Sauter par-dessus une case inoccupée ou occupée par un joueur Debout.

Un joueur ayant cette compétence ne peut pas aussi avoir le trait Échasse à Ressort.

## **SOURNOIS**

Quand ce joueur effectue une action d'Agression, il n'est pas Expulsé pour Agression s'il obtient un double naturel sur le jet d'Armure.

De plus, l'activation de ce joueur ne prend pas obligatoirement fin une fois l'Agression commise. Si vous le souhaitez, et s'il n'a pas utilisé tout son Mouvement, il peut continuer de se déplacer après avoir commis l'Agression.

## **SPRINT**

Quand ce joueur fait une action qui inclut un mouvement, il peut tenter de Foncer trois fois, au lieu des deux fois habituelles.

## **TACLE PLONGEANT**

Si un joueur adverse actif qui tente d'Esquiver, d'Enjamber ou de Sauter pour quitter une case où il est Marqué par ce joueur réussit son test d'Agilité, vous pouvez annoncer que ce joueur va utiliser cette compétence. Votre adversaire doit immédiatement soustraire 2 au résultat du test d'Agilité. Puis ce joueur est Mis À Terre dans la case laissée vacante par le joueur adverse.

Si le joueur adverse était Marqué par plusieurs joueurs ayant cette compétence, un seul joueur peut l'utiliser.

## **LES ANECDOTES DE HACKSPIT QUILLCHEWER!**

*Beaucoup d'équipes ont des politiques très strictes sur les substances dopantes (et altérant la réalité!). Par exemple, chez les Lowdown Rats, tout joueur qu'on trouverait sans possession d'au moins un sac de Champignons Bonnet-de-fou s'expose à une grosse amende!*



## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

### ARRACHER LE BALLON

Quand ce joueur cible un joueur adverse qui est en possession du ballon avec une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), un résultat Repoussé fait lâcher le ballon joueur qui le porte, dans la case où il est repoussé. Puis le ballon rebondit depuis la case où le joueur est repoussé, comme s'il avait été Plaqué.

### BLOCAGE

Quand on obtient le résultat Les Deux Plaqués lors d'une action de Blocage, ce joueur peut choisir de l'ignorer et ne pas être Plaqué (voir page 57).

### FRAPPE PRÉCISE

Si ce joueur est désigné pour donner un coup d'envoi, vous pouvez décider de diviser par deux le résultat du D6 déterminant le nombre de cases sur lesquelles le ballon dévie, en arrondissant à l'entier inférieur.

### FRÉNÉSIE

Chaque fois que ce joueur fait une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), il doit poursuivre si la cible est repoussée et s'il en est capable. Si la cible est encore Debout après avoir été repoussée, et si ce joueur a pu poursuivre, il doit faire une seconde action de Blocage contre la même cible, et la poursuivre à nouveau si elle est repoussée.

Si ce joueur est en train de faire une action de Blitz, la seconde action de Blocage lui coûte une case de Mouvement. S'il ne lui reste plus de Mouvement pour faire une seconde action de Blocage, il doit Foncer pour la faire. S'il ne peut pas Foncer, il ne peut pas faire une seconde action de Blocage.

### INTRÉPIDE

Quand ce joueur fait une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), si la cible désignée a une caractéristique de Force supérieure à celle de ce joueur avant de compter les soutiens offensifs ou défensifs,





mais après avoir appliqué les autres modificateurs, jetez un D6 et ajoutez la caractéristique de Force de ce joueur au résultat. Si le total est supérieur à la caractéristique de Force de la cible, ce joueur augmente sa caractéristique de Force jusqu'à être égale à celle de la cible de l'action de Blocage, avant de compter les soutiens offensifs ou défensifs, pour la durée de cette action de Blocage.

Si ce joueur a une autre compétence qui lui permet d'effectuer plusieurs actions de Blocage, comme Frénésie, il doit faire un jet d'Intrépide pour chacune de ses actions de Blocage.

---

### JOUEUR DÉLOYAL (+1)

---

Quand ce joueur fait une action d'Aggression, vous pouvez modifier soit le jet d'Armure, soit le jet de Blessure, effectué contre la victime, du montant indiqué entre parenthèses. Ce modificateur peut être appliqué après avoir fait le jet.

---

### LUTTE

---

Ce joueur peut utiliser cette compétence quand un résultat Les Deux Plaqués s'applique, quand il fait une action de Blocage ou quand il est la cible d'une action de Blocage. Au lieu d'appliquer normalement le résultat Les Deux Plaqués, et quelles que soient les autres compétences que les joueurs possèdent, les deux joueurs sont Mis À Terre.

---

### PARADE

---

Si ce joueur est repoussé à cause d'un résultat de dé de blocage s'appliquant à lui, il peut choisir d'empêcher le joueur qui l'a repoussé

de le poursuivre. Toutefois, le joueur qui l'a repoussé peut continuer de se déplacer s'il est en train de faire une action de Blitz s'il lui reste du Mouvement ou en Fonçant.

Cette compétence ne peut pas être utilisée quand ce joueur est poussé à la chaîne, contre un joueur ayant le trait Chaîne et Boulet, ou contre un joueur ayant la compétence Juggernaut qui a effectué l'action de Blocage pendant un Blitz.

Notez que si un joueur adverse en possession du ballon est repoussé dans votre Zone d'En-but en étant encore Debout, il marque un touchdown, mettant fin à la phase de jeu. Dans ce cas, la seconde action de Blocage n'est pas effectuée.

Un joueur ayant cette compétence ne peut pas aussi avoir la compétence Projection.

---

### POURSUITE

---

Ce joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse qu'il Marque se déplace volontairement hors d'une case de sa Zone de Tacle. Jetez un D6, et ajoutez le Mouvement de ce joueur au jet, puis soustrayez le Mouvement du joueur adverse. Si le résultat est 6 ou plus, ou si le jet est un 6 naturel, ce joueur peut immédiatement se déplacer sur la case laissée vacante par le joueur adverse (ce joueur n'a pas à Esquiver pour faire ce mouvement). Si le résultat est 5 ou moins, ou si le jet est un 1 naturel, cette compétence n'a pas d'autre effet.

Un joueur peut utiliser cette compétence plusieurs fois par tour, pendant les deux tours d'équipe. Si un joueur adverse est Marqué par plusieurs joueurs ayant cette compétence, un seul joueur peut l'utiliser.

---

### PRISE SÛRE

---

Ce joueur peut relancer les tentatives de ramasser le ballon. De plus, la compétence Arracher le Ballon ne peut pas être utilisée contre un joueur ayant cette compétence.

---

### PRO

---

Pendant son activation, ce joueur peut tenter de relancer 1 dé. Ce dé peut être celui d'un jet de dé unique, faire partie d'un jet de plusieurs dés, ou faire partie d'un groupe de dés, mais ne peut pas être un dé d'un jet d'Armure, de Blessure ni d'Élimination. Jetez un D6 :

- Sur 3+, le dé peut être relancé.
- Sur 1 ou 2, le dé ne peut pas être relancé.

Une fois que ce joueur a tenté d'utiliser cette compétence, il ne peut pas utiliser une relance provenant d'une autre source.

---

### TACLE

---

Quand un joueur adverse actif tente d'Esquiver depuis une case où il était Marqué par un ou plusieurs joueurs de votre équipe ayant cette compétence, le joueur adverse ne peut pas utiliser la compétence Esquive.

De plus, quand un joueur adverse est ciblé par une action de Blocage effectuée par un joueur ayant cette compétence, le joueur adverse ne peut pas utiliser la compétence Esquive si un résultat Défenseur Bousculé s'applique à lui.

---

### LES ANECDOTES DE HACKSPIT QUILLCHEWER !

*Le prix de l'Aggression la Plus Flagrante de la saison 2499 fut décerné à Morgrim Killchoppa, qui passa près de 45 minutes à savater un Soaren Hightower déjà inconscient tout en faisant coucou aux arbitres. Et ces derniers ne se sont pas contentés d'ignorer cette transgression manifeste des règles, non-non ; on en a même vu certains lui rendre son sourire et son coucou !*



## MUTATIONS

### BRAS SUPPLÉMENTAIRES

Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 quand il tente de ramasser ou de réceptionner le ballon, ou d'interférer avec une passe.

### CORNES

Quand ce joueur fait une action de Blocage pendant une action de Blitz (pas lors d'une action de Blocage seule), vous pouvez appliquer un modificateur de +1 à la caractéristique de Force de ce joueur. Ce modificateur est appliqué avant de compter les soutiens, avant d'appliquer les autres modificateurs de Force et avant d'utiliser d'autres compétences ou traits.

### DEUX TÊTES

Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au test d'Agilité quand il tente d'Esquiver.

### GRANDE GUEULE

Ce joueur peut relancer les tentatives ratées de réceptionner le ballon. De plus, la compétence Arracher le Ballon ne peut pas être utilisée contre lui.

### GRIFFES

Quand vous faites un jet d'Armure contre un joueur adverse qui a été Plaqué à cause d'une action de Blocage effectuée par ce joueur, un jet de 8+ avant d'appliquer les modificateurs pénètre son armure, quelle que soit sa caractéristique d'Armure.

### MAIN DÉMESURÉE

Ce joueur peut ignorer les modificateurs dus au Marquage ou à la condition météo Averse quand il tente de ramasser le ballon.

### PEAU DE FER

La compétence Griffes ne peut pas être utilisée quand on fait un jet d'Armure contre ce joueur.

### PRÉSENCE PERTURBANTE\*

Quand un joueur adverse fait une action de Passe, une action de Lancer de Coéquipier, ou une action Spéciale de Lancer de Bombe, ou tente d'interférer avec une passe ou de réceptionner le ballon, il doit appliquer un modificateur de -1 au test pour chaque joueur de votre équipe ayant cette compétence qui est à trois cases de lui, même si le joueur ayant cette compétence est À Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle.

### QUEUE PRÉHENSILE

Quand un joueur adverse actif tente d'Esquiver, d'Enjamber ou de Sauter pour quitter une case où il est Marqué par ce joueur, un modificateur supplémentaire de -1 s'applique au test d'Agilité du joueur actif.

Si le joueur adverse est Marqué par plusieurs joueurs ayant cette mutation, un seul joueur peut l'utiliser.

### RÉPULSION\*

Quand un joueur adverse annonce une action de Blocage ciblant ce joueur (y compris pendant une action de Blitz), ou une action Spéciale ciblant ce joueur, son coach doit

d'abord jeter un D6, même si ce joueur a perdu sa Zone de Tacle. Sur un jet de 1, le joueur adverse ne peut pas faire l'action annoncée, et l'action est perdue.

### TENTACULES

Ce joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse qu'il Marque se déplace volontairement hors d'une case de la Zone de Tacle de ce joueur. Jetez un D6 et ajoutez la caractéristique de Force de ce joueur au jet, puis soustrayez la F du joueur adverse au jet. Si le résultat est 6 ou plus, ou si le jet est un 6 naturel, le joueur adverse est maintenu sur place et son mouvement s'arrête. Si le résultat est 5 ou moins, ou si le jet est un 1 naturel, cette compétence n'a pas d'autre effet.

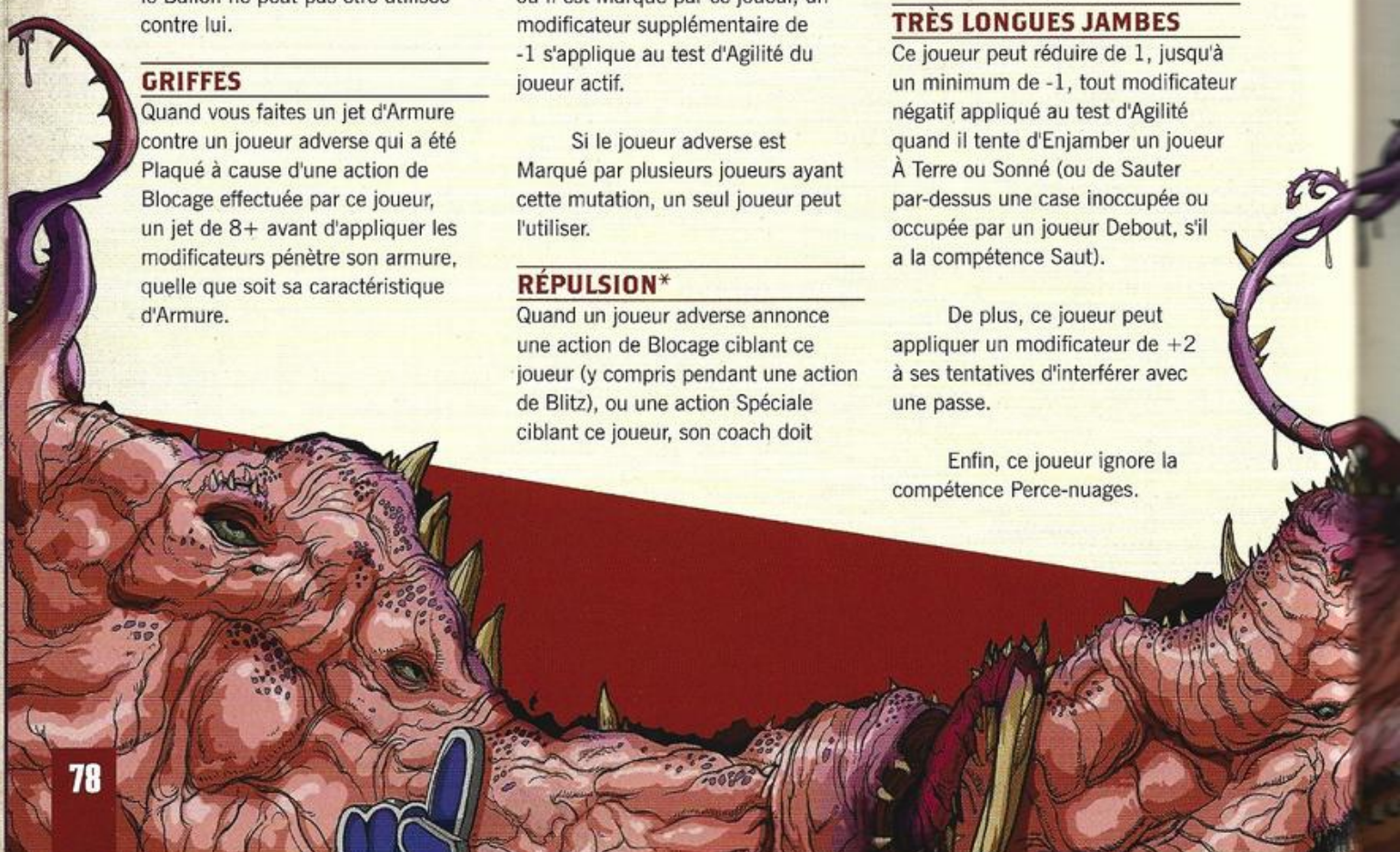
Un joueur peut utiliser cette compétence plusieurs fois par tour, pendant les deux tours d'équipe. Si un joueur adverse est Marqué par plusieurs joueurs ayant cette compétence, un seul joueur peut l'utiliser.

### TRÈS LONGUES JAMBES

Ce joueur peut réduire de 1, jusqu'à un minimum de -1, tout modificateur négatif appliqué au test d'Agilité quand il tente d'Enjamber un joueur À Terre ou Sonné (ou de Sauter par-dessus une case inoccupée ou occupée par un joueur Debout, s'il a la compétence Saut).

De plus, ce joueur peut appliquer un modificateur de +2 à ses tentatives d'interférer avec une passe.

Enfin, ce joueur ignore la compétence Perce-nuages.





## COMPÉTENCES DE PASSE

### CANONNIER

Quand ce joueur fait une action de Passe Longue ou de Longue Bombe, vous pouvez appliquer un modificateur supplémentaire de +1 au test de Capacité de Passe.

### CHEF

Une équipe incluant un ou plusieurs joueurs ayant cette compétence gagne une seule relance d'équipe, appelée relance de Chef. Cette relance de Chef peut être utilisée seulement s'il y a au moins un joueur ayant cette compétence sur le terrain (même si le joueur ayant cette compétence est À Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle). Si tous les joueurs ayant cette compétence sont retirés du jeu avant d'avoir pu utiliser la relance de Chef, elle est perdue. La relance de Chef peut être reportée aux prolongations si elle n'a pas été utilisée, mais l'équipe n'en reçoit pas une nouvelle au début des prolongations. Contrairement aux relances d'équipe standards, la relance de Chef ne peut pas être perdue à cause d'un Chef Cuistot Halfling. Hormis cela, la relance de Chef est traitée comme une relance d'équipe normale.

### DÉLESTAGE

Si ce joueur est la cible d'une action de Blocage (ou d'une action Spéciale accordée par une compétence ou un trait pouvant être effectuée à la place d'une action de Blocage) et s'il est en possession du ballon, il peut immédiatement faire une action de Passe Rapide, ce qui interrompt l'activation du joueur adverse effectuant l'action de Blocage (ou l'action Spéciale). Cette action de Passe Rapide ne peut pas provoquer un Turnover, mais hormis cela, toutes les règles normales de passe s'appliquent. Une fois l'action de Passe Rapide résolue, le joueur actif effectue l'action de Blocage et son tour d'équipe continue.

### FUMBLEROOSKIE

Quand ce joueur fait une action de Mouvement ou de Blitz alors qu'il est en possession du ballon, il peut choisir de "lâcher" le ballon. Le ballon peut être placé n'importe quelle case que le joueur a quittée pendant son mouvement et il ne rebondit pas. Cela ne provoque pas de Turnover.

### NERFS D'ACIER

Ce joueur peut ignorer les modificateurs dus au Marquage quand il tente une action de Passe, de réceptionner le ballon, ou d'interférer avec une passe.

### PASSE

Ce joueur peut relancer un test de Capacité de Passe raté quand il fait une action de Passe.

### PASSE ASSURÉE

Si ce joueur rate une action de Passe, le ballon n'est pas lâché, ne rebondit pas depuis la case de ce joueur, et cela ne provoque pas de Turnover. À la place, ce joueur garde la possession du ballon et son activation se termine.

### PASSE DANS LA COURSE

Si ce joueur fait une action de Passe Rapide, son activation ne se termine pas obligatoirement une fois la passe résolue. Si vous le souhaitez, ce joueur peut continuer de se déplacer après la passe s'il lui reste du Mouvement.

### PASSE DÉSESÉRÉE

Quand ce joueur fait une action de Passe (ou de Lancer de Bombe), la case cible peut être n'importe où sur le terrain et on n'a pas besoin d'utiliser la réglette. Une Passe Désespérée n'est jamais précise, quel que soit le résultat du test de Capacité de Passe, elle sera au mieux imprécise. On fait un test de Capacité de Passe, pouvant être relancé normalement, afin de déterminer si la Passe Désespérée

est méchamment imprécise ou s'il y a maladresse. On ne peut pas interférer avec une Passe Désespérée. Cette compétence ne peut pas être utilisée en cas de Blizzard.

### PERCE-NUAGES

Quand ce joueur fait une action de Passe Longue ou de Longue Bombe, vous pouvez obliger le coach adverse à relancer une tentative réussie d'interférer avec la passe.

### PRÉCISION

Quand ce joueur fait une action de Passe Rapide ou de Passe Courte, vous pouvez appliquer un modificateur supplémentaire de +1 au test de Capacité de Passe.

### SUR LE BALLON

Ce joueur peut se déplacer de jusqu'à trois cases (quelle que soit sa caractéristique de Mouvement), en suivant les règles normales de mouvement, quand le coach adverse annonce qu'un de ses joueurs va faire une action de Passe. Ce mouvement est effectué après avoir indiqué la case cible et mesuré la portée, mais avant que le joueur actif fasse un test de Capacité de Passe. Ce mouvement interrompt l'activation du joueur adverse qui fait l'action de Passe. Un joueur peut utiliser cette compétence quand un joueur adverse utilise la compétence Délestage, mais si ce joueur Chute en se déplaçant, cela provoque un Turnover.

De plus, pendant chaque séquence de Début de Phase, après l'Étape 2 mais avant l'Étape 3, un seul joueur de l'équipe qui réceptionne, Démarqué et ayant cette compétence, peut se déplacer de jusqu'à trois cases (quel que soit son M). Cette compétence ne peut pas être utilisée quand une remise en jeu est provoquée par une déviation du coup d'envoi, et ne permet pas au joueur d'entrer dans la moitié de terrain adverse.



## COMPÉTENCES DE FORCE

### BAGARREUR

Quand ce joueur fait une action de Blocage seule (pas pendant une action de Blitz), ce joueur peut relancer 1 résultat Les Deux Plaqués.

### BLOPAGE MULTIPLE

Quand ce joueur fait une action de Blocage seule (pas pendant une action de Blitz), il peut choisir de faire deux actions de Blocage, chacune ciblant un joueur différent parmi ceux qu'il Marque. Toutefois, cela réduit de 2 la caractéristique de Force de ce joueur, pour la durée de cette activation. Les deux actions de Blocage sont effectuées simultanément, ce qui signifie que les deux seront résolues même en cas de Turnover. Faites les jets de dés pour chaque action de Blocage séparément pour éviter toute confusion. Ce joueur ne peut pas poursuivre quand il utilise cette compétence.

Notez que choisir d'utiliser cette compétence signifie que ce joueur ne pourra pas utiliser la compétence Frénésie pendant la même activation.

### BRAS MUSCLÉ

Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 à ses tests de Capacité de Passe quand il fait une action de Lancer de Coéquipier. Un joueur qui n'a pas le trait Lancer de Coéquipier ne peut pas avoir cette compétence.

### CHÂTAIGNE (+1)

Quand un joueur adverse est Plaqué à cause d'une action de Blocage effectuée par ce joueur (y compris pendant une action de Blitz), vous pouvez modifier soit le jet d'Armure, soit le jet de Blessure, du montant indiqué entre parenthèses. Ce modificateur peut être appliqué après avoir effectué le jet. Cette compétence ne peut pas être utilisée avec les traits Poignard ou Tronçonneuse.

### CLÉ DE BRAS

Si un joueur adverse Chute car il a raté un test d'Agilité en tentant d'Esquiver, d'Enjamber ou de Sauter hors d'une case où il était Marqué par ce joueur, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 soit au jet d'Armure, soit au jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après avoir effectué le jet et peut être appliqué même si ce joueur est À Terre.

Si le joueur adverse était Marqué par plusieurs joueurs ayant cette compétence, un seul joueur peut l'utiliser.

### CRÂNE ÉPAIS

Quand un jet de Blessure est effectué contre ce joueur (même si ce joueur est À Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle), il peut être mis K.-O. seulement sur un jet de 9, et traite un jet de 8 comme un résultat Sonné. Si ce joueur a également le trait Minus, il peut être mis K.-O. seulement sur un jet de 8, et traite un jet de 7 comme un résultat Sonné. Les autres résultats ne sont pas affectés.

### ESQUIVE EN FORCE

Une fois pendant son activation, après avoir effectué un test d'Agilité pour Esquiver, ce joueur peut modifier le jet de +1 si sa caractéristique de Force est de 4 ou moins, ou de +2 si sa caractéristique de Force est de 5 ou plus.

### GARDE

Ce joueur peut apporter des soutiens offensifs et défensifs quel que soit le nombre de joueurs adverses qui le Marquent.

### JUGGERNAUT

Quand ce joueur fait une action de Blocage pendant une action de Blitz (mais pas lors d'une action de Blocage seule), il peut traiter un résultat Les Deux Plaqués comme un résultat Repoussé.

De plus, quand ce joueur fait une action de Blocage pendant une action de Blitz, la cible de l'action de Blocage ne peut pas utiliser les compétences Parade, Stabilité, Lutte.

### MARTEAU-PILON

Quand un joueur adverse est Plaqué par ce joueur à cause d'une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), ce joueur peut immédiatement commettre une action d'Agression gratuite contre le joueur Plaqué. Pour utiliser cette compétence, ce joueur doit être Debout une fois le résultat de dé de blocage choisi et appliqué, et doit occuper une case adjacente au joueur Plaqué. Après avoir utilisé cette compétence, ce joueur est Mis À Terre et son activation se termine.

### PROJECTION

Quand ce joueur fait une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), utiliser cette compétence empêche la cible de l'action de Blocage d'utiliser la compétence Glissade Contrôlée.

De plus, quand ce joueur fait une action de Blocage seule (pas pendant une action de Blitz), si la cible est repoussée, ce joueur peut choisir n'importe quelle case inoccupée adjacente à la cible pour l'y repousser. S'il n'y a pas de cases inoccupées, cette compétence ne peut pas être utilisée.

Un joueur ayant cette compétence ne peut pas également avoir la compétence Frénésie.

### STABILITÉ

Ce joueur peut choisir de ne pas être repoussé, que ce soit à cause d'une action de Blocage qui le cible ou d'une poussée à la chaîne. Utiliser cette compétence n'empêche pas un joueur adverse ayant la compétence Frénésie d'effectuer une seconde action de Blocage si ce joueur est encore Debout après la première.



## TRAITS

### ANIMOSITÉ (X)\*

Ce joueur jalouse et déteste certains autres joueurs de son équipe, indiqués entre parenthèses après le nom de la compétence sur son profil. Il peut s'agir d'une position ou d'une race. Par exemple, un Thrower Skaven d'une équipe des Bas-fonds a Animosité (Linemen Gobelins des Bas-fonds), ce qui signifie qu'il a de l'Animosité envers les Linemen Gobelins des Bas-fonds de son équipe. Un Renegade Skaven d'une équipe de Renégats du Chaos a quant à lui Animosité (tous les coéquipiers), ce qui signifie qu'il a de l'Animosité envers tous ses coéquipiers, sans discrimination.

Quand ce joueur va faire une action de Transmission à un coéquipier du type listé, ou tente de faire une action de Passe et que la case cible est occupée par un coéquipier du type listé, ce joueur peut refuser de le faire. Jetez un D6. Sur un jet de 1, ce joueur refuse de faire l'action et son activation se termine. Animosité n'affecte pas les Mercenaires ni les Star Players.

### ARME SECRÈTE\*

Quand une phase de jeu à laquelle ce joueur a participé se termine, même si ce joueur n'était pas sur le terrain à la fin de la phase, il est Expulsé pour avoir commis une Agression, comme décrit page 63.

### BOMBARDIER

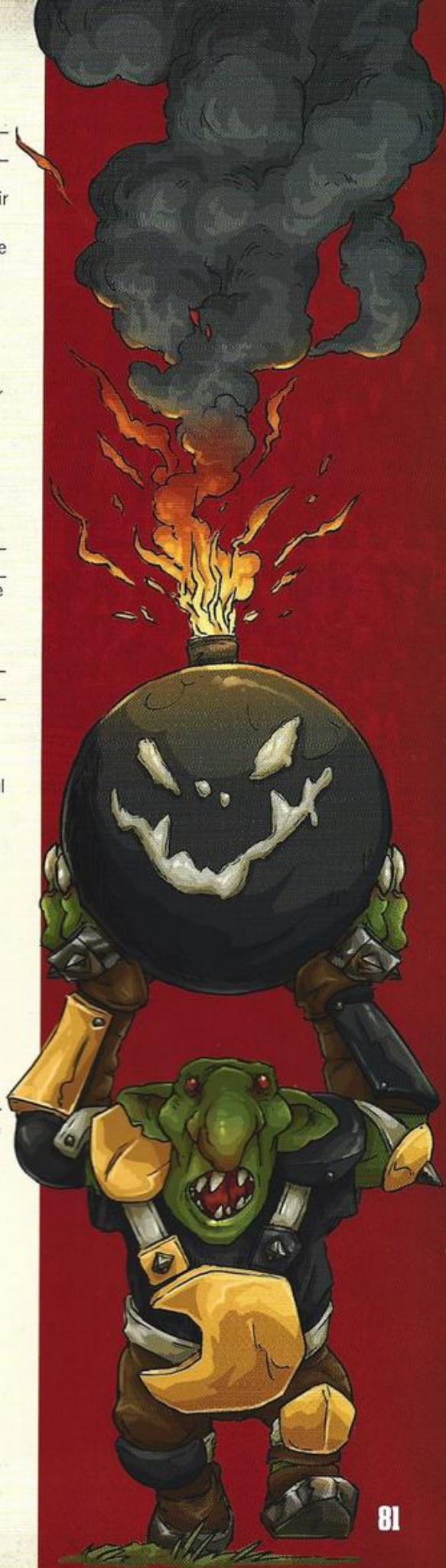
Quand ce joueur est activé, s'il est Debout, il peut faire une action Spéciale de Lancer de Bombe. Cette action Spéciale n'est ni une action de Passe, ni une action de Lancer de Coéquipier, et n'empêche donc pas un autre joueur d'effectuer une de ces actions pendant le même tour d'équipe. Toutefois, un seul joueur ayant ce trait peut faire cette action Spéciale à chaque tour d'équipe.

Une Bombe peut être lancée et réceptionnée, et on peut interférer avec le lancer, comme avec un ballon, en suivant les règles pour les actions de Passe, comme décrit page 48, avec les exceptions suivantes :

- Un joueur ne peut pas se relever ni se déplacer avant de faire une action de Lancer de Bombe.
- Les Bombes ne rebondissent pas et peuvent s'immobiliser au sol sur une case occupée. Si un joueur échoue à réceptionner une Bombe, elle s'arrête sur la case qu'il occupe.
- Si un Lancer de Bombe donne une maladresse, la Bombe explose immédiatement sur la case occupée par le joueur qui tente de la lancer.
- Si une Bombe s'immobilise sur une case inoccupée ou est réceptionnée par un joueur adverse, cela ne provoque pas un Turnover.
- Un joueur qui est en possession du ballon peut quand même réceptionner une Bombe.
- Les compétences pouvant être utilisées en effectuant une action de Passe peuvent aussi être utilisées en effectuant une action Spéciale de Lancer de Bombe, à l'exception de Sur le Ballon.

Si une Bombe est réceptionnée par un joueur de l'une ou l'autre équipe, jetez un D6 :

- Sur 4+, la Bombe explose immédiatement, comme décrit ci-dessous.
- Sur 1-3, le joueur doit immédiatement relancer la Bombe. Ce lancer se déroule en dehors de la séquence de jeu normale.





Si une Bombe sort du terrain, elle explose dans le public sans avoir d'effet (sur le match) avant que le public ne puisse la renvoyer.

Quand une Bombe s'immobilise au sol, sur une case inoccupée, sur une case occupée par un joueur qui a échoué à réceptionner la Bombe, ou sur une case occupée par un joueur À Terre ou Sonné, elle explose immédiatement :

- Si la Bombe explose sur une case occupée, le joueur est touché automatiquement par l'explosion.
- Jetez un D6 pour chaque joueur (des deux équipes) qui occupe une case adjacente à celle où la Bombe a explosé :
  - Sur 4+, le joueur est touché par l'explosion.
  - Sur 1-3, le joueur réussit à éviter l'explosion.
- Les joueurs Debout touchés par l'explosion sont Plaqués.
- On fait un jet d'Armure (pouvant donner lieu à un jet de Blessure) contre chaque joueur touché par l'explosion, même s'il est déjà À Terre ou Sonné.
- Vous pouvez appliquer un modificateur de +1 soit au jet d'Armure, soit au jet de Blessure. Vous pouvez le faire après avoir effectué le jet.

## **BOTTER DE COÉQUIPIER**

Une fois par tour d'équipe, en plus d'un autre joueur faisant une action de Passe ou de Lancer de Coéquipier, un seul joueur de l'équipe active et ayant ce trait peut faire une action Spéciale de Botter de Coéquipier et tenter de frapper un coéquipier Debout ayant le trait Poids Plume et occupant une case adjacente à lui.

Pour effectuer une action Spéciale de Botter de Coéquipier, suivez les règles d'action de Lancer de Coéquipier de la page 52.

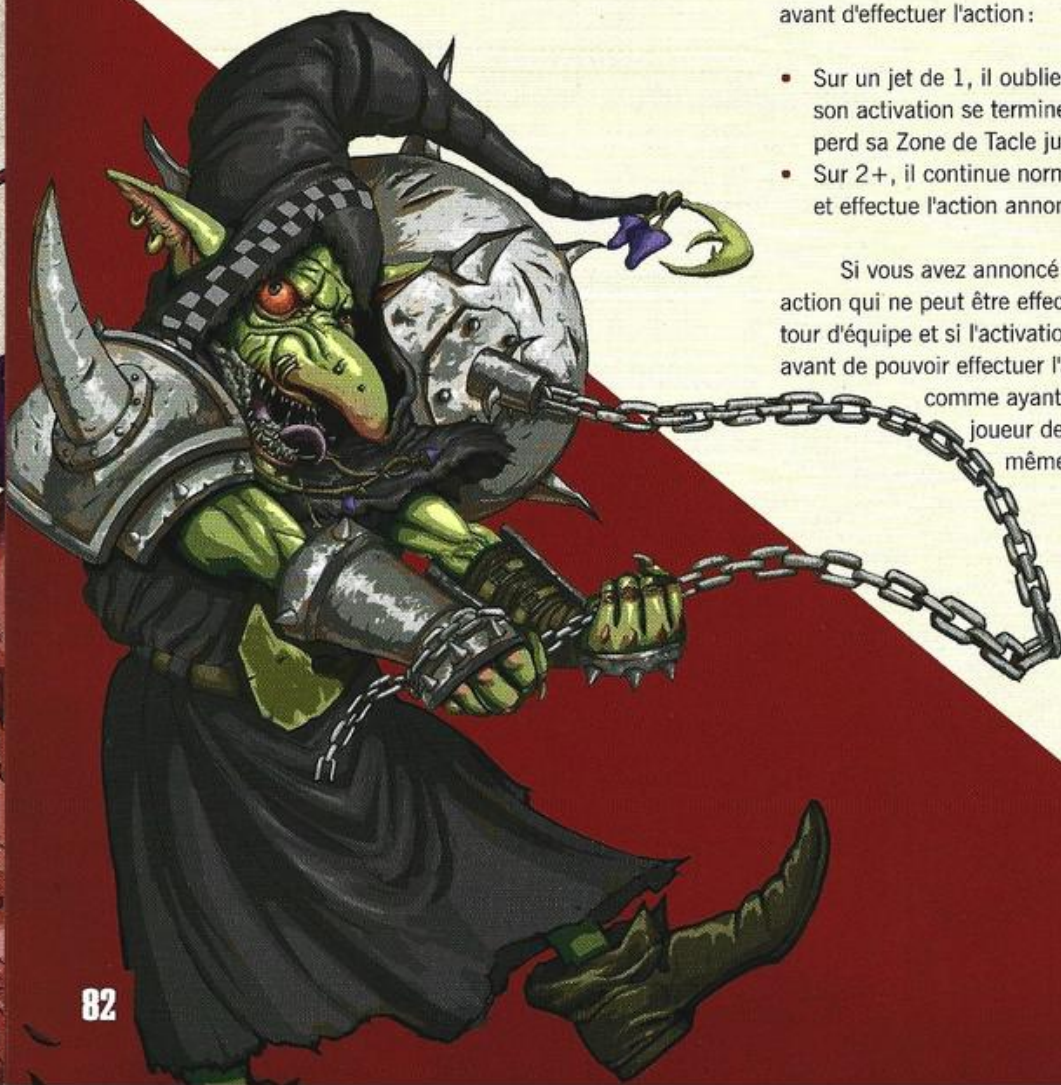
Toutefois, si l'action Spéciale de Botter de Coéquipier donne une maladresse, le joueur frappé est automatiquement retiré du jeu et on effectue un jet de Blessure contre lui, en en traitant un résultat Sonné comme un K.-O. (notez que si le joueur qui a fait l'action a aussi la compétence Châtaigne (+X), le coach adverse peut l'utiliser sur son jet de Blessure). Si le joueur frappé était en possession du ballon quand il a été retiré du jeu, le ballon rebondit depuis la case qu'il occupait.

## **CERVEAU LENT\***

Quand ce joueur est activé, même s'il est À Terre ou a perdu sa Zone de Tacle, jetez un D6 juste après avoir annoncé l'action qu'il va faire mais avant d'effectuer l'action :

- Sur un jet de 1, il oublie ce qu'il était censé faire et son activation se termine immédiatement. De plus, il perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.
- Sur 2+, il continue normalement son activation et effectue l'action annoncée.

Si vous avez annoncé que ce joueur allait faire une action qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour d'équipe et si l'activation de ce joueur s'est terminée avant de pouvoir effectuer l'action, l'action est considérée comme ayant été effectuée et aucun autre joueur de votre équipe ne peut faire la même action à ce tour d'équipe.





## **CHAÎNE ET BOULET\***

Quand ce joueur est activé, la seule action qu'il peut faire est une action Spéciale de Mouvement de Chaîne et Boulet. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs ayant ce trait qui peuvent faire cette action Spéciale par tour d'équipe.

Quand ce joueur effectue cette action Spéciale :

- Placez le gabarit de Renvoi sur le joueur, face à l'une ou l'autre Zone d'En-but ou l'une ou l'autre ligne de touche, selon votre souhait.
- Jetez un D6 et déplacez le joueur d'une case dans la direction indiquée.
- Un joueur avec Chaîne et Boulet réussit automatiquement les tests d'Agilité qu'il peut être amené à effectuer pour Esquiver, quels que soient les modificateurs.
- Si ce mouvement fait sortir le joueur du terrain, il risque d'être Blessé par le Public.
- Si ce mouvement conduit le joueur sur la case où repose le ballon, le joueur compte comme s'étant déplacé de façon involontaire. Il ne peut donc pas tenter de ramasser le ballon et celui-ci rebondit.

Répétez cette procédure pour chaque case que parcourt le joueur.

Si ce joueur se déplace sur une case occupée par un joueur Debout de l'une ou l'autre équipe, ce joueur doit faire une action de Blocage contre lui, en suivant les règles normales, mais avec les exceptions suivantes :

- Un joueur avec Chaîne et Boulet ignore la compétence Répulsion.
- Un joueur avec Chaîne et Boulet doit poursuivre s'il repousse un autre joueur.

Si ce joueur se déplace sur une case occupée par un joueur À Terre ou Sonné de l'une ou l'autre équipe, le joueur À Terre ou Sonné est immédiatement repoussé et on fait un jet d'Armure contre lui.

Ce joueur peut Foncer. Annoncez qu'il va Foncer avant de placer le gabarit de Renvoi et de jeter le D6 pour déterminer la direction :

- Si ce joueur Fonce sur une case inoccupée, déplacez-le normalement et jetez un D6 :
  - Sur 2+, il se déplace sans problème.
  - Sur un jet de 1 (avant ou après modification), il Chute.
- Si ce joueur Fonce sur une case occupée par un joueur Debout de l'une ou l'autre équipe, jetez un D6 :
  - Sur 2+, ce joueur se déplace sans problème et fait une action de Blocage contre le joueur occupant la case, comme décrit précédemment.
  - Sur un jet de 1 (avant ou après modification), le joueur occupant la case est repoussé et ce joueur Chute après s'être déplacé sur la case laissée vacante.

Quand ce joueur Chute, est Plaqué ou Mis À Terre, on effectue immédiatement un jet de Blessure contre lui (aucun jet d'Armure n'est requis), en traitant les résultats Sonné comme des résultats K.-O.

Un joueur ayant ce trait ne peut pas également avoir les compétences Tacle Plongeant, Frénésie, Projection, Saut, Blocage Multiple, Sur le Ballon, Poursuite.

## **CONTAGIEUX**

Une fois par match, si un joueur adverse ayant une caractéristique de Force de 4 ou moins et n'ayant pas les traits Décomposition, Régénération ou Minus subit un résultat d'Élimination de 15-16, MORT à cause d'une action de Blocage ou d'Aggression effectuée par un joueur de votre équipe ayant ce trait, et s'il ne peut pas être sauvé par un apothicaire, vous pouvez choisir d'utiliser ce trait. Si vous le faites, le joueur ne meurt pas ; il est contaminé par une épidémie virulente à la place !

Si votre équipe a la règle spéciale Favoris de Nurgle, un nouveau joueur "Rotter Lineman", tiré de la fiche de Nurgle, peut être placé immédiatement dans le box des Réserves de votre équipe (cela peut porter le nombre de joueurs de l'équipe au-delà de 16 jusqu'à la fin du match). À l'Étape 4 de la séquence d'après match, ce joueur peut être embauché de façon permanente, comme si vous embauchiez un joueur Journalier qui a joué pour votre équipe (voir page 72).

## **DÉCOMPOSITION\***

Si ce joueur subit un résultat Éliminé du tableau de Blessures, on applique un modificateur de +1 à tous les jets effectués contre ce joueur dans le tableau d'Élimination.



## DÉFERLEMENT

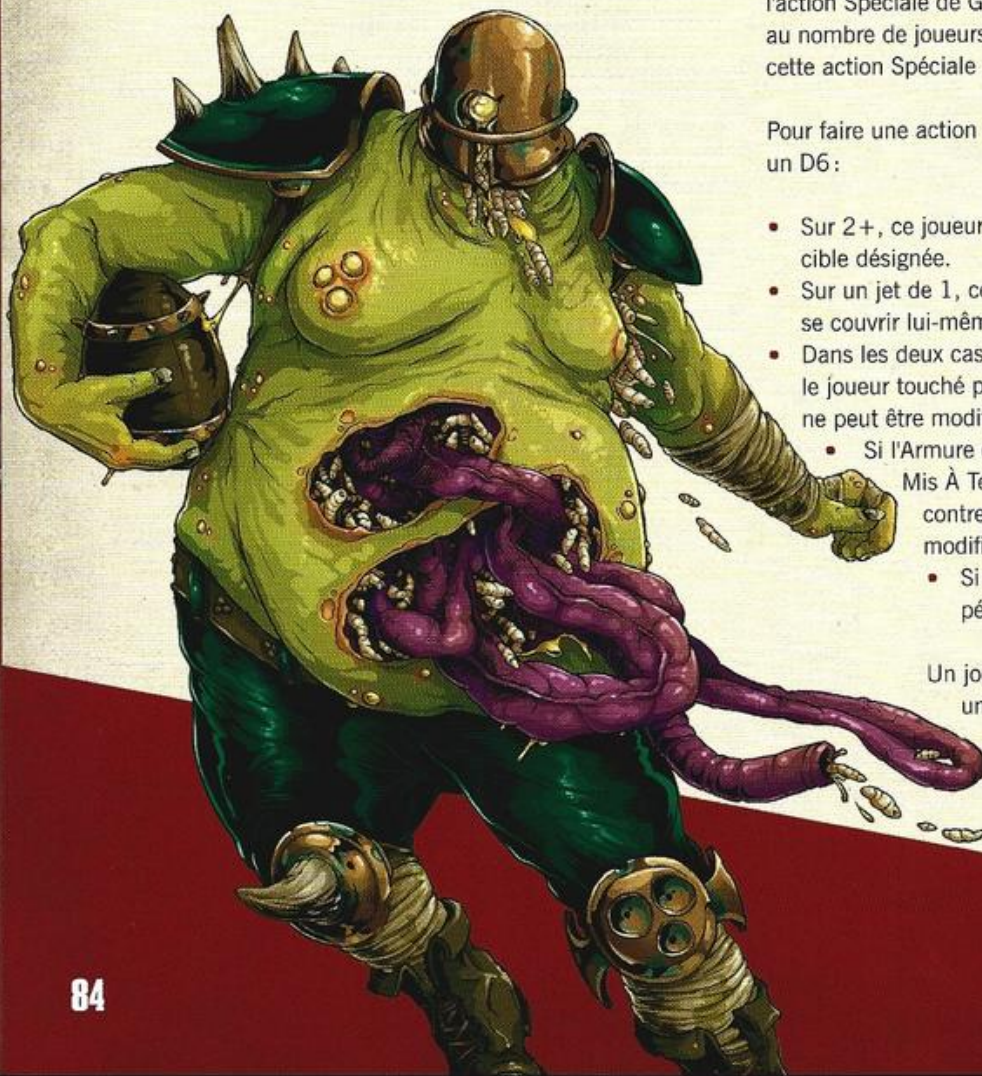
Pendant chaque séquence de Début de Phase, après l'Étape 2 mais avant l'Étape 3, vous pouvez retirer de votre box des Réserves D3 joueurs ayant ce trait et les placer sur le terrain, ce qui vous permet de placer plus de joueurs que les 11 habituels. Ces joueurs supplémentaires ne peuvent pas être placés sur la Ligne d'Engagement ni dans un Couloir Latéral.

## ÉCHASSE À RESSORT

Pendant son mouvement, au lieu d'Enjamber une seule case occupée par un joueur À Terre ou Sonné, comme décrit page 45, un joueur ayant ce trait peut choisir de Sauter par-dessus une seule case adjacente, qu'elle soit inoccupée ou occupée par un joueur Debout.

De plus, quand ce joueur fait un test d'Agilité pour Enjamber un joueur À Terre ou Sonné, ou pour Sauter par-dessus une case inoccupée ou occupée par un joueur Debout, il peut ignorer les modificateurs négatifs dus au Marquage dans la case depuis laquelle et/ou vers laquelle il enjambe ou saute.

Un joueur ayant ce trait ne peut pas également avoir la compétence Saut.



## FUREUR DÉBRIDÉE\*

Quand ce joueur est activé, même s'il est À Terre ou a perdu sa Zone de Tacle, jetez un D6 juste après avoir annoncé l'action qu'il va faire mais avant d'effectuer l'action, en appliquant un modificateur de +2 au jet si vous avez annoncé une action de Blocage ou de Blitz (ou une action Spéciale accordée par un trait ou une compétence s'effectuant à la place d'une action de Blocage):

- Sur 1-3, il plonge dans une rage incohérente et improductive. Son activation se termine immédiatement.
- Sur 4+, il continue normalement son activation et effectue l'action annoncée.

Si vous avez annoncé que ce joueur allait faire une action qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour d'équipe et si l'activation de ce joueur s'est terminée avant de pouvoir effectuer l'action, l'action est considérée comme ayant été effectuée et aucun autre joueur de votre équipe ne peut faire la même action à ce tour d'équipe.

## GERBE DE VOMI

Au lieu de faire une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), ce joueur peut effectuer une action Spéciale de Gerbe de Vomi. Comme pour une action de Blocage, désignez un seul joueur Debout comme cible de l'action Spéciale de Gerbe de Vomi. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs ayant ce trait qui peuvent faire cette action Spéciale par tour d'équipe.

Pour faire une action Spéciale de Gerbe de Vomi, jetez un D6:

- Sur 2+, ce joueur régurgite une bile acide sur la cible désignée.
- Sur un jet de 1, ce joueur renifle et rote, avant de se couvrir lui-même de bile acide.
- Dans les deux cas, un jet d'Armure est effectué contre le joueur touché par la Gerbe de Vomi. Ce jet d'Armure ne peut être modifié d'aucune manière.
  - Si l'Armure du joueur touché est pénétrée, il est Mis À Terre et on effectue un jet de Blessure contre lui. Ce jet de Blessure ne peut être modifié d'aucune manière.
  - Si l'Armure du joueur touché n'est pas pénétrée, ce trait n'a aucun effet.

Un joueur peut faire cette action Spéciale une seule fois par tour (Gerbe de Vomi ne peut pas donc pas être utilisée avec Frénésie ni Blocage Multiple).



### **GROS DÉBILE\***

Quand ce joueur est activé, même s'il est À Terre ou a perdu sa Zone de Tacle, jetez un D6 juste après avoir annoncé l'action qu'il va faire mais avant d'effectuer l'action, en appliquant un modificateur de +2 au jet si ce joueur est actuellement adjacent à un ou plusieurs coéquipiers Debout et n'ayant pas ce trait :

- Sur 1-3, ce joueur oublie ce qu'il était censé faire et son activation se termine immédiatement. De plus, il perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.
- Sur 4+, il continue normalement son activation et effectue l'action annoncée.

Si vous avez annoncé que ce joueur allait faire une action qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour d'équipe et si l'activation de ce joueur s'est terminée avant de pouvoir effectuer l'action, l'action est considérée comme ayant été effectuée et aucun autre joueur de votre équipe ne peut faire la même action à ce tour d'équipe.

### **LANCER DE COÉQUIPIER**

Si ce joueur a une caractéristique de Force de 5 ou plus, il peut faire une action de Lancer de Coéquipier, comme décrit page 52, ce qui lui permet de lancer un coéquipier ayant le trait Poids Plume.

### **MICROBE\***

Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 à ses tests d'Agilité pour Esquiver. Toutefois, si un joueur adverse esquive sur une case de la Zone de Tacle de ce joueur, celui-ci ne compte pas comme Marquant le joueur en mouvement en ce qui concerne le calcul des modificateurs au test d'Agilité.

### **MINUS\***

Quand ce joueur fait un test d'Agilité pour Esquiver, il ignore les modificateurs de -1 dus au Marquage sur la case où il se déplace, sauf s'il a également le trait Bombardier, Tronçonneuse ou Piqué.

Toutefois, quand un joueur adverse tente d'interférer avec une action de Passe effectuée par ce joueur, le joueur adverse peut appliquer un modificateur de +1 à son test d'Agilité.

Enfin, les joueurs ayant ce trait sont plus susceptibles d'être blessés ; quand un jet de Blessure est effectué contre ce joueur, jetez 2D6 et consultez le tableau de Blessures de Minus page 60.

### **PIQUÉ**

Si ce joueur est lancé par un coéquipier, comme décrit page 52, il ne ricoche pas avant d'atterrir comme ce serait normalement le cas. Au lieu de cela, vous pouvez placer le gabarit de Renvoi sur le joueur, face à l'une ou l'autre Zone d'En-but ou l'une ou l'autre ligne de touche, selon votre souhait. Puis le joueur se déplace depuis la case cible de D3 cases dans la direction déterminée en jetant un D6 et en se référant au gabarit de Renvoi.

### **POIDS PLUME\***

Si ce joueur a une caractéristique de Force de 3 ou moins, il peut être lancé par un coéquipier ayant la compétence Lancer de Coéquipier, comme décrit page 52.

### **POIGNARD**

Au lieu de faire une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), ce joueur peut effectuer une action Spéciale de Poignard. Comme pour une action de Blocage, désignez un seul joueur Debout comme cible de l'action Spéciale de Poignard. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs ayant ce trait qui peuvent faire cette action Spéciale par tour d'équipe.

Pour faire une action Spéciale de Poignard, faites un jet d'Armure non modifié contre le joueur ciblé :

- Si l'Armure du joueur touché est pénétrée, il est Mis À Terre et on effectue un jet de Blessure contre lui. Ce jet de Blessure ne peut être modifié d'aucune manière.
- Si l'Armure du joueur touché n'est pas pénétrée, ce trait n'a aucun effet.
- Si le trait Poignard est utilisé pendant une action de Blitz, le joueur ne peut plus se déplacer après l'avoir utilisé.





---

## PRENDRE RACINE\*

---

Quand ce joueur est activé, même s'il est À Terre ou a perdu sa Zone de Tacle, jetez un D6 juste après avoir annoncé l'action qu'il va faire mais avant d'effectuer l'action :

- Sur un jet de 1, ce joueur devient Enraciné :
  - Un joueur Enraciné ne peut pas se déplacer hors de la case qu'il occupe quelle qu'en soit la raison, volontairement ou non, jusqu'à la fin de cette phase de jeu, ou jusqu'à ce qu'il soit Plaqué ou Mis À Terre.
  - Un joueur Enraciné peut effectuer toute action éligible à condition qu'il puisse la faire sans se déplacer. Par exemple, un joueur Enraciné peut faire une action de Passe mais ne peut pas se déplacer avant de faire la passe.
- Sur 2+, ce joueur continue normalement son activation.

Si vous avez annoncé que ce joueur allait faire une action qui inclut un mouvement (Passe, Transmission, Blitz ou Agression) avant qu'il devienne Enraciné, il peut effectuer l'action si c'est possible. Si c'est impossible, l'action est considérée comme ayant été effectuée et aucun autre joueur de votre équipe ne peut faire la même action à ce tour d'équipe.

---

## REGARD HYPNOTIQUE

---

Pendant son activation, ce joueur peut effectuer une action Spéciale de Regard Hypnotique. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs ayant ce trait qui peuvent faire cette action Spéciale par tour d'équipe.

Pour faire une action Spéciale de Regard Hypnotique, désignez un seul joueur adverse Debout qui n'a pas perdu sa Zone de Tacle et que ce joueur Marque. Faites ensuite un test d'Agilité pour ce joueur, en appliquant un modificateur de -1 pour chaque joueur (autre que le joueur désigné) qui Marque ce joueur. Si le test est réussi, le joueur désigné perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.

Ce joueur peut se déplacer avant d'effectuer cette action Spéciale, en suivant les règles de mouvement normales. Toutefois, une que fois que cette action Spéciale a été effectuée, ce joueur ne peut plus se déplacer et son activation se termine.

---

## RÉGÉNÉRATION

---

Après qu'un jet d'Élimination a été effectué contre ce joueur, jetez un D6. Sur 4+, le jet d'Élimination est immédiatement annulé, n'a aucun effet, et le joueur est placé dans le box des Réserves de son équipe au lieu du box des joueurs Éliminés. Sur 1-3, le résultat du jet d'Élimination est appliqué normalement.

---

## SOLITAIRE (X+)\*

---

Si ce joueur veut utiliser une relance d'équipe, jetez d'abord un D6. Si le jet est supérieur ou égal au chiffre indiqué entre parenthèses, ce joueur peut utiliser la relance d'équipe normalement. Sinon, le résultat originel est maintenu sans pouvoir être relancé, mais la relance d'équipe est perdue comme si elle avait été utilisée.

---

## SANS LES MAINS\*

---

Ce joueur ne peut pas prendre possession du ballon. Il ne peut pas tenter de le ramasser, de le réceptionner, ni d'interférer avec une passe. Toute tentative de le faire rate automatiquement, faisant rebondir le ballon. Si ce joueur se déplace volontairement sur la case où est placé le ballon, il ne peut pas tenter de le ramasser. Le ballon rebondit et cela provoque un Turnover, comme si ce joueur avait raté une tentative de ramasser le ballon.

---

## SAUVAGERIE ANIMALE\*

---

Quand ce joueur est activé, même s'il est À Terre ou a perdu sa Zone de Tacle, jetez un D6 juste après avoir annoncé l'action qu'il va faire mais avant d'effectuer l'action, en appliquant un modificateur de +2 au jet si vous avez annoncé une action de Blocage ou de Blitz (ou une action Spéciale accordée par un trait ou une compétence s'effectuant à la place d'une action de Blocage) :

- Sur 1-3, ce joueur se déchaîne sur ses coéquipiers :
  - 1 coéquipier Debout de votre choix qui actuellement adjacent à ce joueur est immédiatement Plaqué par ce joueur. Cela ne provoque pas un Turnover, sauf si le joueur Plaqué était en possession du ballon. Après avoir fait un jet d'Armure (pouvant donner lieu à un jet de Blessure) contre le joueur Plaqué, ce joueur peut continuer son activation et effectuer l'action annoncée s'il le peut. Notez que si ce joueur a des compétences applicables, le coach adverse peut les utiliser en faisant le jet d'Armure (pouvant donner lieu à un jet de Blessure) contre le joueur Plaqué.
  - Si ce joueur n'est pas actuellement adjacent à des coéquipiers Debout, son activation se termine immédiatement. De plus, ce joueur perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.



- Sur 4+, ce joueur continue normalement son activation et effectue l'action annoncée.

Si vous avez annoncé que ce joueur allait faire une action qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour d'équipe et si l'activation de ce joueur s'est terminée avant de pouvoir effectuer l'action, l'action est considérée comme ayant été effectuée et aucun autre joueur de votre équipe ne peut faire la même action à ce tour d'équipe.

### **TIMMM-BER!**

Si ce joueur a une caractéristique de Mouvement de 2 ou moins, appliquez un modificateur de +1 au jet de dé quand il tente de se relever (comme décrit page 44) pour chaque coéquipier Debout et Démarqué auquel il est actuellement adjacent. Un jet de 1 naturel est toujours un échec, quel que soit le nombre de coéquipiers qui l'aident.

### **TOUJOURS AFFAMÉ\***

Si ce joueur veut faire une action de Lancer de Coéquipier, jetez un D6 après qu'il a fini son mouvement, mais avant qu'il lance son coéquipier. Sur 2+, continuez normalement le lancer. Sur un jet de 1, ce joueur tente de manger son coéquipier. Jetez un autre D6 :

- Sur un jet de 1, le coéquipier est mangé et est immédiatement retiré de la Liste d'Équipe. Aucun apothicaire ne peut le sauver et on ne peut faire aucune tentative de Régénération. Si le coéquipier était en possession du ballon, ce dernier rebondit depuis la case que ce joueur occupe.
- Sur 2+, le coéquipier réussit à se libérer et l'action de Lancer de Coéquipier donne automatiquement une maladresse, comme décrit page 53.

### **TRONÇONNEUSE\***

Au lieu de faire une action de Blocage (y compris pendant une action de Blitz), ce joueur peut faire une action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse. Comme pour une action de Blocage, désignez un seul joueur Debout comme cible de l'action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs ayant ce trait qui peuvent faire cette action Spéciale par tour d'équipe.

Pour faire une action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse, jetez un D6 :

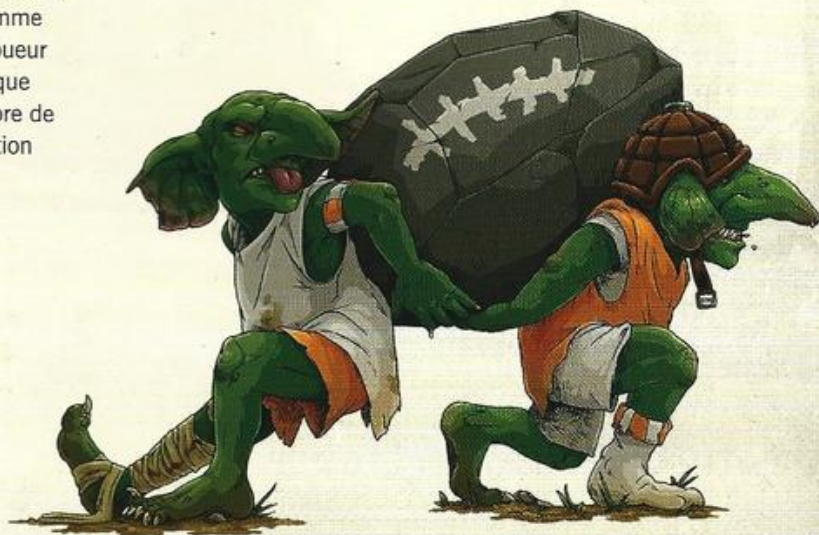
- Sur 2+, la cible est touchée par la Tronçonneuse!
- Sur un jet de 1, la Tronçonneuse dérape violemment et touche le joueur qui la manie.
- Dans les deux cas, un jet d'Armure est effectué contre le joueur touché par la Tronçonneuse, en ajoutant +3 au résultat.
- Si l'Armure du joueur touché est pénétrée, il est Mis À Terre et on effectue un jet de Blessure contre lui. Ce jet de Blessure ne peut être modifié d'aucune manière.
- Si l'Armure du joueur touché n'est pas pénétrée, ce trait n'a aucun effet.

Ce joueur peut utiliser la Tronçonneuse une seule fois par tour (une Tronçonneuse ne peut donc pas être utilisée avec Frénésie ni Blocage Multiple) et si elle est utilisée pendant une action de Blitz, ce joueur ne peut plus se déplacer après l'avoir utilisée.

Si ce joueur Chute ou est Plaqué, le coach adverse peut ajouter +3 au jet d'Armure effectué contre lui.

Si un joueur adverse fait une action de Blocage ciblant ce joueur et si elle donne un résultat Attaquant Plaqué ou Défenseur Plaqué, on ajoute +3 au jet d'Armure. Si elle donne un résultat Les Deux Plaqués, on ajoute +3 aux deux jets d'Armure.

Enfin, ce joueur peut utiliser sa Tronçonneuse quand il fait une action d'Agression. Jetez un D6 pour voir si la Tronçonneuse dérape comme décrit ci-dessus. Là aussi, un jet d'Armure est effectué contre le joueur touché par la Tronçonneuse, en ajoutant +3 au résultat.





# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## COUPS DE POUCE EN DÉTAIL

**I**l y a toujours du monde qui traîne autour d'un stade de Blood Bowl. Agents indépendants prêts à jouer pour quiconque peut se les payer, arbitres disposés à accepter un bonus pour orienter leur décision, staff en quête d'emploi, voire apothicaires prêts à se retrousser les manches, tous ceux-là et bien d'autres signent volontiers chez une équipe à titre temporaire, moyennant espèces sonnantes bien sûr ! Et le propriétaire du stade couvre souvent lui-même ces dépenses pour donner un coup de pouce à une équipe désavantagée, plutôt que de courir le risque d'un abandon.





# COUPS DE POUCE

**À** Blood Bowl, les équipes veulent s'avantager, à la régulière ou pas ! Elles paient toutes sortes de gens louches pour les aider sur la touche ou le terrain. À la séquence d'avant match d'une rencontre de ligue, les coachs peuvent acheter des Coups de Pouce pour le match à venir avec l'or de la Petite Monnaie, de leur Trésorerie, ou des deux. Quand il crée une équipe pour un match d'exhibition, un coach peut acheter des Coups de Pouce sur son Budget de Sélection d'Équipe.

## COUPS DE POUCE EN MATCH DE LIGUE

**C**omme décrit page 35, lors de la séquence d'avant match d'une rencontre de ligue, chaque équipe peut dépenser des pièces d'or de sa Trésorerie, ou de sa Petite Monnaie (voir page 38), ou des deux, pour acheter n'importe lesquels des Coups de Pouce qui lui sont accessibles, et les noter sur sa feuille de résultat de match.

## COUPS DE POUCE EN MATCH D'EXHIBITION

**Q**uand on monte une équipe de match d'exhibition, on peut dépenser la portion qu'on souhaite de son Budget de Sélection d'Équipe en Coups de Pouce, tant que l'équipe comprend le minimum de 11 joueurs, sans compter les Star Players Engagés.

Si vous sélectionnez une équipe de match d'exhibition pour la jouer lors d'un événement ou d'un tournoi, lisez attentivement le règlement prévu par les organisateurs, car il est fréquent de ne pas autoriser tous les Coups de Pouce. De même, les organisateurs de tournoi inventent souvent leurs propres Coups de Pouce.

Si deux coachs sélectionnent des équipes en vue de jouer un match d'exhibition entre eux, mieux vaut qu'ils consacrent quelques minutes à discuter des Coups de Pouce au préalable. Il est important de convenir d'avance s'il y a des Coups de Pouce à inclure, ou au contraire à exclure.

## COUPS DE POUCE COMMUNS

**V**oilà ci-dessous une liste des Coups de Pouce communs. Il en existe beaucoup d'autres et la plupart des équipes ont accès à leurs propres Coups de Pouce. On trouve davantage de Coups de Pouce dans les divers suppléments de Blood Bowl disponibles :

- 0-4 Cheerleaders Intérimaires – 20 000 po chacune
- 0-3 Coachs Assistants à Temps Partiel – 20 000 po chacun
- 0-1 Mage Météo – 30 000 po
- 0-2 Fûts de Bloodweiser – 50 000 po chacun
- 0-5 Préparatifs Spéciaux – 100 000 po chacun
- 0-8 Entraînements Supplémentaires – 100 000 po chacun
- 0-3 Pots-de-vin – 100 000 po chacun (50 000 po pour les équipes ayant la règle spéciale "Chantage et Corruption")
- 0-2 Apothicaires Ambulants – 100 000 po chacun (inaccessible aux équipes qui ne peuvent pas recruter d'apothicaire)
- 0-1 Assistant Funéraire – 100 000 po (uniquement accessible aux équipes ayant la règle spéciale "Spot de Sylvanie")
- 0-1 Médecin de la Peste – 100 000 po (uniquement accessible aux équipes ayant la règle spéciale "Favoris de Nurgle")
- 0-1 Débutants Déchaînés – 100 000 po (uniquement accessible aux équipes ayant la règle spéciale "Linemen à Vil Prix")
- 0-1 Chef Cuistot Halfling – 300 000 po (100 000 po pour les équipes ayant la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling")
- Joueurs Mercenaires Sans Limite – prix variable
- 0-2 Star Players – prix variable
- 0-2 Staff Célèbre – prix variable
- 0-1 Sorcier – prix variable
- 0-1 Arbitre Partiel – prix variable





### **0-4 CHEERLEADERS INTÉRIMAIRES**

**20 000 PIÈCES D'OR CHACUNE, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

L'emploi de cheerleader n'est pas stable, et il y a toujours de jeunes candidates à la gloire promptes à compléter l'effectif le jour du match! En plus des cheerleaders du Staff de Banc de Touche permanent, toute équipe peut engager des Cheerleaders Intérimaires en tant que Coups de Pouce. Ajoutez simplement à l'effectif de cheerleaders de l'équipe le nombre Engagé, jusqu'à un maximum de 16 au total, pour la durée du match.

• À la fin du match, les Cheerleaders Intérimaires quittent l'équipe.

### **0-3 COACHS ASSISTANTS À TEMPS PARTIEL**

**20 000 PIÈCES D'OR CHACUN, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Tout le monde se juge expert, et ne demande qu'à faire profiter l'équipe de cette expertise si le coach est prêt à payer! En plus des coaches assistants du Staff de Banc de Touche permanent, toute équipe peut engager des Coachs Assistants à Temps Partiel en tant que Coups de Pouce. Ajoutez simplement à l'effectif de coaches assistants de l'équipe le nombre Engagé, jusqu'à un maximum de 9 au total, pour la durée du match.

À la fin du match, les Coachs Assistants à Temps Partiel quittent l'équipe.

### **0-1 MAGE MÉTÉO**

**30 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

De nombreux propriétaires de stade paient fort cher des Mages Météo dont les sorts contrôlent les éléments pour que le public ait beau temps. Or, ce climat maîtrisé ne s'étend guère des gradins au terrain, sauf si le coach paie un supplément! Un Mage Météo n'est pas un Sorcier pris en Coup de Pouce: un coach peut Engager à la fois un Mage Météo et Sorcier d'une sorte quelconque.

On peut utiliser un Mage Météo une fois par match, au début de n'importe lequel de vos tours d'équipe, avant d'activer le moindre de vos joueurs. Faites un jet sur le tableau Météo, en appliquant à votre gré un modificateur de +1 ou +2, ou -1 ou -2. On applique aussitôt les conditions météo obtenues, qui durent jusqu'à la fin du prochain tour d'équipe adverse, en remplaçant les conditions météo existantes. Ces dernières reviennent à la fin du prochain tour d'équipe adverse ou à la fin de la phase (selon ce qui survient en premier).

### **0-2 FÛTS DE BLOODWEISER**

**50 000 PIÈCES D'OR CHACUN, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Rien ne pousse davantage à repartir sur le terrain qu'une bière Bloodweiser glacée fraîchement tirée du fût. Il doit bien exister une règle qui interdit (ou rend obligatoire) l'alcool en cours de match, mais personne ne s'en soucie! Pour chaque Fût de Bloodweiser acheté, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 au résultat de tout jet de dé pour voir si n'importe lequel de vos joueurs se remet d'un K.-O. au cours de ce match. Les Fûts de Bloodweiser bénéficient à tous les joueurs actuellement dans l'équipe, y compris les Journaliers, Star Players et Mercenaires.

### **0-5 PRÉPARATIFS SPÉCIAUX**

**100 000 PIÈCES D'OR CHACUN, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Chaque Coup de Pouce acheté sous forme de Préparatifs Spéciaux vous accorde une carte Préparatifs Spéciaux à utiliser lors du match à venir. On tire les cartes dans un ou plusieurs des paquets de Préparatifs Spéciaux, à l'étape Coups de Pouce de la séquence d'avant match:

- Chaque Coup de Pouce acheté ainsi vous permet un tirage dans un paquet Préparatifs Spéciaux.
- Le paquet où l'on tire les cartes est indiqué par le résultat d'un D6, en consultant le tableau ci-dessous.
- Chaque Coup de Pouce séparé acheté ainsi accorde un jet séparé sur le tableau ci-dessous.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes tirées dans chaque paquet, mais si un jet à partir du deuxième donne le même résultat, on peut relancer le D6. Si on choisit de relancer le D6, on doit accepter le résultat de la relance.

### **CARTES DE PRÉPARATIFS SPÉCIAUX**

#### **D6 PAQUET**

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | <i>Événements Aléatoires</i>       |
| 2 | <i>Coups Bas</i>                   |
| 3 | <i>Objets Magiques</i>             |
| 4 | <i>Prouesses Héroïques</i>         |
| 5 | <i>Bienfaits de l'Entraînement</i> |
| 6 | <i>Incidents Mineurs</i>           |

**SÉLECTION DE CARTE:** Une fois le D6 jeté, battez le paquet de cartes Préparatifs Spéciaux approprié, puis tirez les deux premières cartes du dessus du paquet. Vous pouvez lire les deux cartes avant de choisir celle que vous conservez et celle que vous défaussez.



### **0-8 ENTRAÎNEMENT SUPPLÉMENTAIRE**

**100 000 PIÈCES D'OR CHACUN, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Le coach a déjà du mal à réunir toute son équipe le jour du match, alors que dire des entraînements. Si un coach prévoit des séances en vue d'une rencontre importante, il lui faut de quoi donner un Coup de Pouce pécuniaire à la motivation de ses joueurs! Chaque Entraînement Supplémentaire accorde à l'équipe une relance d'équipe en plus pour chaque mi-temps de ce match.

### **0-3 POTS-DE-VIN**

**100 000 PIÈCES D'OR CHACUN**

**(50 000 PIÈCES D'OR POUR LES ÉQUIPES AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "CHANTAGE ET CORRUPTION"), ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Quand un joueur commet une faute, un sac de pièces d'or peut faire merveille pour calmer la colère de l'arbitre! On peut utiliser un seul Pot-de-vin quand un joueur est Expulsé pour avoir commis une Agression ou utilisé une Arme Secrète. Pour verser un Pot-de-vin, jetez un D6. Sur 2 à 6, le Pot-de-vin fonctionne et le joueur n'est pas Expulsé (il n'y a de ce fait pas de Turnover), mais sur 1 le Pot-de-vin est gâché et l'arbitre maintient sa décision! Chaque Pot-de-vin peut servir une fois par match.

On peut verser un seul Pot-de-vin après avoir effectué une Contestation de la Décision. Cependant, si un 1 a été obtenu lors de la Contestation de la Décision, et le coach en chef éjecté comme décrit page 63, l'arbitre est trop courroucé pour se laisser calmer par de l'or, et on ne peut pas verser de Pot-de-vin cette fois!

### **0-2 APOTHICAIRES ITINÉRANTS**

**100 000 PIÈCES D'OR CHACUN, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE POUVANT INCLURE UN APOTHIKAIRE**

N'importe quelle équipe pouvant normalement embaucher un apothicaire peut prendre un Apothicaire Itinérant ou deux comme Coup de Pouce avant un match. Il s'agit souvent de barbiers locaux venus regarder le match et désireux de se payer leur billet en donnant un coup de main. D'autres sont des experts douteux qui espèrent prouver le bien-fondé de leurs méthodes peu orthodoxes. Les Apothicaires Itinérants suivent toutes les règles des apothicaires normaux décrites page 62. Par contre, un Apothicaire Itinérant peut tenter de rafistoler les joueurs Journaliers ou Mercenaires de l'équipe, mais il ne peut pas tenter de rafistoler un Star Player.

### **0-1 ASSISTANT FUNÉRAIRE**

**100 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "SPOT DE SYLVANIE"**

Les nécromanciens sont constamment en quête de personnel, et les employés des pompes funèbres locales ne dédaignent pas un peu de revenus annexes. Un Assistant Funéraire est expert en travaux d'aiguille, recousant hanches et cuisses et reprisant les diverses coutures datant des funérailles. Ils peuvent même renvoyer des joueurs tituber sur le terrain! Un Assistant Funéraire peut servir une fois par match à relancer un jet de Régénération raté pour n'importe quel joueur actuellement dans l'équipe, y compris les Journaliers, mais pas les Mercenaires ni les Star Players.

### **0-1 MÉDECIN DE LA PESTE**

**100 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "FAVORIS DE NURGLE"**

Les Médecins de la Peste qui accompagnent les équipes affiliées à Nurgle savent entretenir les infections virulentes et les maux hideux qui affligent leurs patients. Une fois par match, un Médecin de la Peste peut servir à relancer un jet de Régénération raté pour un joueur de son équipe. Sinon, une fois par match, le Médecin de la Peste peut servir exactement comme un apothicaire quand un joueur quelconque de son équipe est Mis K.-O. (voir page 62). Les Médecins de la Peste bénéficient à tous les joueurs actuellement dans l'équipe, y compris les Journaliers, mais pas aux Mercenaires ni aux Star Players.

### **0-1 DÉBUTANTS DÉCHAÎNÉS**

**100 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "LINEMEN À VIL PRIX"**

Avant le match, le coach en chef s'aventure hors du stade, armé de poignées de pièces et de haricots secs qu'il sème en direction des fans en adulation, tout en leur proclamant qu'ils sont engagés et que ce match est leur chance de percer dans le Blood Bowl. Quel que soit l'effectif des joueurs disponibles pour ce match, et en sus des Journaliers que l'équipe gagne gratuitement pour compenser le manque de joueurs, votre équipe gagne 2D3+1 Journaliers supplémentaires pour ce match. Ces jeunes pleins d'espoir peuvent temporairement porter votre Liste d'Équipe à plus de 16 joueurs. Ce sont à tous autres égards des joueurs Journaliers normaux, et à moins qu'ils soient embauchés à la séquence d'après match, ils sont congédiés sans façon une fois le match terminé.





### **0-1 CHEF CUISTOT HALFLING**

**300 000 PIÈCES D'OR (100 000 PIÈCES D'OR POUR LES ÉQUIPES AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "COUPE DÉ À COUDRE HALFLING"), ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

L'entourage des équipes prospères peut compter plusieurs chefs de renommée mondiale pour préparer aux joueurs des banquets de première, deuxième et troisième mi-temps. Les arômes qui montent de la fosse de l'équipe distraient l'adversité et revigorent vos joueurs ! Au début de chaque mi-temps, après l'étape 2 mais avant l'étape 3 de la séquence de Début de la Phase, jetez trois D6. Pour chaque résultat de 4+, l'équipe gagne une relance d'équipe bonus pour cette mi-temps. De plus, l'équipe adverse est si distraite que par résultat de 4+, elle perd une de ses relances d'équipe pour cette mi-temps.



### **JOUEURS MERCENAIRES SANS LIMITE**

**PRIX VARIABLE, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Pour tout titulaire d'une équipe, il y a des dizaines d'indépendants prêts porter n'importe quelles couleurs contre de l'or. Vous pouvez Engager des joueurs Mercenaires dans votre équipe le temps d'un match, choisis dans votre liste d'équipe, pour 30 000 pièces d'or de plus que le coût normal du joueur. Ainsi, un Lineman Humain Mercenaire coûterait 80 000 pièces d'or à engager pour un match au lieu des 50 000 pièces d'or normales.

Les limites normales au nombre total de joueurs autorisés à une équipe et à chaque poste s'appliquent aux Mercenaires. Toutefois, les joueurs qui manquent le match à cause d'une blessure ne comptent pas dans l'effectif de l'équipe, donc on les ignore quand on détermine combien de Mercenaires une équipe peut avoir.

Tous les Mercenaires ont le trait Solitaire (4+) faute d'avoir l'habitude de jouer avec le reste de l'équipe. De plus, un Mercenaire peut recevoir une compétence Principale supplémentaire sélectionnée parmi celles accessibles à un joueur de son poste, pour un surcoût de 50 000 pièces d'or. Par exemple, un Lineman Humain Mercenaire pourrait recevoir Tacle, soit un coût total de 130 000 pièces d'or pour un match. Les Mercenaires ne gagnent pas de points de Star Player et ne peuvent pas être Joueur du Match. À la différence des Journaliers, les Mercenaires ne peuvent pas être embauchés de façon permanente pendant la séquence d'après match.

### **0-2 STAR PLAYERS**

**PRIX VARIABLE, ACCESSIBLE À DIVERSES ÉQUIPES**

Ce sont les héros de l'arène à Blood Bowl, les pratiquants du sport les plus débrouillards et talentueux. Les Star Players sont des électrons libres qui jouent ici et là pour toute équipe qui en a les moyens (parmi celles chez qui ils veulent bien jouer), avant de passer à la suivante. Une équipe peut Engager en tant que coup de pouce jusqu'à deux Star Players autorisés à jouer pour elle. À moins que le commissaire de ligue en décide autrement, tout résultat sur le tableau d'Élimination appliqué à l'encontre d'un Star Player est annulé après le match – il peut se payer tous les sorts de résurrection nécessaires !

Les Star Players ne permettent pas de monter le nombre de joueurs de l'équipe à plus de 16. Toutefois, les joueurs qui manquent le match à cause d'une blessure ne comptent pas dans l'effectif de l'équipe, donc on les ignore quand on détermine combien de Star Players une équipe peut avoir.

Il est possible aux deux équipes de louer les services du même Star Player :

- Si cela survient à l'occasion d'un match de ligue, aucune des deux équipes ne peut aligner le Star Player mais celui-ci empêche les frais d'embauche des deux équipes.
- Si cela survient à l'occasion d'un match d'exhibition, les deux équipes peuvent aligner le Star Player – manifestement, l'une d'elles a embauché un sosie !

Les Star Players ne gagnent pas de points de Star Player et ne peuvent pas être Joueur du Match. Les Star Players ne peuvent jamais gagner d'améliorations.



## O-2 STAFF CÉLÈBRE

### PRIX VARIABLE, ACCESSIBLE À DIVERSES ÉQUIPES

La plupart des célébrités de Blood Bowl sont des joueurs, avec parfois un arbitre pour faire bonne mesure, mais il y a dans le circuit plusieurs membres bien connus du personnel d'encadrement. Ces professionnels non-joueurs sont prêts à monnayer leur expertise en louant leurs services dans la fosse d'autres équipes.

À la séquence d'avant match, vous pouvez engager pour le coût indiqué jusqu'à deux Staffs Célèbres autorisés à assister votre équipe.

Comme pour les Star Players, il est possible aux deux équipes de louer les services du même Staff Célèbre nommé (tel que Josef Bugman) :

- Si cela survient à l'occasion d'un match de ligue, aucune des deux équipes ne peut utiliser le Staff Célèbre mais celui-ci empoche les frais d'embauche des deux équipes.
- Si cela survient à l'occasion d'un match d'exhibition, les deux équipes peuvent utiliser le Staff Célèbre – manifestement, l'une d'elles a embauché un sosie !

Les Staffs Célèbres sont trop nombreux pour être énumérés ici, et la plupart ne sont accessibles qu'à certaines équipes. D'autres sont détaillés dans les divers suppléments de Blood Bowl disponibles.



## O-1 STAFF CÉLÈBRE: JOSEF BUGMAN

### 100 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE

Le nom de Josef Bugman est synonyme de Blood Bowl. Du fait des nombreux accords de sponsoring conclus dans le Vieux Monde, on trouve de la Bugman's XXXXXX dans la plupart des stades de Blood Bowl, où ce liquide ambré échauffe le public avant le coup d'envoi. Quand Bugman en personne se rend à un match, c'est tout un spectacle ! Il fait son entrée sous les acclamations de la foule, arrosée au canon à bière par les cheerleaders naines, tandis que le dirigeable Bugman largue des flasques de fine cervoise que les spectateurs s'évertuent à rattraper.

Mais Bugman n'est pas un simple spectateur ; le brasseur trapu possède et encadre de nombreuses équipes. Sous son air fanfaron, Bugman est bon coach, il sait interpréter le flux et le reflux d'un match. Le problème, c'est quand rien ne va pour son équipe, ou qu'il a vraiment trop bu, ou la somme des deux, et qu'il déboûle sur le terrain en titubant pour reprendre les choses en main à sa façon...

### BUGMAN'S XXXXXX

Bugman abreuve les joueurs de son équipe avec des flots de Bugman's XXXXXX. Cette cervoise naine fameuse entre toutes a des propriétés roboratives. Quand on effectue les jets de rétablissement des joueurs Mis K.-O. on peut relancer les 1.

### JOUEUR FERVENT

Si l'équipe de Bugman ne peut pas aligner 11 joueurs au début d'une phase, Bugman peut décider d'entrer lui-même en jeu ! Vous pouvez le placer en tant que joueur de votre équipe. En ce cas, il compte comme un joueur de votre équipe pour la durée de la phase. Quand la phase s'achève, Bugman est Expulsé pour Agression et il n'a plus d'autre effet sur le match – on ne peut pas se servir de lui à une phase ultérieure. Par contre, la Bugman's XXXXXX n'est pas perdue ; les joueurs refusent d'y renoncer !

Bugman a le profil suivant :

	M	F	AG	CP	AR
Bugman	5	3	3+	6+	9+
Compétences & Traits	Solitaire (5+), Tacle, Lutte, Crâne Épais				



## **0-1 SORCIER COUP DE POUCE**

**PRIX VARIABLE, ACCESSIBLE**

**À DIVERSES ÉQUIPES**

Les chaînes de Cabalvision emploient de nombreux sorciers des Collèges des Arcanes, car il faut une grande quantité d'énergie pour retransmettre l'action aux boules de cristal et miroirs magiques des abonnés du réseau mondial. De ce fait, lors d'une rencontre il y a toujours sur place des sorciers encartés aux Collèges de Magie, prompts à vendre leurs services officieusement à toute équipe qui le souhaite.

Aucune équipe ne peut acheter plus d'un Sorcier Coup de Pouce par match.

Certains Sorciers sont nommés, mais la plupart ne le sont pas. Comme pour les Star Players, il est possible aux deux équipes de louer les services d'un même Sorcier nommé :

- Si cela survient à l'occasion d'un match de ligue, aucune des deux équipes ne peut utiliser le Sorcier nommé mais celui-ci empoche les frais d'embauche des deux équipes.
- Si cela survient à l'occasion d'un match d'exhibition, les deux équipes peuvent utiliser le Sorcier nommé – manifestement, l'une d'elles a embauché un sosie !

Si un Sorcier Coup de Pouce n'est pas nommé, aucune restriction ne s'applique si les deux équipes alignent le même type.

Les types de Sorciers sont trop nombreux pour être énumérés ici, et la plupart ne sont accessibles qu'à certaines équipes. D'autres sont détaillés dans les divers suppléments de Blood Bowl disponibles. Celui qui est décrit ici est accessible à toutes les équipes.

## **0-1 SORCIER COUP DE POUCE: SORCIER-SPORTIF À GAGES**

**150 000 PIÈCES D'OR, ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

Un Sorcier-sportif à Gages choisit ses sorts autant pour émerveiller que pour amuser les fans, ce qui va des boules de feu spectaculaires qui détonent sur le terrain, à la métamorphose de joueur adverse en grenouille. Lorsque ce dernier retrouve sa forme, il ne souffre guère plus d'effets secondaires qu'une envie irrépressible de gober des mouches, du moins à condition d'avoir la chance de retrouver sa forme d'origine !

Une fois par match, un Sorcier-sportif à Gages peut lancer un des sorts suivants :

### **BOULE DE FEU**

Vous pouvez lancer ce sort soit au début d'un tour adverse, avant que le moindre joueur soit activé, soit aussitôt après la fin d'un tour adverse. Choisissez une case comme cible n'importe où sur le terrain, et jetez un D6 pour chaque joueur Debout (des deux équipes) qui occupe la case cible ou une case adjacente à celle-ci :

- Sur un jet de 4+, le joueur est touché par la Boule de Feu.
- Sur un jet de 1-3, le joueur parvient à éviter la Boule de Feu.

Tous les joueurs Debout touchés par la Boule de Feu se retrouvent Plaqués. Quand un joueur est Plaqué par une Boule de Feu, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 soit au Jet d'Armure soit au jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après le jet ait été effectué.

### **ZAP!**

Vous pouvez lancer ce sort soit au début d'un tour adverse, avant que le moindre joueur soit activé, soit aussitôt après la fin d'un tour adverse. Visez n'importe quel joueur adverse et jetez un D6 :

- Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de Force du joueur, ou donne un 6 naturel, ce joueur est changé en grenouille pour le reste de la phase, après quoi son coach mobilise des soins magiques d'urgence qui rendent au joueur sa forme d'origine.
- Si le jet est inférieur à la caractéristique de Force du joueur, celui-ci est affligé d'une éruption de verrues, mais le sort n'a pas d'autre effet.

Si le joueur détenait le ballon au moment d'être métamorphosé en grenouille, il lâche le ballon, qui rebondit. Quand un jet sur le tableau d'Élimination est requis contre la grenouille, on ne fait pas de jet. À la place, on considère qu'on a automatiquement obtenu le résultat Commotion. La grenouille manque le reste du match sans qu'un apothicaire puisse la soigner (il n'est pas vétérinaire). À la fin du match, le joueur reprend sa forme d'origine sans autre conséquence.

La grenouille a le profil suivant :

	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>AG</b>	<b>CP</b>	<b>AR</b>
<b>Grenouille</b>	5	1	2+	-	5+
<b>Compétences &amp; Traits</b>	Esquive, Saut, Sans les Mains, Minus, Microbe, Très Longues Jambes				



## **0-1 ARBITRE PARTIAL**

### **PRIX VARIABLE, ACCESSIBLE À DIVERSES ÉQUIPES**

Il arrive souvent que des arbitres accèdent à la célébrité, parfois pour leur juste application des règles, mais plus généralement pour leur corruption flagrante ou leurs sautes d'humeur violentes ! Il est courant qu'une équipe s'efforce de soudoyer un arbitre, mais le mieux est de commencer le match avec l'assurance que l'arbitre est à votre solde, voire qu'il fait quasiment partie de l'équipe !

Les Arbitres Partiaux peuvent être achetés à la séquence d'avant match pour le coût indiqué, et comme les matchs de Blood Bowl sont généralement supervisés par un collectif, les deux équipes peuvent acheter un Arbitre Partial. Vous pouvez acheter un Arbitre Partial pour favoriser votre équipe au cours du match à venir.

Dans l'ensemble, un Arbitre Partial traite les deux équipes équitablement, et suit les règles normales d'arbitrage décrites page 63. La différence est qu'il se montre bien plus tatillon avec l'équipe adverse ou bien plus laxiste avec l'équipe qui le paie. Les effets concrets sont détaillés dans la description de chaque Arbitre Partial.

Certains Arbitres Partiaux sont des célébrités nommées, mais la plupart ne le sont pas. Comme pour les Star Players, il est possible aux deux équipes de louer les services du même Arbitre Partial nommé :

- Si cela survient à l'occasion d'un match de ligue, aucune des deux équipes ne peut utiliser l'Arbitre Partial nommé mais celui-ci empêche les frais d'embauche des deux équipes.
- Si cela survient à l'occasion d'un match d'exhibition, les deux équipes peuvent utiliser l'Arbitre Partial nommé – les deux camps peuvent pâtir de ses jugements arbitraires !

Les Arbitres Partiaux sont trop nombreux pour être énumérés ici, et la plupart ne sont accessibles qu'à certaines équipes. D'autres sont détaillés dans les divers suppléments de Blood Bowl disponibles. Celui qui est décrit ici est accessible à toutes les équipes.

## **0-1 ARBITRE PARTIAL**

### **120 000 PIÈCES D'OR**

### **(80 000 PIÈCES D'OR POUR LES ÉQUIPES AYANT LA RÈGLE SPÉCIALE "CHANTAGE ET CORRUPTION"), ACCESSIBLE À TOUTE ÉQUIPE**

dans les années ayant suivi l'effondrement de la NAF, on a constaté un accroissement des arbitrages biaisés chez les membres de la GARR. Si la plupart des arbitres acceptent des pots-de-vin au cas par cas, d'aucuns vendent leurs services pour favoriser une équipe tout au long d'un match !

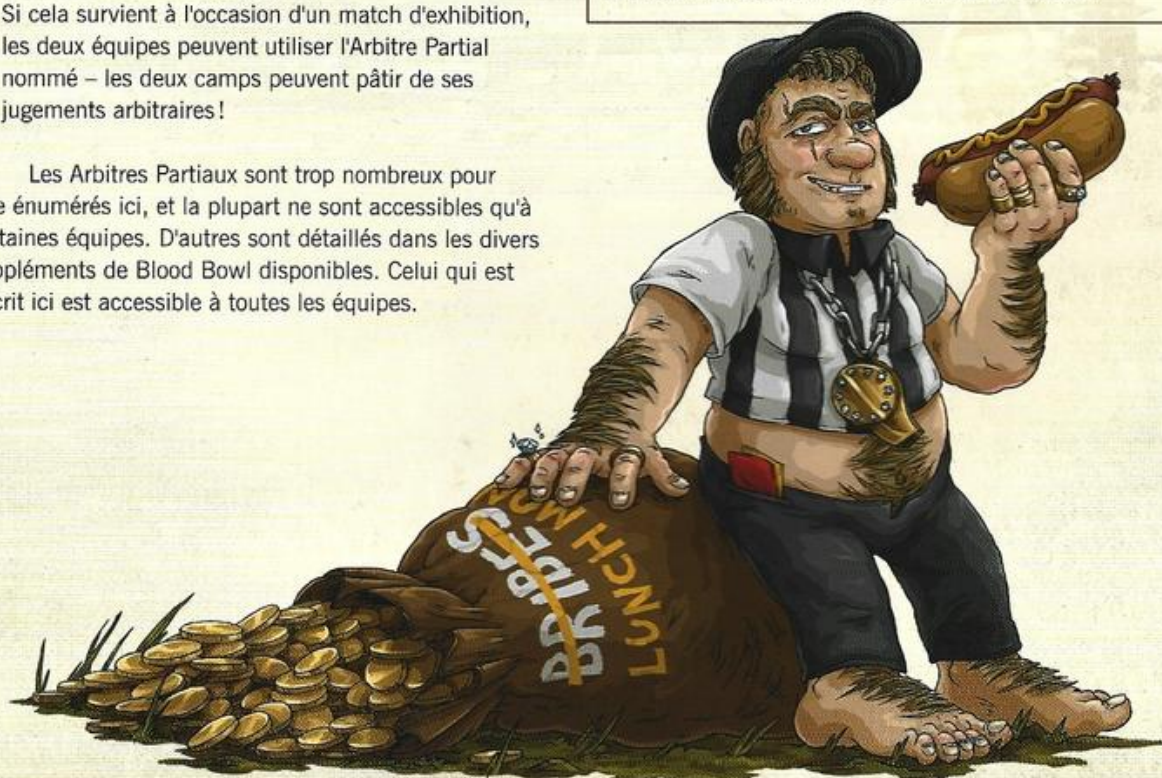
### **ŒIL ATTENTIF**

Le strict respect des règles est primordial pour tous les arbitres. C'est tout particulièrement vrai quand une des équipes les paie pour surveiller l'adversaire ! Si le moindre joueur de l'équipe adverse commet une Agression sans obtenir un double sur le Jet d'Armure ou le jet de Blessure, jetez un D6 :

- Sur un jet de 5+, l'Arbitre Partial repère l'Agression et le joueur est Expulsé, exactement comme s'il avait obtenu un double (le coach adverse peut verser un Pot-de-vin s'il en dispose, et il peut tenter une Contestation de la Décision).
- Sur un jet de 1-4, le joueur parvient à échapper au regard attentif de l'arbitre.

### **"MOI JE N'AI RIEN VU !"**

On pardonnera à l'Arbitre Partial, qui est si focalisé sur une équipe, s'il ne remarque pas les infractions commises par l'autre équipe. Quand vous faites un jet sur le tableau de Contestation de la Décision, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 au jet.





# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## MATCHS DE LIGUE ET D'EXHIBITION

**B**lood Bowl est très amusant à jouer en ligue, au fil de laquelle les équipes se développent, et les joueurs débutants se muent en Star Players. Les coachs y trouvent l'occasion d'approfondir l'histoire de leur équipe et de ses rivalités, tout en espérant atteindre les play-offs, pour réaliser le rêve d'une renommée et d'une fortune durables.

Bien qu'on emploie le terme de ligue, ce à quoi nos équipes participent tient plutôt du genre de tournois qui se pratiquent sans cesse dans le Vieux Monde et ailleurs. Il n'y a guère eu de ligue formelles depuis que la NAF a périclité, et les équipes qui sillonnent le monde connu jouent dans des tournois à gestion privée, faits de matchs liés, dans l'espoir d'accéder à la finale pour remporter le grand prix. Ce faisant, une équipe s'améliore au fil de la compétition, et devient ainsi une somme de compétences complémentaires. À l'issue de plusieurs saisons de ligue, une équipe aura connu plusieurs compétitions différentes dans des cadres très variés, gagné de nouveaux joueurs, perdu de vieilles gloires, et dans l'ensemble évolué au cours du temps.



# GÉRER UNE LIGUE

**P**our monter une ligue, il faut avant tout un commissaire de ligue. Dans n'importe quel groupe de coaches qui se réunit régulièrement, un membre peut endosser ce titre et la responsabilité du bon déroulement d'une ligue. Certains commissaires de ligue centralisent les données des équipes impliquées pour assurer le suivi, et d'autres vont jusqu'à publier des bulletins réguliers avec des rapports de match, des tableaux de ligue et autres nouvelles ! Il est également courant pour un commissaire de participer à la ligue qu'il gère.

## DÉMARRER

**A**fin de monter une ligue, il faut au moins quatre équipes. Au début de la ligue, chaque coach participant doit constituer une équipe comme décrit page 30 et communiquer sa Liste d'Équipe au commissaire de ligue.

## SAISONS

Une ligue de Blood Bowl se joue selon un certain nombre de "saisons" qui se subdivisent chacune en "saison normale" et en "saison des play-offs". À la fin de chaque saison des play-offs vient la "pause hors saison", une période de repos avant la saison suivante. Après la pause hors saison, les coaches, aussi bien de retour que nouveaux venus, peuvent recruter une nouvelle équipe pour la saison à venir. Au gré du commissaire de ligue, les coaches qui reviennent peuvent réenrôler une équipe existante comme décrit page 100.

## DIVISIONS

Si la ligue comprend assez d'équipes, le commissaire de ligue peut vouloir les répartir en deux, trois ou quatre divisions. Elles doivent inclure un nombre d'équipes aussi équitable que possible, sans qu'une division comprenne moins de quatre équipes. Plus les divisions sont grandes, plus la saison est longue. La répartition des équipes est la prérogative du commissaire de ligue, la tradition étant de tirer les noms des équipes dans un casque de Blood Bowl (ou l'équivalent). Une fois les divisions établies, la saison peut commencer !

## LA SAISON NORMALE

**D**urant une saison, chaque équipe joue deux "rencontres de ligue" contre chaque autre équipe de sa division. Ces matchs se jouent selon un calendrier de "rondes", établi par le commissaire de ligue et accessible à tous les coaches. On peut aussi jouer des matchs "amicaux interdivisions" à base de défis contre des équipes d'autres divisions, qu'une équipe et son coach ne pourraient pas rencontrer autrement.

## RENCONTRES DE LIGUE

Il est recommandé de fixer une limite de durée à chaque ronde, pour empêcher que la ligue s'enlise parce que deux joueurs n'arrivent pas à s'accorder sur les dates. À titre indicatif, on peut partir du principe que chaque équipe peut jouer un match par semaine. Les rencontres de ligue qui n'ont pas été jouées à la date limite comptent comme une défaite pour les deux équipes, à moins qu'un des coaches déclare forfait à cause des contraintes de la vraie vie. En ce cas, l'autre équipe gagne 1-0, et reçoit 6x10000 pièces d'or ainsi que deux prix du Joueur du Match.

Après avoir joué une rencontre de ligue, les deux équipes suivent l'ensemble de la séquence d'après match décrite page 69. Notez que les deux coaches sont chargés de noter le résultat du match et de le transmettre au commissaire de ligue.

**ABSENCE ABUSIVE:** Si on soupçonne un coach d'abuser du système, par exemple, en évitant certains matchs pour priver l'adversaire d'une victoire, ou pour préserver ses joueurs en vue d'un autre match, le commissaire de ligue déduira 3 points de Ligue à ce coach.

## MATCHS AMICAUX INTERDIVISIONS

Pendant la saison normale, deux coaches quelconques n'appartenant pas à la même division peuvent organiser un match amical entre leurs équipes. Une équipe donnée peut jouer autant de matchs amicaux qu'elle le veut, mais deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une fois de la sorte. Les coaches noteront qu'à la séquence d'après match d'une rencontre amicale, on ne décerne pas de prix du JdM et on ne gagne pas de points de Ligue. À tous autres points de vue, un match amical compte comme une rencontre de ligue.



## SCORE EN LIGUE

Les équipes gagnent des Points de Ligue comme suit :

**Victoire :** 3 points de Ligue

**Nul :** 1 point de Ligue

**Défaite :** 0 point de Ligue

Les commissaires de ligue peuvent aussi décerner des Points de Ligue bonus dans les cas suivants :

**Marquer au moins 3 touchdowns :** +1 Point de Ligue

**Concéder 0 touchdown :** +1 Point de Ligue

**Causer au moins 3 Éliminations** +1 Point de Ligue

(en ne comptant que celles qui génèrent des PSP, cf. étape 3 de la séquence d'après match) :

Chaque coach note ses Points de Ligue sur sa feuille de résultat de match à l'étape 1 de la séquence d'après match, avant de rapporter au commissaire de ligue le résultat du match et les Points de Ligue marqués.

## LA SAISON DES PLAY-OFFS

**U**ne fois jouées toutes les rencontres de ligue de chaque division, la saison normale s'achève.

Une fois que tous les scores ont été collectés, le commissaire de ligue classe les équipes par ordre décroissant de nombre de Points de Ligue, en départageant au besoin les égalités d'abord selon le total de touchdowns puis selon le total d'éliminations. Les quatre meilleures équipes de la ligue iront aux play-offs comme suit :

- Si la ligue comprend deux divisions, les deux équipes en tête de chacune sont qualifiées, et la saison des play-offs passe directement aux demi-finales.
- Si la ligue comprend quatre divisions :
  - L'équipe en tête de chacune est qualifiée et la saison des play-offs passe directement aux demi-finales.
  - Les deux équipes en tête de chacune sont qualifiées, et la saison des play-offs commence par les quarts de finale.
- Si la ligue comprend trois divisions, l'équipe en tête de chacune est qualifiée. De plus l'équipe à la seconde place ayant le plus de Points de Ligue est qualifiée en tant que meilleur deuxième. La saison des play-offs passe directement aux demi-finales.

Comme à la saison normale, ces matchs se jouent selon le calendrier du commissaire de ligue accessible à tous les coaches. Si on joue des quarts de finale, on s'assure que deux équipes de la même division ne se rencontrent pas en quarts de finale ni en demi-finales.

Après les demi-finales, les deux équipes gagnantes passent à la finale, et les deux équipes perdantes se disputent la 3<sup>e</sup> place.





## TROPHÉES DE CHOIX

**O**n récompense les équipes qui finissent aux 1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> places, en plus des gains générés à la séquence d'après match :

- L'équipe à la 3<sup>e</sup> place reçoit 30 000 pièces d'or.
- L'équipe à la 2<sup>e</sup> place reçoit 60 000 pièces d'or.
- L'équipe à la 1<sup>re</sup> place, la championne de la saison, reçoit 100 000 pièces d'or et le Trophée de Ligue.

On ne place ces gains dans la Trésorerie de l'équipe qu'après l'étape des Erreurs Coûteuses de la séquence d'après match : ils ne peuvent pas s'évaporer sitôt gagnés !

Les vainqueurs détiennent le Trophée de Ligue jusqu'à la fin de la saison suivante, moment auquel il sera attribué aux nouveaux champions. Aussi longtemps qu'une équipe détient un Trophée de Ligue, elle ajoute une relance d'équipe bonus à sa Liste d'Équipe, ce qui accroît sa Valeur d'Équipe en conséquence mais sans devoir dépenser la moindre pièce d'or de sa Trésorerie.

## LA PAUSE HORS SAISON ET LES ÉQUIPES RÉENRÔLÉES

**S**i de nombreux coachs aiment commencer une saison avec une nouvelle équipe, davantage encore préfèrent développer sur plusieurs saisons leur équipe favorite, sa légende et l'histoire des vedettes qui consacrent leur carrière à leur équipe. Les règles suivantes permettent aux coachs qui le désirent de recruter de nouveau une équipe d'une saison sur l'autre.

### RÉENRÔLEMENT

Entre les saisons, il y a une période de repos dite de "pause hors saison". Les coachs et leurs joueurs se remettent et se détendent, dépensent leur or durement gagné, ou partent en tournée à grand spectacle pour promouvoir la dernière édition de leur autobiographie (de plus en plus invraisemblable).

Après les matchs de finale, les coachs qui souhaitent recruter de nouveau leur équipe en vue de la prochaine saison doivent aller voir le commissaire de ligue pour gérer les étapes suivantes :

1. **REPOS & RÉCRÉATION** : Les joueurs qui devraient manquer le prochain match de l'équipe se remettent sur pied.
2. **LEVÉE DES FONDS** : Les coachs calculent les fonds dont ils disposent pour réenrôler leur équipe.
3. **RÉENRÔLEMENT** : Les coachs remplissent leur Liste d'Équipe pour la saison à venir.



### 1. REPOS & RÉCRÉATION

Pendant la pause hors saison, les joueurs ont le temps de se remettre de leurs plaies et bosses. Par conséquent, tout joueur ayant subi, lors du match final de l'équipe à la saison dernière, le résultat Rate le Prochain Match sur le Tableau d'Élimination se rétablit avant le début de la prochaine saison.

### 2. LEVÉE DES FONDS

Quand elle se réenrôle, chaque équipe perçoit un Budget de Réenrôle de 1 000 000 pièces d'or. Il représente l'or octroyé par la ligue, les sponsors de l'équipe, les fan-clubs et autres généreux donateurs. Une équipe qui se réenrôle ajoute ce montant à son reste de Trésorerie de la saison dernière, après quoi on vide sa Trésorerie (censément pour couvrir les mille et un frais imprévus de la pause hors saison). Enfin, une équipe qui se réenrôle ajoute les bonus listés ci-dessous :

- 20 000 pièces d'or par match que l'équipe a joué la saison dernière (amical comme rencontre de ligue).
  - +20 000 pièces d'or par rencontre de ligue que l'équipe a remportée la saison dernière.
  - +10 000 pièces d'or par rencontre de ligue qui s'est soldée par un nul pour l'équipe la saison dernière.

Les commissaires de ligue ont toute latitude de plafonner à 1 300 000 pièces d'or le Budget de Réenrôle accessible aux équipes, afin qu'aucune équipe ne commence la saison avec trop d'avance.



### 3. RÉENRÔLEMENT

Une fois le Budget de Réenrôlement calculé, l'équipe peut se réenrôler. Quelques joueurs clefs pourront retourner sur le terrain pour la nouvelle saison, d'autres seront débarqués sans cérémonie et remplacés par des débutants qui en veulent afin de réduire les coûts. Les joueurs débarqués ont généralement la courtoisie de disparaître sans faire d'esclandre, et se recycler dans les ligues mineures, ou en tant que commentateurs et interviewers sportifs, voire comme animateurs d'émission sur Cabalvision consacrée à la redécoration des taudis.

Pour réenrôler votre équipe, utilisez une Liste d'Équipe vierge et créez une toute nouvelle version de votre équipe avec le Budget de Réenrôlement disponible, comme décrit page 99. Les règles suivantes s'appliquent :

- Les coachs assistants et les cheerleaders peuvent être repris de votre ancienne Liste d'Équipe pour 10 000 pièces d'or chacun, ou ils peuvent être congédiés.
- Les apothicaires peuvent être repris de votre ancienne Liste d'Équipe pour 50 000 pièces d'or chacun, ou ils peuvent être congédiés.
- Les relances d'équipe peuvent être reprises de votre ancienne Liste d'Équipe pour le coût indiqué sur votre fiche d'équipe, ou elles peuvent être abandonnées.

En plus de recruter de nouveaux joueurs de votre fiche d'équipe, vous pouvez réembaucher des joueurs de votre Liste d'Équipe de la saison dernière. Pour réembaucher un joueur, payez sa Valeur Actuelle indiquée sur la Liste d'Équipe de la saison dernière, plus des frais d'agent de 20 000 pièces d'or par saison antérieure que le joueur a connue. Copiez simplement le profil complet du joueur de votre ancienne Liste d'Équipe, y compris les éventuelles Blessures Persistantes, réductions de caractéristique et points de Star Player non dépensés :

- Si le joueur a des Blessures Persistantes, jetez un D6 pour chacune, en appliquant un modificateur de +1 au jet si l'équipe a un apothicaire :
  - Sur un jet de 4+, le repos a fait merveille. La Blessure Persistante concernée par le jet est retirée.
  - Sur un jet de 1-3, le joueur n'est pas guéri. La Blessure Persistante concernée par le jet demeure.

### RÉENRÔLER LES JOUEURS EN RETRAITE TEMPORAIRE

En outre, les joueurs qui s'étaient retirés temporairement pendant la saison dernière peuvent être réenrôlés comme décrit précédemment en payant le coût indiqué sur la Liste d'Équipe de cette saison. On peut espérer que leur retraite a contribué à guérir leurs blessures :

- Une fois que le joueur a été réenrôlé, jetez un D6 par réduction de caractéristique qu'il a subie, en appliquant un modificateur de +1 au jet si l'équipe a un apothicaire :
  - Sur un jet de 4+, la convalescence et une thérapie intensive ont restauré la caractéristique. Cependant, pareille affliction laisse une trace et le joueur gagne une Blessure Persistante.
  - Sur un jet de 1-3, le joueur n'est pas encore remis. La réduction de caractéristique concernée par le jet demeure.

Notez que si le joueur a subi plusieurs réductions de caractéristique, chacune fait l'objet d'un jet séparé.

### COMMENCER UNE NOUVELLE SAISON

**A**près l'excitation de la saison des play-offs et le frisson de la finale, la plupart des coachs se demandent avant tout quand la prochaine saison commence. Comme de juste, c'est le commissaire de ligue qui détient la réponse. Le lancement d'une nouvelle saison se résume à suivre ces trois étapes :

- Le commissaire de ligue définit qui participera à la prochaine saison. C'est la meilleure occasion pour les coachs de renoncer à la ligue s'ils manquent de temps pour jouer, et l'opportunité toute trouvée pour que d'autres équipes se joignent à la fête.
- Chaque coach participant à la nouvelle saison de ligue soumet une Liste d'Équipe.
- On répartit les équipes en divisions (si nécessaire) et on planifie un calendrier. La saison recommence !





## MATCH D'EXHIBITION

**H**élas, tout le monde n'a pas le temps de s'investir dans une ligue. Les coachs peuvent être éloignés géographiquement, les devoirs familiaux et professionnels peuvent entraver la pratique du hobby, avec pour conséquence de ne laisser que le temps de jouer un match occasionnel. On parle alors de "match d'exhibition". Ceci dit, rien n'empêche de profiter des nombreux aspects divertissants du match conçus pour jouer en ligue ; il est possible de créer des équipes pour matchs d'exhibition nanties de Compétences, d'améliorations de caractéristique et de l'accès à des Coups de Pouce étranges et merveilleux, dont les Star Players. On peut prendre grand plaisir à créer une équipe en vue d'un match d'exhibition, réfléchir à ce qu'on va y inclure et ce à quoi on devra renoncer, choisir les Compétences, tout en inventant le nom et l'histoire des joueurs, et ainsi de suite.

## RÈGLES DE MATCH D'EXHIBITION DE BLOOD BOWL

**L**es pages suivantes proposent des indications pour créer des équipes pour match d'exhibition. Il appartient aux coachs désireux d'utiliser ces règles pour un match de convenir des détails entre eux. Cette section a aussi pour but de guider quiconque a envie d'organiser un tournoi de Blood Bowl, car ces règles aident à créer des équipes plus intéressantes à jouer pour les participants, ce qui contribue en retour à offrir une expérience plus agréable aux participants.

## SÉLECTION D'ÉQUIPE D'EXHIBITION

**C**ette section traite de la création d'une équipe destinée à un match d'exhibition. Il s'agit essentiellement de la même chose que de créer une équipe en vue d'une ligue, ce qui va jusqu'à l'emploi des mêmes fiches d'équipe, en remplissant une Liste d'Équipe. Cependant, il y a des différences notables dont il faut être conscient :

### BUDGET DE SÉLECTION D'ÉQUIPE

Pour les matchs d'exhibition, les coachs doivent avoir plus d'or dans leur Budget de Sélection d'Équipe, afin de pouvoir inclure d'emblée des options qui, en ligue, ne deviennent normalement disponibles que par la suite.

Le bon Budget de Sélection d'Équipe pour match d'exhibition se situe entre 1 100 000 et 1 300 000 pièces d'or. Nous estimons l'idéal à 1 150 000 pièces d'or. On peut aller plus haut au gré des coachs ou organisateurs

de tournoi, sachant que les petits Budgets de Sélection d'Équipe obligent à faire des choix ardu. Parfois, il vaut mieux devoir se passer de quelque chose que de tout avoir, car le défi à relever enrichit l'expérience du jeu.

Toutefois, il est important de noter que lorsqu'on recrute une équipe pour match d'exhibition, on doit dépenser l'intégralité du Budget de Sélection d'Équipe. Les pièces d'or restantes sont perdues. Par conséquent, en match d'exhibition, le Tableau des Prières à Nuffle ne sert que pour Fans en Folie, comme décrit page 41.

Il faut remplir une Liste d'Équipe pour détailler l'ensemble des joueurs de l'équipe, le Staff de Banc de Touche et les Coups de Pouce acquis. C'est très important en tournoi de Blood Bowl, afin que vos adversaires voient clairement ce que votre équipe contient !

### EMBAUCHER DES JOUEURS

Comme en ligue, les joueurs sont le seul élément obligatoire dans une équipe sélectionnée pour un match d'exhibition. Chaque fiche d'équipe détaille l'ensemble des joueurs accessible à une équipe de ce type et ses Frais d'Embauche. Quand on sélectionne une équipe, on choisit les joueurs qu'on désire permanents, on déduit leur coût d'embauche du Budget de Sélection d'Équipe et on note lesdits joueurs sur la Liste d'Équipe.

Comme d'habitude, une équipe ne peut inclure plus de joueurs d'un type donné que le permet la fiche d'équipe.

### ACHETER DES RELANCES D'ÉQUIPE

Toute équipe sélectionnée pour un match d'exhibition peut acheter des relances d'équipe, comme une équipe de ligue. Toute équipe peut acheter 0-8 relances d'équipe lors de sa sélection, pour le coût indiqué sur sa fiche d'équipe, déduit du Budget de Sélection d'Équipe.

### EMBAUCHER DU STAFF DE BANC DE TOUCHE

Le Staff de Banc de Touche peut être aussi utile à une équipe sélectionnée pour un match d'exhibition que lors d'une ligue. Une équipe destinée à un match d'exhibition peut embaucher du Staff de Banc de Touche avec son Budget de Sélection d'Équipe.

### FANS DÉVOUÉS

À la différence d'une équipe sélectionnée pour une ligue, une équipe pour match d'exhibition a une caractéristique de Fans Dévoués de 0.

Or, les équipes pour match d'exhibition peuvent l'augmenter jusqu'à un maximum de 6, pour 10 000 pièces d'or par amélioration, comme décrit page 35. Par exemple, une équipe d'exhibition peut s'acheter une caractéristique de Fans Dévoués de 3, pour un coût de 30 000 pièces d'or.





### **COUPS DE POUCE EN MATCH D'EXHIBITION**

Comme il faut dépenser toutes les pièces d'or du Budget de Sélection d'Équipe quand on sélectionne une équipe pour match d'exhibition, il est très rare que les équipes soient de valeur différente. Donc, quand on sélectionne une telle équipe, on peut dépenser la part de Budget de Sélection d'Équipe qu'on veut en Coups de Pouce, tant que l'équipe contient le minimum de 11 joueurs, sans compter les Star Players Engagés. On doit noter dans la Liste d'Équipe les Coups de Pouce achetés ainsi.

Si deux coaches sélectionnent entre eux des équipes pour match d'exhibition, mieux vaut qu'ils discutent d'avance des Coups de Pouce. Il est important de décider s'il y a des Coups de Pouce à inclure ou à exclure.

Les organisateurs de tournoi doivent décider s'ils autorisent les Coups de Pouce, si oui lesquels, et ils doivent s'assurer d'en informer les participants.

### **AMÉLIORATION DE JOUEUR EN EXHIBITION**

Les matchs d'exhibition ne sont pas liés comme le sont les matchs de ligue. Par conséquent, les joueurs n'auront pas l'occasion de gagner ni de dépenser des points de Star Player de la même manière. Par contre, les équipes sélectionnées pour un match d'exhibition gagnent à inclure davantage que de simples débutants ; la présence de joueurs dotés d'une ou deux compétences en plus rend le match plus intéressant. Pour permettre cela, les équipes d'exhibition ont droit à des PSP à répartir entre leurs joueurs, de sorte que certains d'entre eux puissent recevoir des améliorations quand l'équipe est sélectionnée.

### **PSP GRATUITS**

Le nombre de PSP que les coaches ont à distribuer entre leurs joueurs varie. Par exemple, on peut accorder à chaque équipe 36 PSP à dépenser en améliorations ; C'est un montant respectable qui confère un bon éventail d'améliorations à une équipe. Il ne s'agit certes que d'un chiffre indicatif, à moduler à loisir, selon qu'on veuille accorder plus ou moins d'améliorations aux joueurs.

Si deux coaches sélectionnent entre eux des équipes pour match d'exhibition, mieux vaut qu'ils discutent d'avance du nombre de PSP qu'ils auront. Les organisateurs de tournoi doivent décider combien de PSP les participants auront, et en informer ces derniers.

### **DÉPENSER LES PSP**

La première chose à prendre en compte quand on sélectionne une équipe pour match d'exhibition, c'est qu'il vaut mieux éviter les compétences ou améliorations de caractéristique tirées aléatoirement. C'est d'autant plus vrai en tournoi. Les tirages de compétences ou d'améliorations de caractéristique avant chaque ronde ralentissent beaucoup le déroulement.

Il reste aux coaches l'option de choisir des compétences Principales ou Secondaires pour certains de leurs joueurs. Les coaches allouent à leur guise les PSP aux joueurs. Il est tout aussi acceptable de créer un joueur superstar avec plusieurs nouvelles compétences que de répartir équitablement les PSP entre les joueurs. Le nombre d'améliorations maximal par joueur est à débattre entre les coaches ou à décider par les organisateurs de tournoi. Tout PSP non dépensé est perdu.

*Par exemple, si un coach a 36 PSP à dépenser, il peut les distribuer équitablement pour donner une compétence Principale à six joueurs, ou donner une compétence Principale à quatre joueurs et une compétence Secondaire à un joueur. Autrement, il peut donner tous les PSP à un seul joueur.*

### **HAUSSE DE VALEUR**

En ligue, la valeur d'un joueur augmente avec les PSP dépensés PSP et les améliorations. Par simplicité, ce n'est pas le cas quand on sélectionne une équipe pour match d'exhibition. Quel que soit le nombre d'améliorations données à un joueur, sa valeur n'augmente pas.

Autrement dit, les coaches n'ont pas à se soucier de couvrir avec leur Budget de Sélection d'Équipe le coût des Compétences ou augmentations de caractéristique accordées aux joueurs. Ces améliorations n'augmentent pas la valeur d'un joueur en match d'exhibition.



## JETS D'ÉLIMINATION

En match de ligue, outre le gain de PSP et d'améliorations, les joueurs peuvent subir des blessures durables sur le tableau d'Élimination. Cela n'arrive pas en match d'exhibition. Chaque fois qu'une équipe pour match d'exhibition va sur le terrain, c'est avec un effectif complet de joueurs en pleine forme. On oublie tout jet d'Élimination effectué contre un joueur lors d'un match, si la même équipe ressort plus tard. C'est particulièrement important pour les tournois de Blood Bowl, où les coachs jouent la même équipe dans plusieurs matchs sur un jour ou plus.

Ce qui ne veut certes pas dire qu'on ignore les jets d'Élimination en match d'exhibition. On effectue normalement les jets d'Élimination. Cela, parce que les apothicaires fonctionnent normalement en match d'exhibition, mais aussi car plusieurs équipes (notamment celles qui ont la règle spéciale Maîtres de la Non-vie ou Favoris de Nurgle) ont une chance de gagner un Lineman en plus pour le reste du match.



## LE TABLEAU DES PRIÈRES À NUFFLE EN MATCH D'EXHIBITION

En match de ligue, le Tableau des Prières à Nuffle joue un rôle vital. On l'emploie à la séquence d'avant match pour rééquilibrer la valeur des deux équipes. Ce n'est pas un souci en match d'exhibition de par le mode de sélection des équipes, mais le résultat Fans en Folie du Tableau de Coup d'Envoi implique le possible recours au Tableau des Prières à Nuffle. Certains de ses résultats sont faits pour le jeu en ligue, notamment ceux qui génèrent des PSP bonus. C'est pourquoi, en match d'exhibition, les coachs utilisent la version abrégée suivante du Tableau des Prières à Nuffle pour les Fans en Folie :

## MATCH D'EXHIBITION – TABLEAU DES PRIÈRES À NUFFLE

### D8 RÉSULTAT

- 1 **Trappe Traîtresse:** Jusqu'à la fin de cette mi-temps, chaque fois qu'un joueur arrive sur une case de Trappe, jetez un D6. Sur un 1, la trappe s'ouvre et le joueur est immédiatement retiré du jeu. Traitez-le exactement comme s'il avait été poussé dans le public.
- 2 **Pote avec l'Arbitre:** Jusqu'à la fin de cette phase, vous pouvez traiter un résultat de 5 ou 6 sur le tableau de Contestation de la Décision comme "Ah oui, présenté comme ça..." et un 2-4 comme "Je m'en fiche!".
- 3 **Styler:** Désignez au hasard 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ce joueur gagne le trait Poignard.
- 4 **Homme de Fer:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de ce match, ce joueur améliore son AR de 1, jusqu'à un maximum de 11+.
- 5 **Poings Américains:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ce joueur gagne la compétence Châtaigne (+1).
- 6 **Mauvaises Habitudes:** Désignez au hasard D3 joueurs adverses qui sont disponibles pour jouer cette phase et qui n'ont pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de cette phase, ces joueurs gagnent le trait Solitaire (2+).
- 7 **Crampons Graisseux:** Désignez au hasard 1 joueur adverse qui est disponible pour jouer cette phase. Quelqu'un a saboté les chaussures de ce joueur! Jusqu'à la fin de cette phase, son M est réduit de 1.
- 8 **Statue Bénie de Nuffle:** Choisissez 1 joueur de votre équipe qui est disponible pour jouer cette phase et n'a pas le trait Solitaire (X+). Jusqu'à la fin de ce match, ce joueur gagne la compétence Pro.

## LES ANECDOTES DE HACKSPIT QUILLCHEWER!

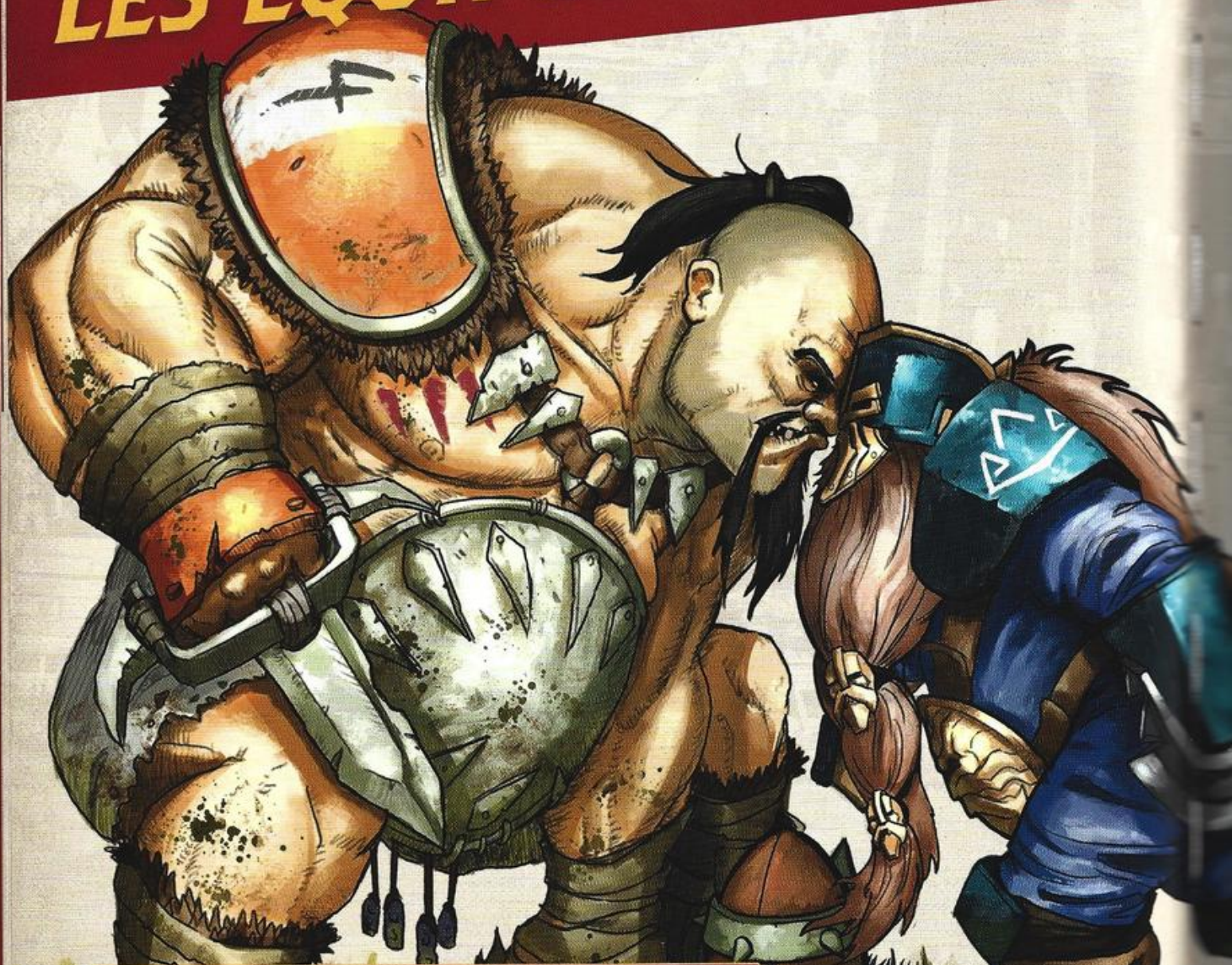
Selon une antique tradition, si les Chaos All-Stars perdent un match, ils doivent faire cuire leur coach pour le manger. S'ils gagnent, ils ont le droit de le manger cru.



# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★

## LES ÉQUIPES



**D**es petits Halflings aux énormes Ogres, des Elfes gracieux et élégants aux Orques patauds et brutaux, on trouve des joueurs de Blood Bowl de toutes les formes et tailles. Ces joueurs représentent de nombreux peuples et nations de tout le monde connu, qui composent davantage encore d'équipes de différents types. Des débutants complets aux franchises établies depuis des décennies, le nombre d'équipes est plus élevé que jamais dans l'histoire du sport. Ces équipes sillonnent le monde en long et en large dans leur quête de renommée et de gloire. Certaines perceront. La plupart finiront au mieux en bas de page des encyclopédies sportives.



# ÉQUIPES DE BLOOD BOWL

Cette section contient les fiches pour sélectionner votre propre équipe de Blood Bowl débutante à jouer en ligue. Elle explique les diverses règles spéciales avec les avantages et inconvénients qu'elles apportent à une équipe. Enfin, elle présente les "catégories", une façon de donner une idée des forces et faiblesses relatives des équipes de Blood Bowl débutantes.

## RÈGLES SPÉCIALES

Malgré les apparences, la plupart des équipes de Blood Bowl ont une approche du sport assez conventionnelle et directe. D'autres équipes diffèrent de la norme, qu'il s'agisse de morts réanimés, de dévots des Dieux Sombres ou de Peaux-vertes corrompus.

Les règles spéciales qui servent à représenter les nuances entre peuples et équipes sont de deux sortes. Dans la première, on a les règles spéciales dites "régionales" qui sont nommées d'après des ligues et compétitions célèbres, et sont associées aux équipes traditionnellement membres de ces ligues. Ces règles indiquent clairement les Coups de Pouce qu'une équipe peut prendre ou non, afin de simplifier les règles opaques et règlements abscons de la NAF.

La seconde sorte couvre les règles spéciales dites "d'équipe", plus complexes. Elles traitent chacune d'une particularité véritablement propre à l'équipe concernée, ce qui lui octroie des bénéfices inaccessibles aux autres équipes.

## RÈGLES SPÉCIALES RÉGIONALES

Comme l'indique leur description, certains Coups de Pouce ne sont accessibles qu'aux équipes ayant une des règles spéciales suivantes. D'autres Coups de Pouce sont à prix réduit pour les équipes ayant l'une des règles spéciales suivantes.

Toutes les équipes ont au moins une des règles spéciales suivantes :



### BAGARRE DES TERRES ARIDES

De nombreuses équipes d'Ogres et de Peaux-vertes sont issues de la Bagarre des Terres Arides. Sans surprise, la pratique du Blood Bowl y est extrêmement violente et malhonnête, mais ce sont autant de qualités aux yeux des supporters!



### LIGUE DES ROYAUMES ELFIQUES

La Ligue des Royaumes Elfiques est une des plus anciennes du monde connu, et se targue de maintenir la tradition classique d'un Blood Bowl de bon aloi. Elle passe pour morne et terne aux yeux de certains, mais nul n'égale son élégance et son expertise.



### COUPE DÉ À COUDRE HALFLING

On associe traditionnellement les Halflings aux arts culinaires plutôt qu'au monde du sport professionnel. Or, cela a beaucoup changé ces dernières années, et la Coupe Dé à Coudre est devenue un rendez-vous régulier du calendrier du Blood Bowl.



### SUPER-LIGUE DE LUSTRIE

La Super-ligue de Lustrie est la plus vieille compétition au monde, et réunit bon nombre des plus anciennes équipes pratiquantes. Elle est restée réservée des millénaires aux équipes d'Hommes-lézards, mais elle s'ouvre depuis peu.



### CLASSIQUE DU VIEUX MONDE

Après l'effondrement de la NAF, le Blood Bowl a décliné dans le Vieux Monde, mais ces dernières années le sport connaît une embellie, entre autres grâce à la Classique du Vieux Monde, une compétition qui regroupe plusieurs ligues mineures.



### SPOT DE SYLVANIE

Des décennies durant, le Spot de Sylvanie fut l'unique lieu où les équipes de Morts-vivants pouvaient concourir. La protection solaire magique inventée il y a quelques années permet aux athlètes non-vivants de jouer n'importe où, n'importe quand!



### DÉFI DES BAS-FONDS

Cette ligue était si secrète que récemment encore, plus d'un ponte refusait de croire à son existence! Le Défi des Bas-fonds regroupe des équipes d'une étrangeté rarement vue au grand jour. Pour offrir un spectacle affreux, il n'a pas son pareil!



### SUPER-LIGUE DU BORD DU MONDE

Pratiquée parmi les pics sous un ciel dégagé, la Super-ligue fait la fierté du royaume des Nains. Les matchs durent des heures car on y vérifie et revérifie les règles, pour préserver la pureté de l'œuvre sacrée de Roze-El. Fait intéressant, en langue naine, les mots "vénérable" et "ennuyeux" s'écrivent de la même façon.



## RÈGLES SPÉCIALES D'ÉQUIPE

Certaines équipes peuvent avoir au moins une des règles spéciales suivantes, qui les distinguent par leurs propriétés, comme l'aptitude à relever les morts ou la bénédiction d'une divinité tutélaire du Chaos.

Certaines équipes peuvent avoir une ou plusieurs des règles spéciales suivantes :

### CHANTAGE ET CORRUPTION

*L'absence de scrupules de nombreuses équipes est légendaire. Elles influencent l'arbitrage, par chantage, intimidation, ou corruption, de sorte qu'il ferme les yeux sur des procédés illégaux entre tous!*

Seul un arbitre à l'âme bien trempée risquerait de s'attirer l'inimitié d'une équipe connue pour... mal prendre le fait qu'on s'élève contre ses pratiques répréhensibles :

- Une fois par match, quand vous faites un jet sur le tableau de Contestation de la Décision, vous pouvez relancer un jet de 1 naturel.

En outre, une équipe ayant cette règle spéciale peut acheter certains Coups de Pouce à prix réduit, comme l'indique la description des Coups de Pouce concernés.

### FAVORIS DE...

*Blood Bowl attire les adorateurs des Puissances de la Ruine, qui expriment leur dévotion par la violence sur le terrain. Si nombre d'équipes vénèrent le Chaos en tant que panthéon, davantage encore se vouent à une seule divinité tutélaire.*

Certains Coups de Pouce sont réservés aux équipes de "Favoris de" telle puissance du Chaos, ce qu'indique leur description. Une équipe peut avoir la mention : Favoris du Chaos Universel, Favoris de Khorne, Favoris de Nurgle, Favoris de Tzeentch ou Favoris de Slaanesh. Il arrive qu'on puisse choisir l'alignement de l'équipe au moment où on la sélectionne initialement, comme dans le cas des Renégats du Chaos.

Une équipe ayant cette règle spéciale ne peut pas changer son alignement.

## LINEMEN À VIL PRIX

*Certaines équipes alignent des Linemen compétents. D'autres équipes se contentent de combler leur effectif avec les joueurs les moins doués. Faciles à dénicher et à remplacer, prêts à jouer pour une bouchée de pain, de tels joueurs occupent le terrain mais guère plus!*

Les équipes ayant cette règle spéciale ne sont pas très regardantes sur les Linemen qu'elles engagent. D'un autre côté, elles ne se soucient pas vraiment de les rémunérer :

- En ligue (mais pas en match d'exhibition), quand on calcule la Valeur Actuelle de tout Lineman permanent d'une équipe ayant cette règle spéciale, on n'inclut pas les Frais d'Embauche du joueur en question.

## MAÎTRES DE LA NON-VIE

*Les équipes ayant cette règle spéciale appartiennent toutes à la catégorie plus large des "Morts-vivants". Généralement composées de cadavres de joueurs récemment défunts ramenés en jeu par des nécromanciens amateurs de sport, de telles équipes ne fonctionnent guère comme leurs homologues vivantes!*

Un Nécromancien tient lieu de Coach en Chef à cette équipe. Une fois par match, il peut "Relever les Morts" :

- Si un joueur de l'équipe adverse ayant une caractéristique de Force de 4 ou moins et dépourvu des traits Régénération ou Minus subit le résultat Éliminé 15-16, MORT, et s'il ne peut pas être sauvé par un apothicaire, un nouveau joueur Zombie Lineman débutant peut aussitôt être placé dans le box des Réserves de la fosse de cette équipe. Notez que cela peut amener l'effectif de l'équipe à plus de 16 joueurs pour le reste du match.
- À l'Étape 4 de la séquence d'après match, ce joueur peut être engagé une fois pour toutes gratuitement si l'équipe a moins de 16 joueurs sur sa Liste d'Équipe, sinon il est perdu. La valeur complète du joueur compte néanmoins dans la Valeur d'Équipe Actuelle.

De plus, exactement comme le Coach en Chef de toute autre équipe, un Nécromancien peut Contester la Décision quand un de ses joueurs est Expulsé pour avoir commis une Agression, pour peu qu'il n'ait pas été lui-même expulsé.



## CATÉGORIES D'ÉQUIPES

Toutes les équipes n'ont pas été créées égales. Certaines équipes débutantes sont plus ardues à coacher que d'autres, à cause de l'interaction entre ses joueurs et leurs différentes compétences, ou parce que conformément à leur historique elles peinent à gagner (après tout, quelles sont les chances d'une équipe de Halflings contre des Elfes Noirs?). C'est délibéré, et au fil des ans, nombre de coachs expérimentés ont relevé le défi qui consiste à faire gagner des équipes a priori très mal loties pour remporter la victoire!

Toutes les équipes appartiennent à l'une de ces trois catégories, comme l'indique leur Fiche d'Équipe :

- La Catégorie 1 réunit les équipes les plus fortes et les plus faciles à jouer, celles qui se remettent le mieux des erreurs et coups du sort.
- La Catégorie 2 comprend les équipes qui nécessitent un peu plus d'expérience de la part du coach pour donner le meilleur d'elles-mêmes. Ce sont des équipes compétitives, mais une bévue mineure peut leur coûter cher!
- La Catégorie 3, dite des "équipes de minus", est celle des équipes les plus ardues à maîtriser. Les Halflings et autres gobelins souffrent souvent face aux joueurs plus grands et robustes, mais ils peuvent se comporter honorablement sous la direction d'un coach aguerri. Pour quiconque sait apprécier un véritable défi autant qu'un match divertissant, il y a les équipes de minus!

## LES RUMEURS DE MINDY PIEWHISTLE

*Vous vous souvenez de ce Skaven maigrichon qui se faisait appeler Glart Smashrip Junior? On ne l'a pas revu sur le circuit depuis l'organisation de retrouvailles avec le vrai Glart. Glart Senior ne s'est pas exprimé sur ce qu'il a pu advenir du rejeton illégitime, ce qui n'est pas dans ses habitudes – on parle ici du rat qui, une fois, a gobé tout rond un Dwarf Blitzter...*





## ÉQUIPES D'ORQUES NOIRS

**EXEMPLES NOTABLES: LES THUNDER VALLEY PEAUX-VERTES, LES ORCLAND RAIDERS, LES IRON-ROK BONEBREAKERS**

Les Orques Noirs sont les plus gros et les plus forts de tous les Orques. On croit généralement qu'ils tirent leur appellation de leur teint vert foncé, mais elle provient plus vraisemblablement de leur susceptibilité et de leur sens de l'humour des plus noirs. Sinistres et singulièrement focalisés sur la violence, ils sont sans surprise très attirés par les terrains de Blood Bowl! Les Orques Noirs traitent les autres Peaux-vertes comme des amateurs frivoles, avant tout car les Orques mineurs sont prompts à se battre entre eux et à tabasser l'adversité, au lieu de se concentrer sur le match. Par conséquent, de nombreux Orques Noirs refusent de jouer au côté d'autres Orques, et préfèrent constituer leurs propres équipes. Or, comme les Orques Noirs ne sont pas stupides et reconnaissent l'importance de la célérité et de l'agilité, leurs équipes enrôlent quantité de Gobelins. Ces derniers bénéficient même d'un traitement de faveur, à la façon de mascottes favorites, ainsi que d'un entraînement rigoureux à base de baffes pour les endurcir!

### ÉQUIPES D'ORQUES NOIRS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45000	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus, Crâne Épais	A	GPF
0-6	Black Orcs	90000	4	4	4+	5+	10+	Bagarreur, Projection	GF	AP
0-1	Trained Troll	115000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (3+), Gerbe de Vomi, Châtaigne (+1), Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	F	AGP
0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune									Catégorie: 2	
Règles Spéciales: Bagarre des Terres Arides, Chantage et Corruption									Apothicaire: OUI	



### LES THUNDER VALLEY PEAUX-VERTES



BLACK ORC



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN



BLACK ORC



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN



BLACK ORC



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN



## ÉQUIPES D'ÉLUS DU CHAOS

### EXEMPLES NOTABLES: LES DOOM LORDS, LES EVERCHOSEN, LES SKULLS OF KATAM

Le Blood Bowl est semble-t-il encore plus populaire chez les adorateurs des dieux du Chaos que chez les peuples civilisés. Cela tient peut-être à l'allure de secte des clubs de supporters, à la violence constante sur le terrain et en dehors, ou aux fanions bariolés... En tout cas, partout où on trouve un stade de Blood Bowl, on trouve au moins une équipe composée d'un assortiment de suppôts du Chaos fanatiques et pervers. La plupart des joueurs au sein d'une équipe tendent à être des Hommes-bêtes, des mutants hideux qui ont quitté leur forêt pour une vie de sport, et à leur effectif s'ajoute la présence d'Élus surhumains, de Minotaures frénétiques, d'Ogres sanguinaires et autres Trolls. Ce genre d'équipe n'a pas grand-chose de subtil, et oublie souvent tout du ballon pour mieux enfoncer ses adversaires dans la pelouse, cela en l'honneur des puissances de la ruine qu'elle vénère.

#### ÉQUIPES D'ÉLUS DU CHAOS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Beastman Runner Linemen	60000	6	3	3+	4+	9+	Cornes	GMF	AP
0-4	Chosen Blockers	100000	5	4	3+	5+	10+	Néant	GMF	A
une équipe d'Élus du Chaos peut inclure un seul Gros Bras, choisi parmi les suivants :										
0-1	Chaos Troll	115000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Gerbe de Vomi, Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	MF	AG
0-1	Chaos Ogre	140000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Crâne Épais, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier	MF	AG
0-1	Minotaur	150000	5	5	4+	-	9+	Solitaire (4+), Frénésie, Cornes, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Fureur Débridée	MF	AG
0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune									Catégorie: 2	
Règles Spéciales: Favoris de... (un choix): Chaos Universel, Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch									Apothicaire: OUI	



### LES DOOM LORDS



CHOSEN BLOCKER



BEASTMAN RUNNER  
LINEMAN



CHOSEN BLOCKER



## ÉQUIPES DE RENÉGATS DU CHAOS

### EXEMPLES NOTABLES: LES CHAOS ALL-STARS, LA MONGREL HORDE, LES HOWLING-HILLS HELIONS

Les équipes de Renégats du Chaos représentent la lie du monde du Blood Bowl, les joueurs si désaxés qu'aucun coach digne de ce nom ne les inclurait dans sa liste. Ils comptent des parias amers, des tricheurs invétérés ou des agresseurs éhontés, et nombre d'entre eux ont été renvoyés d'équipes établies. Inévitablement, pareils joueurs finissent par se détourner de la voie de Nuffle pour se vouer à d'autres puissances plus obscures, et ce faisant glaner toutes sortes de mutations louches en guise de "récompenses". Les Chaos All-Stars furent l'équipe de ce genre qui aura connu le plus grand succès, en accédant au firmament de la gloire malgré l'excentricité de sa composition. Notons aussi l'infâme Mongrel Horde, un ramassis de vauriens motivés par la fièvre de l'or. Hélas, la plupart des joueurs de la Horde se détestent, et refusent souvent de s'entraîner ensemble, voire de jouer en tant que collectif!

#### ÉQUIPES DE RENÉGATS DU CHAOS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Renegade Human Linemen	50 000	6	3	3+	4+	9+	Néant	GM	AF
0-1	Renegade Human Thrower	75 000	6	3	3+	3+	9+	Animosité (tous coéquipiers), Passe, Libération Contrôlée	GMP	AF
0-1	Renegade Goblin	40 000	6	2	3+	4+	8+	Animosité (tous coéquipiers), Esquive, Poids Plume, Minus	AM	GP
0-1	Renegade Orc	50 000	5	3	3+	5+	10+	Animosité (tous coéquipiers)	GM	AF
0-1	Renegade Skaven	50 000	7	3	3+	4+	8+	Animosité (tous coéquipiers)	GM	AF
0-1	Renegade Dark Elf	75 000	6	3	2+	3+	9+	Animosité (tous coéquipiers)	AGM	PF
Une équipe de Renégats du Chaos peut inclure jusqu'à trois Gros Bras, choisis parmi les suivants :										
0-1	Renegade Troll	115 000	4	5	5+	5+	10+	Châtaigne (+1), Gerbe de Vomi, Gros Débile, Lancer de Coéquipier, Régénération Solitaire (4+), Toujours Affamé	F	AGM
0-1	Renegade Ogre	140 000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AGM
0-1	Renegade Minotaur	150 000	5	5	4+	-	9+	Solitaire (4+), Frénésie, Cornes, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Fureur Débridée	F	AGM
0-1	Renegade Rat Ogre	150 000	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	F	GAM
<b>0-8 relances d'équipe:</b> 70 000 pièces d'or chacune									<b>Catégorie:</b> 2	
<b>Règles Spéciales:</b> Favoris de... (un choix): Chaos Universel, Khorne, Nurgle, Slaanesh ou Tzeentch									<b>Apothicaire:</b> OUI	



### LES CHAOS ALL-STARS



RENEGADE  
HUMAN LINEMAN



RENEGADE ORC



RENEGADE  
HUMAN LINEMAN



## ÉQUIPES D'ELFES NOIRS

### EXEMPLES NOTABLES : LES NAGGAROTH NIGHTWINGS, LES DARKSIDE COWBOYS, LES BLACK CORSAIRS

Il y a des milliers d'années, les Elfes Noirs n'étaient guère qu'un groupuscule de la société des Hauts Elfes qui tournait le dos aux traditions elfiques. Préférant le pouvoir et la gloire à la noblesse et à la grâce, ils jugeaient que leur immortalité les distinguait en tant que peuple le plus puissant du monde. Leur soif de conquête entraîna une âpre guerre civile qui fit vaciller les royaumes elfiques. Les équipes d'Elfes Noirs ont les forces et faiblesses de leurs cousines elfiques, mais jouent de façon bien plus agressive. Leur méchanceté pure motive les Elfes Noirs, surtout quand une équipe comprend un joueur aussi remarquable que Jeremiah Kool. On peine à croire que la Lame Étincelante ne se laissera pas tirer de sa retraite – sinon par les Darkside Cowboys, alors par quelque autre équipe.

#### ÉQUIPES D'ELFES NOIRS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Dark Elf Linemen	70000	6	3	2+	4+	9+	Néant	AG	F
0-2	Runners	80000	7	3	2+	3+	8+	Délestage	AGP	F
0-4	Blitzers	100000	7	3	2+	4+	9+	Blocage	AG	PF
0-2	Assassins	85000	7	3	2+	5+	8+	Poursuite, Poignard	AG	PF
0-2	Witch Elves	110000	7	3	2+	5+	8+	Esquive, Frénésie, Rétablissement	AG	PF
0-8 relances d'équipe: 50000 pièces d'or chacune									Catégorie: 1	
Règles Spéciales: Ligue des Royaumes Elfiques									Apothicaire: OUI	



### LES NAGGAROTH NIGHTWINGS



DARK ELF LINEMAN



DARK ELF LINEMAN



BLITZER



WITCH ELF



RUNNER



DARK ELF LINEMAN



## ÉQUIPES DE NAINS

### EXEMPLES NOTABLES : LES DWARF GIANTS, LES WARHAMMERERS, LES GRUDGE-BEARERS

Les Nains furent parmi les premiers à pratiquer le Blood Bowl et maintes équipes peuvent faire remonter leur histoire aux toutes premières années du sport. Les Nains tendent à progresser sur le terrain tout en plaquant leurs adversaires au sol, en vertu du principe selon lequel un fort taux de pertes chez l'adversaire dégage le terrain. Il y a tant d'équipes naines en activité qu'on peut en trouver qui s'adonnent à quasiment tous les styles de jeu. Ceci dit, le succès jamais démenti des Nains aux yeux des fans est leur réputation de tricherie flamboyante. Du fait qu'il s'agissait d'un Nain, désormais immortalisé sous le nom de Roze-El, qui fut le premier à traduire les lois sacrées de Nuffle pour donner naissance au sport, la plupart des équipes de Nains se jugent fondées à altérer le règlement comme bon leur semble.

#### ÉQUIPES DE NAINS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Dwarf Blocker Linemen	70000	4	3	4+	5+	10+	Blocage, Tacle, Crâne Épais	GF	A
0-2	Runners	85000	6	3	3+	4+	9+	Prise Sûre, Crâne Épais	GP	AF
0-2	Blitzers	80000	5	3	3+	4+	10+	Blocage, Crâne Épais	GF	AP
0-2	Troll Slayers	95000	5	3	4+	-	9+	Blocage, Intrépide, Frénésie, Crâne Épais	GF	A
0-1	Deathroller	170000	4	7	5+	-	11+	Esquive en Force, Juggernaut, Déloyal (+2), Juggernaut, Solitaire (5+), Châtaigne (+1), Sans les Mains, Arme Secrète, Stabilité	F	AG
0-8 relances d'équipe: 50000 pièces d'or chacune									Catégorie: 1	
Règles Spéciales: Classique du Vieux Monde, Super-ligue du Bord du Monde									Apothicaire: OUI	



### LES DWARF GIANTS



TROLL SLAYER



DWARF BLOCKER  
LINEMAN



RUNNER



DWARF BLOCKER LINEMAN



DWARF BLOCKER LINEMAN



BLITZER



## ÉQUIPES DE L'UNION ELFIQUE

### EXEMPLES NOTABLES : LES ELFHEIM EAGLES, LES CELESTIAL COMETS, LES CODILLIAN CLARIONS

Après la chute de la NAF, nombre d'équipes elfiques se retrouvèrent débitrices de nobles créanciers de leurs royaumes qui, grâce aux petits caractères des contrats, trouvèrent à remplacer sur les terrains les joueurs en exercice, qui se retrouvèrent cantonnés au banc de touche. Joueurs et supporters en prirent ombrage, et le mouvement d'indignation qui s'ensuivit entraîna la formation de l'Union Elfique. Cette fédération d'équipes elfiques assez souple regroupe avant tout des Hauts Elfes, mais ses joueurs comptent aussi des Elfes Sylvains et même quelques Elfes Noirs. L'Union cherche à restaurer la réputation des équipes d'Elfes et à prouver qu'elles prennent le Blood Bowl au sérieux. Sur le terrain, elles manquent certes de financement, mais compensent par leur expérience et leur détermination inflexible.

#### ÉQUIPES DE L'UNION ELFIQUE

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Linemen	60 000	6	3	2+	4+	8+	Néant	AG	F
0-2	Throwers	75 000	6	3	2+	2+	8+	Passe	AGP	F
0-4	Catchers	100 000	8	3	2+	4+	8+	Réception, Nerfs d'Acier	AG	F
0-2	Blitzers	115 000	7	3	2+	3+	9+	Blocage, Glissade Contrôlée	AG	PF

**0-8 relances d'équipe :** 50 000 pièces d'or chacune **Catégorie :** 2  
**Règles Spéciales :** Ligue des Royaumes Elfiques **Apothicaire :** OUI



### LES ELFHEIM EAGLES



BLITZER



THROWER



LINEMAN



LINEMAN



LINEMAN



CATCHER



## ÉQUIPES DE GOBELINS

**EXEMPLES NOTABLES: LES SCARCRAg SNIVELLERS, LES LOWDOWN RATS, LES GREENBOYZ**

Les Gobelins sont cruels et grossiers, avec un sens de l'humour juvénile et une imagination perverse qu'ils consacrent à la découverte de façons novatrices de nuire à autrui sans subir de représailles. Cela en fait des fans de Blood Bowl plutôt que de bons joueurs, et en effet les Gobelins ont une solide réputation dans tout le Vieux Monde, à force de venir au match des heures avant le coup d'envoi, pour s'enivrer, chercher la bagarre, pousser des chansonnettes obscènes et insultantes, et causer toutes sortes de problèmes. Parallèlement, les équipes gobelines ne sont pas très performantes sur le terrain, mais par Nuffle, qu'elles sont divertissantes ! Leur style de jeu s'appuie sur un arsenal inépuisable d'armes "secrètes" que les Gobs introduisent sur le terrain à la moindre occasion, et sur l'assistance de Trolls patauds qui tantôt lancent leurs petits équipiers pour leur faire remonter le terrain, et tantôt les mâchouillent d'un air absent !

### ÉQUIPES DE GOBELINS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Goblin Linemen	40000	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GPF
0-1	Bomma	45000	6	2	3+	4+	8+	Bombardier, Esquive, Arme Secrète, Minus	A	GPF
0-1	Looney	40000	6	2	3+	-	8+	Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus	A	GF
0-1	Fanatic	70000	3	7	3+	-	8+	Chaîne et Boulet, Sans les Mains, Arme Secrète, Minus	F	AG
0-1	Pogoer	75000	7	2	3+	5+	8+	Esquive, Échasse à Ressort, Minus	A	GPF
0-1	'Ooligan	65000	6	2	3+	6+	8+	Présence Perturbante, Esquive, Poids Plume, Minus	A	GPF
0-1	Doom Diver	60000	6	2	3+	6+	8+	Poids Plume, Minus, Piqué	A	GF
0-2	Trained Trolls	115000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Gros Débile, Solitaire (3+), Châtaigne (+1), Lancer de Coéquipier, Gerbe de Vomi, Régénération	F	AGP
0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune									Catégorie: 3	
Règles Spéciales: Bagarre des Terres Arides, Chantage et Corruption, Défi des Bas-fonds									Apothicaire: OUI	



### LES SCARCRAg SNIVELLERS



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



## ÉQUIPES DE HALFLINGS

### EXEMPLES NOTABLES: LES GREENFIELD GRASSHUGGERS, LES BLUEBAY CRAMMERS, LES TALLOW CANDLES

Les déficiences techniques des équipes de Halflings sont légendaires. Trop petits pour lancer ou réceptionner décemment, les Halflings courent à vitesse de marche, et il va sans dire que leurs blocages laissent à désirer. Les coachs halflings, conscients de ce avec quoi ils doivent se débrouiller, compensent la qualité par la quantité. Après tout, si on peut envoyer une douzaine de joueurs dans la Zone d'En-but adverse et que par miracle certains touchent le ballon, il y a une vague chance qu'un ou deux d'entre eux ne finisse pas en purée avant de marquer! A priori, tout ce qui joue en faveur des Halflings, c'est leur alliance de longue date avec les Hommes-arbres qui gardent les forêts de leur domaine. Une équipe qui peut en convaincre un (ou deux!) de venir jouer a soudain l'air moins pathétique!

ÉQUIPES DE HALFLINGS										
QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Halfling Hopeful Linemen	30000	5	2	3+	4+	7+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF
0-2	Halfling Heftys	50000	5	2	3+	3+	8+	Esquive, Parade, Minus	AP	GF
0-2	Halfling Catchers	55000	5	2	3+	5+	7+	Réception, Esquive, Poids Plume, Sprint, Minus	A	GF
0-2	Altern Forest Treemen	120000	2	6	5+	5+	11+	Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber!	F	AGP
0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune									Catégorie: 3	
Règles Spéciales: Coupe Dé à Coudre Halfling, Classique du Vieux Monde									Apothicaire: OUI	



### LES GREENFIELD GRASSHUGGERS



HALFLING HEFTY



HALFLING HOPEFUL LINEMAN



HALFLING CATCHER



HALFLING HOPEFUL LINEMAN



HALFLING HOPEFUL LINEMAN



HALFLING HOPEFUL LINEMAN



## ÉQUIPES D'HUMAINS

### EXEMPLES NOTABLES: LES REIKLAND REAVERS, LES BRIGHT CRUSADERS, LES ALTDORF ACOLYTES

Les joueurs de Blood Bowl professionnels humains sont généralement considérés comme les plus polyvalents du Vieux Monde. Faut de la force des Orques, l'agilité des Hauts Elfes, la robustesse des Nains, la frénésie des Elfes Noirs ou la vitesse des Skavens, ils ont l'âpreté de leur détermination! Plus important encore, ils ne pâtissent point des faiblesses communément associées aux autres peuples. Par exemple, les Nains sont solides mais lents alors que les Humains demeurent plutôt vifs sans être fragiles, et si les Skavens sont prestes, ils n'ont pas la vaillance humaine.

Voilà pourquoi les Humains représentent plus de la moitié des joueurs de Blood Bowl – en comptant les squelettes, goules et vampires qui jouent chez les équipes de Morts-vivants, et les mutants en poste chez les équipes du Chaos!

#### ÉQUIPES D'HUMAINS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Human Linemen	50 000	6	3	3+	4+	9+	Néant	G	AF
0-2	Throwers	80 000	6	3	3+	2+	9+	Passe, Prise Sûre	GP	AF
0-4	Catchers	65 000	8	2	3+	5+	8+	Réception, Esquive	AG	FP
0-4	Blitzers	85 000	7	3	3+	4+	9+	Blocage	GF	AP
0-3	Halfling Hopefuls	30 000	5	2	3+	4+	7+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF
0-1	Ogre	140 000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG

0-8 relances d'équipe: 50 000 pièces d'or chacune

Catégorie: 1

Règles Spéciales: Classique du Vieux Monde

Apothicaire: OUI



### LES REIKLAND REAVERS



HUMAN LINEMAN



THROWER



BLITZER



CATCHER



HUMAN LINEMAN



HUMAN LINEMAN



## ÉQUIPE DE LA NOBLESSE IMPÉRIALE

### EXEMPLES NOTABLES: LES BOGENHAFEN BARONS, LES OSTERMARK DUKES, LES AVERLAND EARLS

Le statut privé est la norme chez les équipes de Blood Bowl, mais si elles sont en général gérées en tant que compagnies de professionnels par les propriétaires et coachs, il existe d'autres modes de fonctionnement. Riches nobles, entrepreneurs dynamiques, seigneurs du crime organisé disposant d'espèces sonnantes à soustraire à la curiosité du fisc, tous se tournent vers le sport. D'aucuns avisent les énormes sommes en jeu et aspirent à en soulager leurs détenteurs pour faire fortune eux-mêmes. D'autres sont eux-mêmes des fans qui ont les moyens de réaliser leur rêve de posséder une équipe de Blood Bowl. Parmi eux, il en est qui vont jusqu'à vivre le rêve au plus près, en montant une équipe afin de devenir eux-mêmes de fameux joueurs!

#### ÉQUIPE DE LA NOBLESSE IMPÉRIALE

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Imperial Retainer Linemen	45 000	6	3	4+	4+	8+	Parade	G	AF
0-2	Imperial Throwers	75 000	6	3	3+	3+	9+	Passe, Passe dans la Course	GP	AF
0-2	Noble Blitzers	105 000	7	3	3+	4+	9+	Blocage, Réception	AG	PF
0-4	Bodyguards	90 000	6	3	3+	5+	9+	Stabilité, Lutte	GF	A
0-1	Ogre	140 000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG
0-8 relances d'équipe: 70 000 pièces d'or chacune									Catégorie: 2	
Règles Spéciales: Classique du Vieux Monde									Apothicaire: OUI	



### LES BOGENHAFEN BARONS



IMPERIAL RETAINER  
LINEMAN



BODYGUARD



IMPERIAL RETAINER  
LINEMAN



IMPERIAL THROWER



BODYGUARD



## ÉQUIPES D'HOMMES-LÉZARDS

**EXEMPLES NOTABLES : LES GWAKAMOLI CRATER GATORS, LES SOTEK VIPERS, LES LUSTRIA CROAKERS**

À en croire les historiens de Blood Bowl, les Hommes-lézards pratiquent le sport depuis plus de 8000 ans. Cela semble peu plausible mais si on le fait remarquer, les historiens en question regardent par-dessus leurs lorgnons d'un air satisfait et clament que cela prouve la prescience des Hommes-lézards. Quoi qu'il en soit, ces derniers ont eu un impact indéniable sur le sport ! Sur le terrain, les Hommes-lézards sont les modèles de l'esprit d'équipe, en faisant coopérer jusqu'à quatre espèces différentes. Le gros de l'effectif est composé de Skinks, très agiles et vifs comme l'éclair. Ils sont complétés par les Saurus, moins nombreux et moins vifs, mais qui font de gros dégâts. Enfin, il y a les Kroxigors, des monstres reptiliens capables d'abattre un Ogre d'un seul coup !

### ÉQUIPES D'HOMMES-LÉZARDS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Skink Runner Linemen	60000	8	2	3+	4+	8+	Esquive, Minus	A	GPF
0-2	Chameleon Skinks	70000	7	2	3+	3+	8+	Esquive, Sur le Ballon, Poursuite, Minus	A	GPF
0-6	Saurus Blockers	85000	6	4	5+	6+	10+	Néant	GF	A
0-1	Kroxigor	140000	6	5	5+	-	10+	Cerveau Lent, Crâne Épais, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	F	AG
0-8 relances d'équipe : 70000 pièces d'or chacune									Catégorie : 1	
Règles Spéciales : Super-ligue de Lustrie									Apothicaire : OUI	



### LES GWAKAMOLI CRATER GATORS



SKINK RUNNER  
LINEMAN



SAURUS BLOCKER



SKINK RUNNER  
LINEMAN



SAURUS BLOCKER



CHAMELEON SKINK



SAURUS BLOCKER



## ÉQUIPES D'HORREURS NÉCROMANTIQUES

EXEMPLES NOTABLES : LES WOLFENBURG CRYPT-STEALERS, LES BRUENDAR GRIMJACKS, LES PUMPKIN-PATCH PETRIFIERS

Les morts ne reposent pas en paix. Des châteaux hantés aux forêts sinistres, les morts-vivants errent dans la nuit et vont jusqu'à arracher les villageois à leur lit. Du moins, c'est une de leurs activités. Par ailleurs, il y a le Blood Bowl ! Des nécromanciens compétents en réanimation de cadavres et en remodelage de chair, mais sans dessein bien défini, comprennent que la fosse est une alternative crédible aux caveaux et tertres humides, et décident de composer (au sens physique) une équipe de joueurs. Chose intéressante, il semble y avoir un schisme entre deux philosophies chez les coachs de morts-vivants. Certains nécromanciens s'appuient sur des morts déjà anciens. D'autres préfèrent mettre un peu de vie dans leur équipe, en louant les services de loups-garous avec de la viande fraîche et en raccommoquant des cadavres épars pour en faire des golems de chair.

### ÉQUIPES D'HORREURS NÉCROMANTIQUES

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Zombie Linemen	40 000	4	3	4+	-	9+	Régénération	G	AF
0-2	Ghoul Runners	75 000	7	3	3+	4+	8+	Esquive	AG	PF
0-2	Wraiths	95 000	6	3	3+	-	9+	Blocage, Répulsion, Sans les Mains, Régénération, Glissade Contrôlée	GF	A
0-2	Werewolves	125 000	8	3	3+	4+	9+	Griffes, Frénésie, Régénération	AG	PF
0-2	Flesh Golems	115 000	4	4	4+	-	10+	Régénération, Stabilité, Crâne Épais	GF	A
0-8 relances d'équipe : 70 000 pièces d'or chacune									Catégorie : 2	
Règles Spéciales : Maîtres de la Non-vie, Spot de Sylvanie									Apothicaire : NON	



### LES WOLFENBURG CRYPT-STEALERS



WEREWOLF



ZOMBIE LINEMAN



ZOMBIE LINEMAN



FLESH GOLEM



GHOUL RUNNER



ZOMBIE LINEMAN



## ÉQUIPES DE NURGLE

**EXEMPLES NOTABLES : LES NURGLE'S ROTTERS, LES BILE-CITY BLIGHTKINGS, LES DISEASED DESTROYERS**

Les séides du Chaos trempent dans le Blood Bowl depuis l'aube de ce sport. Bien que la plupart de leurs équipes aient commencé en tant que conglomérat d'adorateurs de tous les dieux du Chaos, elles se sont assez rapidement tournées vers une divinité de prédilection. Sur le terrain, on tremble à l'idée d'affronter les équipes de Nurgle. Si elles manquent d'agilité et de coordination, elles ont de la force brute à revendre, une résistance naturelle aux horions et tout un répertoire de tactiques absolument répugnantes pour mettre à genoux l'équipe adverse. Les équipes de Nurgle défont la terminologie traditionnelle des postes, car elles sont composées de Rotters, des joueurs ayant contracté au moins une des nombreuses bénédictions de Nurgle ; de Bloaters, bouffis de maladie ; de Pestigors, des Hommes-bêtes attirés par l'odeur ; et de Rotspawn, si bénis par le Dieu de la Peste qu'ils ont dégénéré en bêtes aux mutations hideuses.

### ÉQUIPES DE NURGLE

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Rotter Linemen	35000	5	3	4+	6+	9+	Décomposition, Contagieux	GM	AF
0-4	Pestigors	75000	6	3	3+	4+	9+	Cornes, Contagieux, Régénération	GMF	AP
0-4	Bloaters	115000	4	4	4+	6+	10+	Présence Perturbante, Répulsion, Contagieux, Régénération	GMF	A
0-1	Rotspawn	140000	4	5	5+	-	10+	Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Contagieux, Gros Débile, Régénération, Tentacules	F	AGM

**0-8 relances d'équipe : 70000 pièces d'or chacune** **Catégorie : 2**  
**Règles Spéciales : Favoris de Nurgle** **Apothicaire : NON**



### LES NURGLE'S ROTTERS



ROTTER LINEMAN



ROTTER LINEMAN



ROTTER LINEMAN



PESTIGOR



BLOATER



## ÉQUIPES D'OGRES

**EXEMPLES NOTABLES: LES FIRE MOUNTAIN GUT-BUSTERS, LES OLDHEIM OGRES, LES GNOBLAR GOBLARS**

De prime abord, la simple idée d'une équipe ogre de Blood Bowl effraie les joueurs. Heureusement, la réalité n'est pas à la hauteur de leurs craintes. Pour commencer, les Ogres sont loin d'être des prodiges intellectuels, et c'est un véritable défi ne serait-ce que de les faire venir au même endroit en même temps. D'autant que très peu de coachs ont les moyens d'aligner plus d'une poignée d'Ogres, de sorte que pareilles équipes sont surtout composées de Gnoblar. Ajoutons à cela que malgré tout l'entraînement au monde, dès le coup de sifflet, la majorité des Ogres oublie tout et ne cherche qu'à aplatir leurs adversaires. Les coachs qui savent ce qu'ils font peuvent tirer parti de cette propension, mais c'est chose rare qu'une équipe ogre aux résultats plus ou moins réguliers.

ÉQUIPES D'OGRES											
QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.	
0-16	Gnoblar Linemen	15000	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Minus, Glissade Contrôlée, Microbe	A	G	
0-1	Ogre Runt Punter	145,000	5	5	4+	4+	10+	Cerveau Lent, Châtaigne (+1), Botter de Coéquipier, Crâne Épais	PF	AG	
0-5	Ogre Blockers	140000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AGP	
0-8 relances d'équipe: 70000 pièces d'or chacune									Catégorie: 3		
Règles Spéciales: Bagarre des Terres Arides, Linemen à Vil Prix, Classique du Vieux Monde									Apothicaire: OUI		



### LES FIRE MOUNTAIN GUT-BUSTERS



OGRE BLOCKER



OGRE RUNT PUNTER



GNOBLAR LINEMAN



GNOBLAR LINEMAN



GNOBLAR LINEMAN



GNOBLAR LINEMAN



## ÉQUIPES D'ALLIANCE DU VIEUX MONDE

**EXEMPLES NOTABLES : LES MIDDENHEIM MAULERS, LES CHAMPIONS OF LAW, LES BLUCHHEIM BERSERKERS**

Les cités du Vieux Monde sont des métropoles animées à la population cosmopolite. De Kislev dans la froidure septentrionale à l'Estalie dans la touffeur méridionale, les Humains bâtissent des villes où affluent Nains, Halflings et autres. Les hautes tours et les épaisses murailles sont édifiées et entretenues par les Nains, tandis que les Halflings viennent cuisiner, manger ou voler tout ce qu'ils trouvent. À une époque éclairée où la guerre est vue comme une chose désuète, ces centres urbains accueillent des peuples de plus en plus divers, et il n'est plus rare de croiser des Ogres. Les équipes de l'Alliance du Vieux Monde sont assez peu nombreuses mais elles tendent à se former dans les plus grandes villes, où les sportifs de toutes origines se rejoignent pour pratiquer le grand jeu de Nuffle.

### ÉQUIPES D'ALLIANCE DU VIEUX MONDE

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Old World Human Linemen	50 000	6	3	3+	4+	9+	Néant	G	AF
0-1	Old World Human Thrower	80 000	6	3	3+	3+	9+	Animosité (tout coéquipier Dwarf ou Halfling), Passe, Prise Sûre	GP	AF
0-1	Old World Human Catcher	65 000	8	2	3+	5+	8+	Animosité (tout coéquipier Dwarf ou Halfling), Réception, Esquive	AG	F
0-1	Old World Human Blitzer	90 000	7	3	3+	4+	9+	Animosité (tout coéquipier Dwarf ou Halfling), Blocage	GF	A
0-2	Old World Dwarf Blockers	75 000	4	3	4+	5+	10+	Clé de Bras, Bagarreur, Solitaire (3+), Crâne Épais	GF	A
0-1	Old World Dwarf Runner	85 000	6	3	3+	4+	9+	Solitaire (3+), Prise Sûre, Crâne Épais	GP	AF
0-1	Old World Dwarf Blitzer	80 000	5	3	3+	4+	10+	Blocage, Solitaire (3+), Crâne Épais	GF	A
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95 000	5	3	4+	-	9+	Blocage, Intrépide, Frénésie, Solitaire (3+), Crâne Épais	GF	A
0-2	Old World Halfling Hopeful	30 000	5	2	3+	4+	7+	Animosité (tout coéquipier Dwarf ou Humain), Minus, Esquive, Poids Plume	A	GF
Une équipe de l'Alliance du Vieux Monde peut inclure un seul Gros Bras, choisi parmi les suivants :										
0-1	Ogre	140 000	5	5	4+	5+	10+	Cerveau Lent, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG
0-1	Altern Forest Treeman	120 000	2	6	5+	5+	11+	Solitaire (4+), Prendre Racine, Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber!	F	AGP
<b>0-8 relances d'équipe :</b> 70 000 pièces d'or chacune									<b>Catégorie :</b> 1	
<b>Règles Spéciales :</b> Classique du Vieux Monde									<b>Apothicaire :</b> OUI	



### LES MIDDENHEIM MAULERS



HALFLING HOPEFUL



DWARF BLOCKER



DWARF RUNNER



## ÉQUIPES D'ORQUES

### EXEMPLES NOTABLES: LE GOUGED EYE, DA DEFF SKWAD, LES GREEN DESTROYERS

Les Orques pratiquent le Blood Bowl depuis sa découverte – en vérité, ce fut un Orque qui découvrit la chapelle où reposait le *Livre de Nuffle*. Les équipes orques cognent dur, et se consacrent au tabassage de l'adversité afin d'ouvrir des brèches que les Blitzers pourront exploiter. De fait, s'il fallait trouver un défaut aux équipes orques, on dirait que quand elles ne cèdent pas aux bagarres intestines, elles passent trop de temps à taper sur l'autre équipe! Les Orques ont toujours davantage respecté le muscle que l'intelligence, c'est pourquoi leur ligne d'engagement évoque souvent un mur de gros balèzes et de joueurs trolls qui alourdissent encore la ligne de front. Le peuple orque a de fortes affinités avec les autres Peaux-vertes, et on trouve donc couramment des joueurs gobelins dans les équipes orques.

ÉQUIPES D'ORQUES										
QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Orc Linemen	50 000	5	3	3+	4+	10+	Animosité (Orc Linemen)	G	AF
0-2	Throwers	65 000	5	3	3+	3+	9+	Animosité (tous coéquipiers), Passe, Prise Sûre	GP	AF
0-4	Blitzers	80 000	6	3	3+	4+	10+	Animosité (tous coéquipiers), Blocage	GF	AP
0-4	Big Un Blockers	90 000	5	4	4+	-	10+	Animosité (Big Un Blockers)	GF	A
0-4	Goblines	40 000	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	A	GF
0-1	Untrained Troll	115 000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Gerbe de Vomi, Gros Débile, Lancer de Coéquipier, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Régénération	F	AGP
0-8 relances d'équipe: 60 000 pièces d'or chacune									Catégorie: 1	
Règles Spéciales: Bagarre des Terres Arides									Apothicaire: OUI	



### LE GOUGED EYE



GOBLIN



GOBLIN



GOBLIN



THROWER



ORC LINEMAN



ORC LINEMAN



## ÉQUIPES DE MORTS-VIVANTS

**EXEMPLES NOTABLES: LES CHAMPIONS OF DEATH, LES FORLORN PHANTOMS, LES HEL-FENN HELIONS**

Les premières équipes de morts-vivants sont apparues sur les terrains il y a un demi-siècle seulement, et il leur a fallu le plus clair de ce temps pour se faire accepter dans le milieu. Elles sont désormais bienvenues, et les fans adorent voir les morts réanimés qui se traînent sans prendre garde à la plupart des coups, tout en malmenant l'adversaire! Il y a les squelettes secs comme la poussière aux gestes de marionnettes parodiant les vivants, et les zombies gémissants et grognants tandis que les fans s'esclaffent de leur maladresse. Il y a aussi les momies enragées, dont les rugissements surnaturels font monter la tension chez le public, et les sinistres goules qui hantent les zones éloignées en considérant la foule d'un œil gourmand. Les équipes de morts-vivants offrent un festin de sensations aux fans!

### ÉQUIPES DE MORTS-VIVANTS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Skeleton Linemen	40 000	5	3	4+	6+	8+	Régénération, Crâne Épais	G	AF
0-12	Zombie Linemen	40 000	4	3	4+	-	9+	Régénération	G	AF
0-4	Ghoul Runners	75 000	7	3	3+	4+	8+	Esquive	AG	PF
0-2	Wight Blitzers	90 000	6	3	3+	5+	9+	Blocage, Régénération	GF	AP
0-2	Mummies	125 000	3	5	5+	-	10+	Châtaigne (+1), Régénération	F	AG
0-8 relances d'équipe: 70 000 pièces d'or chacune									Catégorie: 1	
Règles Spéciales: Maîtres de la Non-vie, Spot de Sylvanie									Apothicaire: NON	



### LES CHAMPIONS OF DEATH



WIGHT BLITZER



SKELETON LINEMAN



SKELETON LINEMAN



ZOMBIE LINEMAN



MUMMY



GHOUL RUNNER



## ÉQUIPES DE SNOTLINGS

**EXEMPLES NOTABLES: LES MIGHTY CRUD-CREEK NOSEPICKERS, LES DEVASTATING DOOMSPIRE DEATH-DEALERS, LES FABULOUS PHEIFHOLM FUNGUS FARMERS**

Les Snotlings sont les plus petits, et peut-être les plus nombreux des Peaux-vertes. Minuscules et souffrant d'un faible instinct de conservation, ce sont des amateurs et joueurs de Blood Bowl enthousiastes. Les Snotlings apparaissent parfois dans les équipes d'Ogres, mais ils tendent à éviter de s'associer à d'autres peuples, à cause du mythe qu'ils entretiennent quant à leur propre supériorité. Ainsi, les Snotlings affluent autour d'un coach visionnaire et déferlent frénétiquement sur le terrain. Les organisateurs et arbitres ont horreur des équipes de Snotlings pour diverses raisons, notamment le fait que les Snotlings ne savent pas compter (plus précisément, ils s'en moquent), sans parler de leur stature ridicule qui les rend quasi impossibles à gérer quand ils déboulent en masse sur le terrain !

### ÉQUIPES DE SNOTLINGS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Snotling Linemen	15000	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Déferlement, Microbe	A	G
0-2	Fungus Flingas	30000	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Esquive, Poids Plume, Arme Secrète, Glissade Contrôlée, Minus	AP	G
0-2	Fun-hoppas	20000	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Échasse à Ressort, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus	A	G
0-2	Stilty Runnas	20000	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Sprint, Minus	A	G
0-2	Pump Wagons	105000	4	5	5+	-	9+	Joueur Déloyal (+1), Gros Débile, Juggernaut, Châtaigne (+1), Stabilité, Arme Secrète	F	AG
0-2	Trained Trolls	115000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Gros Débile, Solitaire (3+), Châtaigne (+1), Gerbe de Vomi, Régénération, Lancer de Coéquipier	F	AGP

0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune

Catégorie: 3

Règles Spéciales: Chantage et Corruption, Linemen à Vil Prix, Défi des Bas-fonds

Apothicaire: OUI



### LES MIGHTY CRUD-CREEK NOSEPICKERS



SNOTLING LINEMAN



FUN-HOPPA



SNOTLING LINEMAN



SNOTLING LINEMAN



PUMP WAGON



## ÉQUIPES DE SKAVENS

**EXEMPLES NOTABLES: LES SKAVENBLIGHT SCRAMBLERS, LES WARP-LIGHTNING BOLTS, LES WARPFIRE WANDERERS**

Le Blood Bowl est devenu un sport très populaire chez les Skavens de toutes conditions. Fidèles à leur nature vile, les Skavens ont adapté le jeu à leur façon, en fondant un nouveau clan pour le contrôler: le Clan Rigens, qui comprend plus de vingt équipes. La plus fameuse est celle des Skavenblight Scramblers, doubles vainqueurs du trophée Blood Bowl. Plusieurs autres équipes se sont également distinguées dans des ligues et compétitions de moindre calibre, et il existe aussi des équipes mixtes incluant une forte proportion de Skavens qui concourent à divers niveaux. Comme on l'imagine, l'usage de la malepierre et les mutations subséquentes ont pu les aider, d'autant que le joueur skaven moyen est déjà naturellement doué. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'une équipe skaven domine de nouveau!

### ÉQUIPES DE SKAVENS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50 000	7	3	3+	4+	8+	Néant	G	AMF
0-2	Throwers	85 000	7	3	3+	2+	8+	Passe, Prise Sûre	GP	AMF
0-4	Gutter Runners	85 000	9	2	2+	4+	8+	Esquive	AG	MPF
0-2	Blitzers	90 000	7	3	3+	5+	9+	Blocage	GF	AMP
0-1	Rat Ogre	150 000	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	F	AGM

0-8 relances d'équipe: 50 000 pièces d'or chacune  
 Règles Spéciales: Défi des Bas-fonds

Catégorie: 1  
 Apothicaire: OUI



### LES SKAVENBLIGHT SCRAMBLERS



GUTTER RUNNER



SKAVEN CLANRAT LINEMAN



SKAVEN CLANRAT LINEMAN



THROWER



BLITZER



SKAVEN CLANRAT LINEMAN



## ÉQUIPES DES BAS-FOND

**EXEMPLES NOTABLES : LES UNDERWORLD CREEPERS, LES CRAGMERE CRITTERS, LES DRAGON-CRAG DIRTBAGS**

Tout Gobelinoïde vous dira que la vie n'est pas facile pour les vermines sournoises ! De même, si on parvient à coincer un Skaven assez longtemps pour le questionner, il admettra sans doute que les égouts sont moins agréables qu'on le croit. On ne sait pas au juste quand ces peuplades si différentes se sont alliées, mais on peut hasarder que les Underworld Creepers furent la première équipe de ce genre sur un terrain. Stimulées par un élixir entêtant de champignons infusés dans la malepierre, les équipes des Bas-fonds conjuguent la fourberie des Snotlings et Gobelins et la prestesse des Skavens. La plupart sont méprisées, mais on voue un culte à certaines ! Ce sont souvent celles qui alignent un Troll ou un Rat Ogre, d'horribles montagnes de muscles livides qui appuient leurs petits coéquipiers.

### ÉQUIPES DES BAS-FOND

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Underworld Goblin Linemen	40 000	6	2	3+	4+	8+	Esquive, Poids Plume, Minus	AM	GF
0-6	Underworld Snotlings	15 000	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Poids Plume, Glissade Contrôlée, Minus, Déferlement, Microbe	AM	G
0-3	Skaven Clanrat	50 000	7	3	3+	4+	8+	Amiosité (Underworld Goblin Linemen)	GM	AF
0-1	Skaven Thrower	85 000	7	3	3+	2+	8+	Amiosité (Underworld Goblin Linemen), Passe, Prise Sûre	GMP	AF
0-1	Gutter Runner	85 000	9	2	2+	4+	8+	Amiosité (Underworld Goblin Linemen), Esquive	AGM	PF
0-1	Skaven Blitzter	90 000	7	3	3+	5+	9+	Amiosité (Underworld Goblin Linemen), Blocage	GMF	AP
Une équipe des Bas-fonds peut inclure un seul Gros Bras, choisi parmi les suivants :										
0-1	Underworld Troll	115 000	4	5	5+	5+	10+	Toujours Affamé, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Gerbe de Vomi, Gros Débile, Régénération, Lancer de Coéquipier	MF	AGP
0-1	Mutant Rat Ogre	150 000	6	5	4+	-	9+	Sauvagerie Animale, Frénésie, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile	MF	AG
<b>0-8 relances d'équipe :</b> 70 000 pièces d'or chacune									<b>Catégorie :</b> 2	
<b>Règles Spéciales :</b> Chantage et Corruption, Défi des Bas-fonds									<b>Apothicaire :</b> OUI	



## LES UNDERWORLD CREEPERS



UNDERWORLD GOBLIN  
LINEMAN



SKAVEN CLANRAT



UNDERWORLD GOBLIN  
LINEMAN



## ÉQUIPES D'ELFES SYLVAINS

**EXEMPLES NOTABLES: LES ATHELORN AVENGERS, LES BIL BALI ARCHERS, LES PINE CRAG PIONEERS**

Les Elfes Sylvains sont naturellement doués pour le Blood Bowl, encore que leur refus de porter une armure lourde les rende vulnérables face aux équipes connues pour leur force de frappe. En général, les prouesses athlétiques des Elfes Sylvains suffisent à leur éviter les ennuis, car il faut être singulièrement vif ou habile pour attraper un joueur elfe sylvain. Quoi qu'il en soit, aucun Elfe Sylvain ne voudrait porter d'armure volumineuse, et encore moins être vu avec ! Chez les Elfes Sylvains, plus encore que chez leurs cousins les Hauts Elfes, la passe longue est tout, et ils s'efforcent de devenir experts au lancer et à la réception. Les Danseurs de Guerre sont l'unique exception, car ces guerriers athlétiques se consacrent à un art du combat à mains nues mortel et peuvent faire face à n'importe quel adversaire.

### ÉQUIPES D'ELFES SYLVAINS

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-12	Wood Elf Linemen	70000	7	3	2+	4+	8+	Néant	AG	F
0-2	Throwers	95000	7	3	2+	2+	8+	Passe	AGP	F
0-4	Catchers	90000	8	2	2+	4+	8+	Réception, Esquive	AG	PF
0-2	Wardancers	125000	8	3	2+	4+	8+	Blocage, Esquive, Saut	AG	PF
0-1	Loren Forest Treeman	120000	2	6	5+	5+	11+	Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Stabilité, Bras Musclé, Prendre Racine, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	F	AG
0-8 relances d'équipe: 50000 pièces d'or chacune									Catégorie: 1	
Règles Spéciales: Ligue des Royaumes Elfiques									Apothicaire: OUI	



### LES ATHELORN AVENGERS



WOOD ELF LINEMAN



THROWER



CATCHER



WOOD ELF LINEMAN



WARDANCER



## STAR PLAYERS

Cette section fournit des détails sur tous les Star Players actuellement disponibles pour vos équipes de Blood Bowl, avec leurs profils, Compétences, règles spéciales et les équipes pour lesquelles ils accepteront de jouer. De futurs suppléments de Blood Bowl incluront de nouveaux Star Players pour diverses équipes, il y aura donc sans cesse de nouvelles superstars pour se joindre à vos matchs !

### STAR PLAYERS

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Présence Perturbante, Esquive, Solitaire (3+), Glissade Contrôlée, Sournois, Poignard, Minus	225 000
<b>Joue pour :</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Bagarre des Terres Arides" ou "Défi des Bas-fonds".						
<b>Règle spéciale :</b>	<b>Le Plus Sournois de Tous :</b> Si votre équipe inclut le Black Gobbo, vous pouvez effectuer deux Agressions par tour d'équipe, tant que l'une d'elles est commise par le Black Gobbo.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+2), Stabilité, Bras Musclé, Crâne Épais, Lancer de Coéquipier, Timmm-ber!	280 000
<b>Joue pour :</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling" ou "Classique du Vieux Monde".						
<b>Règle spéciale :</b>	<b>Fiable :</b> Si Deeproot commet une maladresse avec l'action Lancer de Coéquipier, le joueur lancé rebondit normalement mais atterrit automatiquement sur ses pieds.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Réception, Esquive, Regard Hypnotique, Solitaire (4+), Nerfs d'Acier, Sur le Ballon	230 000
<b>Joue pour :</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Ligue des Royaumes Elfiques".						
<b>Règle spéciale :</b>	<b>Danse Hypnotisante :</b> Une fois par match, Eldril peut relancer un test d'Agilité raté quand il tente d'utiliser le trait Regard Hypnotique.						



DEEPROOT STRONGBRANCH



ELDRIL SIDEWINDER



THE BLACK GOBBO



STAR PLAYERS

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Blocage, Griffes, Projection, Juggernaut, Solitaire (4+), Stabilité	195 000

**Joue pour :** Toute équipe avec la règle spéciale "Favoris de..." ou "Défi des Bas-fonds".  
**Règle** **Élan Frénétique :** Une fois par match, quand Glart effectue un Blitz, il peut gagner la compétence spéciale : Frénésie. Vous devez déclarer que cette règle spéciale est utilisée quand Glart est activé. Glart ne peut pas utiliser la compétence Projection pendant un tour où il utilise cette règle spéciale.

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Précision, Esquive, Solitaire (3+), Passe, Glissade Contrôlée, Prise Sûre	150 000

**Joue pour :** Toute équipe avec la règle spéciale "Ligue des Royaumes Elfiques".  
**Règle** **Tout ou Rien :** Une fois par match, quand Gloriel effectue une Passe, elle peut gagner la compétence spéciale : Passe Désespérée. Vous devez déclarer que cette règle spéciale est utilisée quand Gloriel est activée.

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Grak	5	5	4+	4+	10+	Cerveau Lent, Botter de Coéquipier, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais	250 000

**Crumbleberry** 5 2 3+ 6+ 7+ Esquive, Solitaire (4+), Poids Plume, Minus, Prise Sûre  
**Joue pour :** Toute équipe.

**Règle** **Deux pour Un :** Grak et Crumbleberry doivent être recrutés ensemble et comptent comme deux Star Players. Cependant, si Grak ou Crumbleberry est retiré du jeu à cause d'un résultat KO ou Éliminé! sur le tableau de Blessures, l'autre remplace le trait Solitaire (4+) par Solitaire (2+).

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Gretchen Wächter "La Veuve du Blood Bowl"	7	3	2+	-	9+	Présence Perturbante, Esquive, Répulsion, Rétablissement, Solitaire (4+), Sans les Mains, Régénération, Poursuite, Glissade Contrôlée	260 000

**Joue pour :** Toute équipe avec la règle spéciale "Spot de Sylvanie".  
**Règle** **Éthérée :** Une fois par match, après un test d'Agilité pour esquiver, Gretchen peut décider de modifier le résultat en y ajoutant sa caractéristique Force.

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Blocage, Esquive, Parade, Solitaire (3+), Sprint, Équilibre	280 000

**Joue pour :** Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling" ou "Classique du Vieux Monde".  
**Règle** **Grand Professionnel :** Une fois par match, Griff peut relancer un dé qui a été jeté soit pour un jet d'un seul dé, soit pour un jet de plusieurs dés ou faisant partie d'un groupe de dés (il ne peut pas s'agir d'un dé jeté pour un jet d'Armure, de Blessure ou d'Élimination).



GLORIEL SUMMERBLOOM



CRUMBLEBERRY



GRAK



STAR PLAYERS

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Blocage, Intrépide, Frénésie, Solitaire (4+), Blocage Multiple, Crâne Épais	200 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling", "Classique du Vieux Monde" ou "Super-ligue du Bord du Monde".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Tueur:</b> Une fois par match, quand un joueur adverse avec une caractéristique Force de 5 ou plus est Plaqué en résultat d'un Blocage de Grim, vous pouvez appliquer un modificateur additionnel de +1 au jet d'Armure ou de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après le jet de dés.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquive, Bras Supplémentaires, Solitaire (4+), Queue Préhensile, Deux Têtes	180 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Favoris de..." ou "Défi des Bas-fonds".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Traître:</b> Une fois par match, si un équipier sur une case adjacente à Hakflem est en possession du ballon quand Hakflem est activé, ce joueur peut être immédiatement Plaqué et Hakflem peut prendre possession du ballon. L'utilisation de cette règle spéciale n'entraîne pas de Turnover.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Tronçonneuse, Solitaire (4+), Pro, Arme Secrète, Stabilité	140 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe.						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Vieux Pro:</b> Une fois par match, Helmut peut utiliser sa compétence Pro pour relancer un seul dé d'un jet d'Armure.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Blocage, Intrépide, Esquive, Rétablissement, Solitaire (4+)	210 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling", "Super-ligue de Lustrie" ou "Classique du Vieux Monde".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Indomptable:</b> Une fois par match, quand Karla réussit son jet pour utiliser sa compétence Intrépide, elle peut augmenter sa caractéristique de Force pour être le double de celle de la cible de ce Blocage.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Blocage, Joueur Déloyal (+2), Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Sournois	260 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Favoris de...".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Seigneur du Chaos:</b> Une équipe qui inclut Lord Borak gagne une relance d'Équipe supplémentaire pour la première mi-temps. Si elle n'est pas utilisée pendant la première mi-temps, elle est transférée pour la seconde mi-temps. Cependant, si Lord Borak est retiré du jeu avant l'utilisation de cette relance, elle est alors perdue.						



HAKFLEM SKUTTLESPIKE



KARLA VON KILL



LORD BORAK THE DESPOILER



STAR PLAYERS

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
<b>Mighty Zug</b>	4	5	4+	6+	10+	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+1)	220 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling", "Super-ligue de Lustrie" ou "Classique du Vieux Monde".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Coup Destructeur:</b> Une fois par match, quand un joueur adverse est Plaqué en résultat d'un Blocage de Zug, vous pouvez appliquer un modificateur additionnel de +1 au jet d'Armure. Ce modificateur peut être appliqué après le jet de dés.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
<b>Morg 'n' Thorg</b>	6	6	3+	4+	11+	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+2), Crâne Épais, Lancer de Coéquipier	340 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe sauf celles ayant la règle spéciale "Spot de Sylvanie".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>La Baliste:</b> Une fois par match, si Morg rate le test de Passe quand il effectue une Passe ou un Lancer de Coéquipier, vous pouvez relancer le D6.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
<b>Roxanna Darknail</b>	8	3	1+	4+	8+	Esquive, Frénésie, Rétablissement, Juggernaut, Saut, Solitaire (4+)	270 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Ligue des Royaumes Elfiques".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Pointe de Vitesse:</b> Une fois par match, Roxanna peut tenter de Foncer trois fois au lieu de deux. Vous pouvez déclarer que vous utilisez cette règle spéciale après que Roxanna a Foncé deux fois.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	6	3	3+	-	8+	Blocage, Cornes, Juggernaut, Solitaire (4+), Sans les Mains, Tacle, Crâne Épais	170 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling", "Classique du Vieux Monde" ou "Super-ligue du Bord du Monde".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Bélier:</b> Une fois par match, quand un joueur adverse est Plaqué en résultat d'un Blocage de Rumbelow, vous pouvez appliquer un modificateur additionnel de +1 au jet d'Armure ou au jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après le jet de dés.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
<b>Skrull Halfheight</b>	6	3	4+	4+	9+	Précision, Solitaire (4+), Nerfs d'Acier, Passe, Régénération, Prise Sûre, Crâne Épais	150 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Spot de Sylvanie" ou "Super-ligue du Bord du Monde".						
<b>Règle spéciale:</b>	<b>Jeu de Passe Suprême:</b> Une fois par match, après avoir effectué le test de Passe quand il effectue une Passe, Skrull peut décider de modifier le jet de dé en lui ajoutant sa valeur de caractéristique de Force.						



MIGHTY ZUG



MORG 'N' THORG



ROXANNA DARKNAIL



STAR PLAYERS

NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Blocage, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Tacle	340 000
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Précision, Solitaire (4+), Nerfs d'Acier, Passe, Passe Assurée, Prise Sûre	
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Ligue des Royaumes Elfiques".						
<b>Règle</b>	<b>Deux pour Un:</b> Les Swift Twins doivent être recrutés ensemble et comptent comme deux Star Players.						
<b>spéciale:</b>	Cependant, si Lucien ou Valen est retiré du jeu à cause d'un résultat K.-O. ou Éliminé! sur le tableau de Blessures, l'autre remplace le trait Solitaire (4+) par Solitaire (2+).						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Blocage, Rétablissement, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Crâne Épais	280 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Bagarre des Terres Arides" ou "Défi des Bas-fonds".						
<b>Règle</b>	<b>Coup Destructeur:</b> Une fois par match, quand un joueur adverse est Plaqué en résultat d'un						
<b>spéciale:</b>	Blocage de Varag, vous pouvez appliquer un modificateur additionnel de +1 au jet d'Armure. Ce modificateur peut être appliqué après le jet de dés.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Grombrindal, the White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Blocage, Intrépide, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Stabilité, Crâne Épais	210 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Coupe Dé à Coudre Halfling", "Super-ligue de Lustrie", "Classique du Vieux Monde" ou "Super-ligue du Bord du Monde".						
<b>Règle</b>	<b>Sagesse du Nain Blanc:</b> Une fois par tour d'équipe, quand un des coéquipiers de Grombrindal se						
<b>spéciale:</b>	trouvant sur une case adjacente à lui est activé, ce joueur gagne la compétence Esquive en Force, Intrépide, Châtaigne (+1) ou Équilibre jusqu'à la fin de son activation.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Intrépide, Solitaire (4+), Glissade Contrôlée, Crâne Épais	150 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Ligue des Royaumes Elfiques".						
<b>Règle</b>	<b>Indomptable:</b> Une fois par match, quand Willow réussit son jet pour utiliser sa compétence Intrépide,						
<b>spéciale:</b>	elle peut augmenter sa caractéristique de Force pour être le double de celle de la cible de ce Blocage.						
NOM	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	COÛT EN PO
Zolcath le Zoat	5	5	4+	5+	10+	Présence Perturbante, Juggernaut, Solitaire (4+), Châtaigne (+1), Queue Préhensile, Régénération, Équilibre	230 000
<b>Joue pour:</b>	Toute équipe avec la règle spéciale "Super-ligue de Lustrie" ou "Ligue des Royaumes Elfiques".						
<b>Règle</b>	<b>"Êtes-vous un Zoat?":</b> Une fois par match, quand Zolcath est activé, il peut gagner le trait Regard						
<b>spéciale:</b>	Hypnotique. Vous devez déclarer que cette règle spéciale est utilisée quand Zolcath est activé.						



WILLOW ROSEBARK



VALEN SWIFT



LUCIEN SWIFT



# INDEX

## A

<b>Action(s)</b>	
Actions Spéciales.....	43
Agression (action).....	43, 63
Blitz (action).....	43, 46, 59
Blocage (action).....	43, 56-59
Déclarer des actions.....	42
Lancer de	
Coéquipier (action).....	43, 52-54
Mouvement (action).....	43
Passe (action).....	43, 48-50
Transmission (action).....	43, 51
<b>Action Lancer de Coéquipier</b> .....	43, 52-54
Poids Plume.....	43, 52, 86
Action de passe.....	43, 48-50
Actions spéciales.....	43
Action de transmission.....	43, 51
<b>Activations de joueurs</b> .....	42-43
Action d'agression.....	63
Action de blitz.....	46, 59
Action de blocage.....	56-59
Action de mouvement.....	43
Action de passe.....	48-50
Action spéciale.....	43
Action de transmission.....	51
Déclarer une action.....	42
Joueurs activés.....	43
Lancer de Coéquipier.....	52-54
Affluence des Fans.....	69
Agilité.....	29
Agilité (test).....	29
Agression.....	43, 63
Amélioration de caractéristique.....	71
Animosité (trait).....	81
<b>Apothicaire(s)</b>	
Apothicaire Itinérants.....	91
Embaucher un apothicaire.....	34
Utiliser un apothicaire.....	62
Apothicaire ambulant.....	91
Arbitre partiel.....	95
Arme Secrète (trait).....	86
Armure.....	29
Arracher le Ballon (compétence).....	76
Assistant Funéraire.....	91

## B

Bagarre des Terres Arides.....	105
Bagarreur (compétence).....	80

<b>Ballon</b> .....	20
Dévier.....	25
Passer le ballon.....	48-50
Ramasser le ballon.....	46
Rebondir.....	25
Réceptionner le ballon.....	51
Ricocher.....	25
Blessure Persistante (BP).....	61
Blessé par le Public.....	61
Blitz.....	43, 46, 59
Blocage.....	43, 56-59
Blocage (compétence).....	57, 76
Blocage Multiple (compétence).....	80
Bombardier (trait).....	81
Botter de Coéquipier (trait).....	82
Box des Joueurs K.O.....	19
Box des Réserves.....	19
Bras Musclé (compétence).....	80
Bras Supplémentaires (compétence).....	78

## C

Canonier (compétence).....	79
Capacité de Passe.....	29
Caractéristiques minimum et maximum.....	28
Case inoccupée.....	44
Case occupée.....	44
Catégories d'équipes.....	107
Cerveau Lent (trait).....	82
Chaîne & Boulet (trait).....	83
Champ Centre.....	19
Chantage et Corruption.....	106
Châtaigne (+1) (compétence).....	80
Cheerleaders.....	34, 41
Cheerleaders Intérimaires.....	90
Chef (compétence).....	79
Chef Cuistot Halfling.....	92
Chuter.....	27
Classique du Vieux Monde.....	105
Clé de Bras (compétence).....	80
Coach.....	23, 34
Coachs Assistants.....	34, 41
Coachs Assistants à Temps Partiel.....	90
<b>Compétences</b> .....	29, 74-80
Nouvelles compétences.....	71
Tableau de compétences.....	74
Concéder le match.....	67

Contagieux (trait).....	83
Contester la décision.....	63
Cornes (compétence).....	78
Couloir latéral.....	19
Coupe Dé à Coudre Halfling.....	105
<b>Coup d'envoi</b> .....	40-41
Tableau de coup d'envoi.....	41
<b>Coups de Pouce</b> .....	35, 38, 88-95
Apothicaire Itinérants.....	91
Arbitre partiel.....	95
Assistant funéraire.....	91
Cheerleaders Intérimaires.....	90
Chef cuistot Halfling.....	92
Coach assistants à temps partiel.....	90
Coup de Pouce de match d'exhibition.....	89
Coup de Pouce de match de ligue.....	89
Débutants déchaînés.....	91
Entraînement supplémentaire.....	91
Fûts de Bloodweiser.....	90
Joueurs mercenaires.....	92
Josef Bugman.....	93
Mage Météo.....	90
Médecin de la peste.....	91
Pots-de-vin.....	91
Préparatifs Spéciaux.....	90
Sorcier.....	94
Sorcier-sportif à Gages.....	94
Staff célèbre.....	93
Star Players.....	92
Crâne Épais (compétence).....	80

## D

<b>Dé</b>	
D3.....	21
D6.....	21
D8.....	21
D16.....	21
Dés de blocage.....	21, 57
Groupe de dés.....	24
Jets naturels.....	24
Jet à résultat requis.....	24
Jet d'un seul dé.....	24
Modifier les jets de dés.....	24
Relances.....	24
Tir au dé.....	24
Débutants Déchaînés.....	91



Déclarer les actions	42
Décomposition (trait)	83
Défenseur (compétence)	75
Déferlement (trait)	84
Défi des Bas-fonds	105
Délestage (compétence)	79
Détournement	50
Deux Têtes (compétence)	78
Déviation	25

## E

Échasse à ressort (trait)	84
Embaucher des joueurs	72
Enjamber	45
Entraînement supplémentaire	91
Équilibre (compétence)	75
<b>Équipes(s)</b>	105-128
Équipe active	42
Équipe qui engage	38, 40, 42
Équipe inactive	42
Équipe qui réceptionne	38, 40, 42
Recruter une équipe	30
Réenrôler une équipe	100
Feuille d'équipe	108-128
Liste d'équipe	31-32
Équipe active	42
<b>Équipe qui engage</b>	38, 40, 42
Déterminer l'équipe	
qui engage	38
Équipe inactive	42
Équipe qui réceptionne	38, 40, 42
Erreurs coûteuses	73
Esquive (compétence)	75
Esquive en Force (compétence)	80
Esquiver	45
Expulsé	63, 66

## F

Facteur de Popularité	37
Fans dévoués	35, 69, 101
Favoris de	106
Fiche d'équipe	108-128
Fin du match	67
Foncer	44
Force	29, 56
Fosse	19
Frappe Précise (compétence)	76
Frénésie (compétence)	76
Fumblerooskie (compétence)	79

Fureur Débridée (trait)	84
Fûts de Bloodweiser	90

## G

<b>Gabarits</b>	20
Utiliser le gabarit	
de direction aléatoire	20, 25
Utiliser le gabarit de renvoi	51
Gagner le match	67
Gains	69
Garde (compétence)	80
Gerbe de Vomi (trait)	84
Glissade Contrôlée (compétence)	75
Grande Gueule (compétence)	78
Griffes (compétence)	78
Gros Débile (trait)	85

## I

<b>Interférence de passe</b>	50, 70
Détournement	50
Interception	50
Intrépide (compétence)	76

## J

Jet d'armure	29, 60
Jet à résultat requis	24
Jet de blessure	60
<b>Jeu en ligue</b>	97-100
Coups de pouce de ligue	89
Embaucher des joueurs	72
Joueurs en retraite temporaire	72
Liste d'équipe	30
Organiser une ligue	97-100
Renvoyer des joueurs	72
Score en ligue	98
Séquence d'après match	69
Josef Bugman	93
<b>Joueur(s)</b>	23
Actions de joueur	42-43
Améliorations de joueur	70-72
Déplacer les joueurs	44
Désigner aléatoirement	
un joueur	23
Embaucher des joueurs	33, 72
Joueur démarqué	45
Joueur marqué	45
Joueur repoussé	58
Joueur sonné	26, 45

Joueur à terre	26, 44, 45, 59
Joueur en retraite temporaire	72
Positions de joueur	33
Profil de joueur	28-29
Statut de joueur	26-27
Joueur debout	26
Joueur Déloyal (+1)	
(compétence)	77
Joueur démarqué	26
Joueur marqué	26
Joueurs mercenaires	92
Joueur repoussé	58
Joueur en retraite temporaire	72
Joueur sonné	27, 45
Joueur à terre	27, 44, 45, 59
Journaliers	38, 72
Juggernaut (compétence)	80

## L

Lancer d'autres joueurs	52-54
Lancer de Coéquipier (trait)	85
Libération Contrôlée	
(compétence)	75
Ligne d'Engagement	19
Ligne de touche	19
Ligue des Royaumes Elfiques	105
Linemen à Vil Prix	106
Liste d'équipe	31-32
Lutte (compétence)	77

## M

Mage météo	90
Main Démesurée (compétence)	78
Maîtres de la Non-vie	106
Marteau-pilon (compétence)	80
<b>Match d'exhibition</b>	101-103
Sélectionner une équipe	101
Utiliser les Coups de Pouce	102
Médecin de la Peste	91
Météo	37
Microbe (trait)	85
Minus (trait)	85
Mise en place	37, 40
Modificateur de caractéristique	28
Mort subite	67
<b>Mouvement</b>	29, 44-45
Esquive	45
Foncer	44
Se relever	44



## N

Nerfs d'Acier (compétence).....79

## O

Outsider.....38

## P

Parade (compétence) .....76

Passe (compétence) .....79

Passe Assurée (compétence) .....79

Passe dans la Course  
(compétence) .....79

Passe Désespérée (compétence) ...79

Peau de Fer (compétence).....78

Perce-nuages (compétence).....79

Petite monnaie.....38

Phase de jeu ..... 40-43, 66-67

Pion de relance d'équipe ..... 19, 20

Pion de score.....19, 20, 64

Pion de tour .....19, 20, 42

Piste de relances d'équipe .....19, 20

Piste de score .....19, 20, 64

Piste de tour.....19, 20, 42

Piqué (trait) .....85

Plaqué.....27, 59

Poids Plume (trait) .....85

Poignard (trait) .....85

Points de ligue.....98

Points de Star Player ..... 70-71

Pots-de-vin.....91

Poursuite .....59

Poursuite (compétence) .....77

Poussée à la chaîne.....58

Précision (compétence).....79

Prendre racine (trait) .....86

Préparatifs Spéciaux.....90

Présence Perturbante

(compétence) .....78

Prise Sûre (compétence) .....77

Pro (compétence).....77

Projection (compétence) .....80

Prolongations.....67

## Q

Queue Préhensile (compétence) ....78

## R

Rate le Prochain Match (RPM) .....61

Rebondir.....25

Réception (compétence) .....75

Réception Plongeante  
(compétence) ..... 75

Réduction de caractéristique .....61

Réenrôler une équipe.....100

Regard Hypnotique (trait).....86

Régénération (trait) .....86

Règle spéciale d'équipe.....106

Règles spéciales régionales .....105

**Réglette**.....21

Utiliser la réglette.....48, 52

**Relances**.....24

Acheter des relances d'équipe...34

Remises en jeu .....41

Renvois.....51

Renvoyer un joueur .....72

Répulsion (compétence).....78

Rétablissement (compétence).....75

Ricocher .....25

## S

Sans les Mains (trait).....86

Saut (compétence) .....75

Sauvagerie Animale (trait) .....86

Séquence d'après match ..... 68-73

Se relever.....44

Solitaire (X+) (trait).....86

Sorcier.....94

Sournois (compétence) .....75

Soutenir un Blocage .....57

Spot de Sylvanie .....105

Sprint (compétence) .....75

Stabilité (compétence) .....80

**Staff de Banc de Touche** .....34

Apothicares .....34

Cheerleaders .....34

Coachs assistants .....34

Recruter du staff

de banc de touche .....34

Staff Célèbre.....93

Star Player ..... 92, 129-133

Super-ligue du Bord du Monde ...105

Super-ligue de Lustrie.....105

Sur le Ballon (compétence) .....79

## T

Tableau de Blessures .....60

Tableau d'Élimination.....61

Tableau météo .....37

**Tableau des Prières à Nuffle**...38, 39

en match d'exhibition .....103

Tableau de Séquelles .....61

Tacle (compétence) .....77

Tacle Plongeant (compétence) .....75

Temporiser .....64

Tentacules (compétence).....78

Terrain .....19

Timm-ber! (trait) .....87

Touchdown.....64

Toujours Affamé (trait) .....87

Tour d'équipe.....42

Traits ..... 29, 81-87

Trappe .....19, 39

Très Longues Jambes

(compétence) .....78

Trésorerie .....35, 38, 69

Tronçonneuse (trait) .....87

Turnover.....23

## V

Valeur d'équipe .....35, 73

Valeur d'Équipe Actuelle.....35, 73

## Z

Zone d'En-but .....19

**Zone de tacle** .....26

Perdre des zones de tacle.....26





# LES THUNDER VALLEY PEAUX-VERTES



BLACK ORC



BLACK ORC



BLACK ORC



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN



GOBLIN BRUISER  
LINEMAN

"On les kogne  
jusqu'à c'qu'ils  
arrêtent d'gigoter,  
pis après on va  
marquer, pigé?"

- Varag Ghoul-Chewer

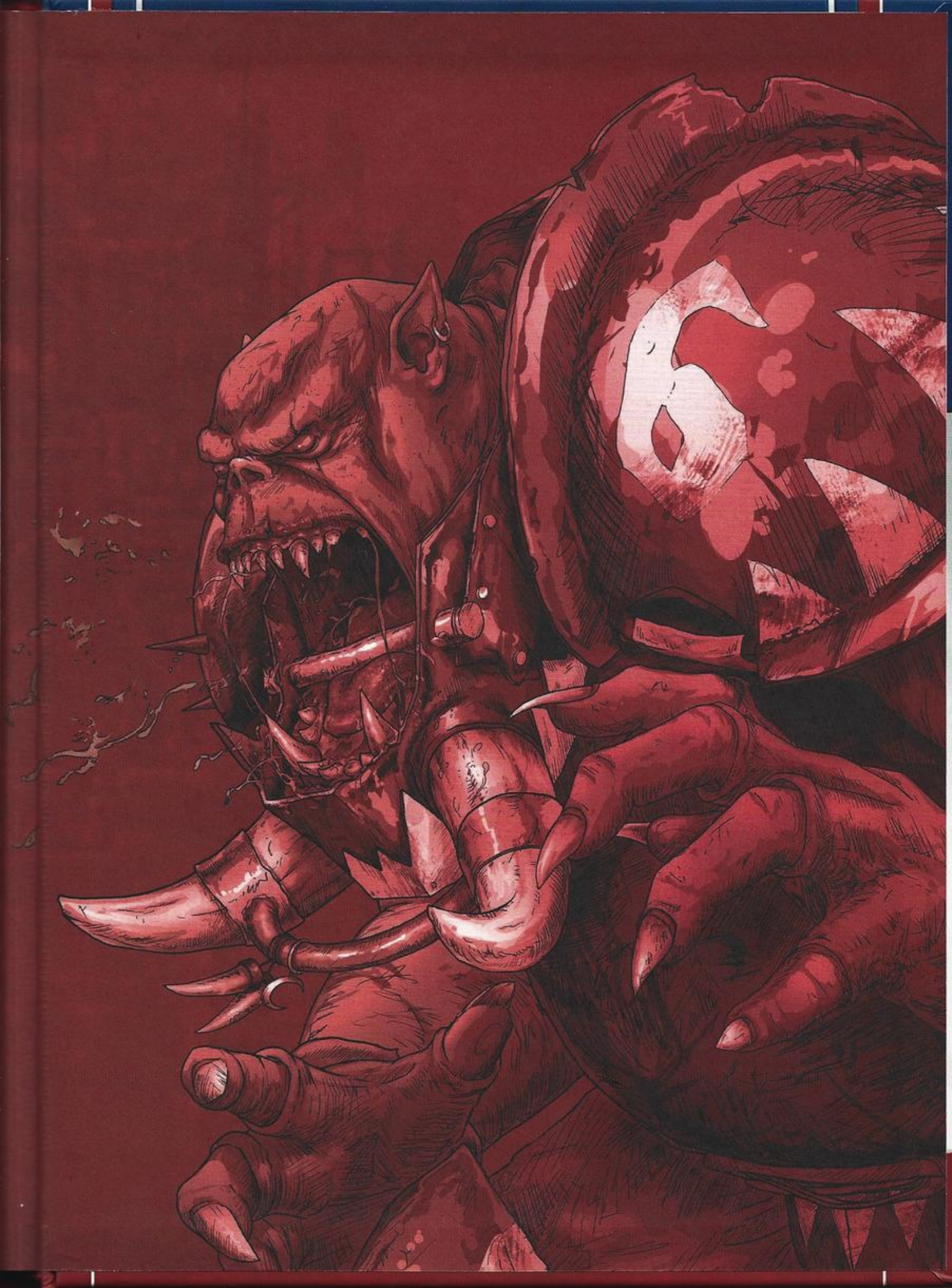
**VARAG GHOUL-CHEWER**













# BLOOD BOWL

★ LE JEU DE FOOTBALL FANTASTIQUE ★



**B**lood Bowl est un jeu de plateau pour deux joueurs, dans lequel vous coachez votre propre équipe, d'Orques brutaux, de Nains têtus, d'Humains disciplinés ou d'Elfes mystiques, pour la conduire à une gloire sportive éternelle ! Dans les pages de ce livre, vous découvrirez tout ce qu'un coach en herbe doit savoir sur l'histoire de ce sport, les règles du jeu, des directives pour créer une équipe et bien plus encore !



## LA SPLENDEUR HISTOIRE DU BLOOD BOWL

La longue et turbulente histoire du noble sport de Nuffle, expliquée et présentée comme jamais auparavant. Préparez-vous à être ébahis, fans d'anecdotes sportives !

## LES RÈGLES DU SPORT DES TEMPS MODERNES

Tous les aspects du sport de Blood Bowl, tel qu'établi par la NAF et la GARR, sont traités avec foule de détails. Des dimensions sacrées du terrain à la procédure de coup d'envoi, en passant par bien d'autres choses, tout y est !

## JEU EN LIGUE ET D'EXHIBITION

Des règles pour conduire votre équipe à la renommée et à la fortune lors de matchs de ligue ou d'exhibition. Engager et congédier des joueurs, les entraîner au fil d'une saison, et même gérer les finances de votre équipe, tout est expliqué !

## ÉQUIPES DE BLOOD BOWL

Des fiches pour chaque équipe de Blood Bowl actuellement disponible, ainsi que les règles de création une équipe, pour les matchs de ligue ou d'exhibition !

## STAR PLAYERS ET AUTRES COUPS DE POUCE

Des superstars légendaires aux plus infâmes vilains, ce livre contient les règles pour nombre des plus célèbres Star Players. Vous trouverez en outre des règles pour beaucoup d'autres Coups de Pouce, des Cheerleaders Intérimaires aux puissants Sorciers-sportifs à Gages, en passant par tout le reste !

Rassemblez vos joueurs pour un speech d'avant match et préparez-vous au coup d'envoi !



ISBN 978-1-78826-959-9



200-03

FRENCH  
LANGUAGE



Code Produit:  
01040999021

CITADEL®  
games-workshop.com



Imprimé en Chine  
et distribué par:  
Games Workshop Limited,  
Willow Road, Nottingham,  
NG7 2WS, Royaume-Uni