

BLOOD BOWL™

TABLEAU D'AGILITE

Agilite du Joueur	1	2	3	4	5	6
Resultat requis 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificateur de réception		Modificateur de passe	
Réceptionner une passe parfaite	+1	Effectuer une passe éclair	+1
Réceptionner une passe ratée, rebond, renvoi	+0	Effectuer une passe courte	+0
Par zone de tacle adverse sur le joueur	-1	Effectuer une passe longue	-1
Modificateur d'esquive		Effectuer une bombe	-2
Faire un jet d'esquive	+1	Par zone de tacle adverse sur le joueur qui lance	-1
Par zone de tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre	-1	Modificateur d'interception	
Modificateur d'atterrissage		Tenter une interception	-2
Tenter d'atterrir après un Lancer Parfait	+0	Par zone de tacle adverse sur le joueur	-1
Tenter d'atterrir après un Lancer Raté	-1	Modificateur de récupération	
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1	Récupérer le ballon	+1
		Par zone de tacle adverse sur le joueur	-1

Séquence d'un blocage :

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

Blessures

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

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

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

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

Sonné : Laissez le joueur sur le terrain mais mettez-le à plat ventre. Tout ce qu'il pourra faire durant sa prochaine action sera de se remettre sur le dos. Une fois sur le dos, il pourra se relever au tour suivant en utilisant les règles normales. Retourner un joueur sonné sur le dos compte comme son action pour le tour. Cela signifie que les Rats Ogres doivent se retourner avant les autres joueurs, les Ogres doivent faire un jet de *Cerveau lent* avant de pouvoir se retourner, etc.

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

Au prochain coup d'envoi (après un TD ou après la mi-temps), avant de replacer les joueurs, faites un jet de dé pour chacun de vos joueurs KO. Sur un résultat de 1 à 3, ils restent KO et ne peuvent être utilisés.

Sur un résultat de 4 à 6, vous pouvez placer le joueur dans l'emplacement Réserves et l'utiliser à partir de maintenant.

Sévèrement Touché : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match.

Grièvement Blessé : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match. (En championnat, le joueur doit aussi manquer le prochain match).

Mort : Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés.

Il ne pourra plus jamais jouer à moins de rejoindre une équipe de morts vivants.

BLOOD BOWL™

Séquence du coup d'envoi

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

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

Tableau de coup d'envoi

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

Tableau de la météo

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

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



Séquence d'avant match

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

Nombre de fans

Somme des FF des 2 coachs x D6 x 1000

Handicaps :

TR: Team Rating ou Classement

(Coût total de l'équipe + trésor / 10000) + (total de l'expérience / 5) = Classement de l'équipe.

Différence de classement

jets d'handicaps

0-10 :	0
11-25 :	1
26-50 :	2
51-75 :	3
76-100 :	4
101+ :	4 + Choisissez un cinquième handicap

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

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

- Relancez tout résultat ayant déjà été tiré.

Tableau des handicaps

11 Prime de match : le joueur de l'équipe opposée ayant le plus de points d'expérience a décidé qu'il doit être payé davantage pour prendre part au match. Jetez un d6 et multipliez le résultat par 5000. Le résultat est la quantité de pièces d'or que le joueur doit recevoir pour prendre part au match. S'il n'est pas payé, il restera assis dans la fosse, refusant de venir avant que la somme qu'il demande ne soient payée ou jusqu'à la fin du match!

Le coach opposé peut payer s'il le veut et à n'importe quel moment la prime d'apparition du joueur après le début du match. **12 Surentraînement :** Votre équipe a travaillé longtemps et durement toute la semaine pour cette rencontre.

Vous avez droit à une relance supplémentaire pour ce match. **13 Entraînement intensif :** Un joueur était vraiment motivé pendant cette semaine et a travaillé très durement pour se préparer au match. Choisissez un joueur votre équipe. Il peut utiliser une compétence supplémentaire pour ce match seulement, comme s'il venait de gagner une nouvelle compétence grâce à un jet d'expérience. **14 Inspiration :** En observant l'équipe opposée durant leurs matches précédents, un de vos joueurs a appris une chose ou deux. Choisissez un joueur de votre équipe et donnez-lui un bonus de JPV supplémentaire. Si l'expérience supplémentaire est suffisante pour lui donner une nouvelle compétence, cela se produit alors immédiatement.

15 Querelle : Deux joueurs de l'équipe adverse choisis aléatoirement refuse d'être présent sur le terrain en même temps durant ce match. Seul un des deux doit être présent sur le terrain au début de chaque engagement. **16 Sous**

surveillance : l'équipe opposée ne peut pas agresser de joueur à terre ou employer des joueurs équipés d'armes secrètes pour ce match. **21 Mauvaise presse :** Des histoires diffamatoires que vous avez colporté divisent l'équipe opposée qui voit sa popularité divisée de moitié (arrondir au supérieur) pour ce match. **22 Sales manies :** L'équipe opposée perd une relance pour ce match. **23 Arbitre acheté :** L'équipe opposée compte comme étant tenue à l'oeil par l'arbitre pour tout

BLOOD BOWL™

le match (c'est-à-dire toute agression sera découverte sur 4+). **24 Retard** : Des hommes à vous ont réussi à retarder D6 joueurs choisis aléatoirement dans l'équipe opposée pour ce match, ces joueurs devront manquer le premier engagement. **25 Sabotage** : Choisissez un joueur dans l'équipe opposée. Vous avez payé quelqu'un pour lui enduire de graisse les semelles de ses chaussures. Son agilité est réduite à 1 jusqu'au prochain engagement. **26 Dopage** : Déclarez ce résultat immédiatement (maintenant!). Vous pouvez choisir un joueur dans votre équipe pour avoir l'un ou l'autre +1 en Force OU +1 en Agilité pour ce match. **31 Laxatif** : Les boissons de l'équipe opposée ont été « améliorées » avec un laxatif puissant. D3 joueurs opposés choisis aléatoirement ont bu la boisson améliorée et doivent lancer un D6 avant chaque coup d'envoi. Sur un jet de 1-3 ils sont occupés ailleurs et ne peuvent pas participer à cet engagement. Sur un jet de 4-6 ils peuvent être placés normalement. **32 Commentateurs achetés** : Vous recevez votre bonus de JPV avant le début de la partie. Si cela fait monter un joueur d'un niveau, il peut lancer le dé immédiatement pour déterminer sa nouvelle compétence. Notez que vous n'obtenez pas de second JPV à la fin du match. **33 Encens** : Vous faites tous vos jets pour déplacer un joueur de l'emplacement KO à l'emplacement Réserves sur un jet de 2+ pour ce match. **34 Sponsoring** : Votre équipe est patronnée par Bloodweiser et reçoit un 10.000 PO supplémentaires après le match... mais seulement si vous criez « Sers moi une Blood ! » au début de chaque engagement! **35 Pièce de monnaie truquée** : Vous gagnez automatiquement le lancement de pièce de monnaie pour commencer la partie. **36 Magie météorologique** : Vous avez arnaqué un crédule magicien qui vous a cédé un parchemin très utile. Vous pouvez choisir la météo en début de partie. **41 Chant d'équipe** : Ajoutez +1 à votre popularité pour ce match. **42 Vengeance** : Vous pouvez effectuer à chaque tour n'importe quel nombre d'agressions pendant ce match. Cependant vous ne pouvez pas agresser le même joueur plus d'une fois par tour. **43 Déprime** : l'équipe opposée n'a pas le moral. Durant la première mi-temps, ils n'ont que la moitié de leur nombre de relance (arrondi à l'inférieur). **44 Arrestation** : Un joueur choisi aléatoirement dans l'équipe opposée s'est mal comporté durant un bal dansant et il a été arrêté! Il doit manquer le match. **45 Recrue** : Lors de votre dernier match, vous avez découvert un supporter doué dans les gradins et il consent à jouer pour votre équipe. Ajoutez pour ce match à votre feuille d'équipe un joueur qui peut tenir n'importe quelle position. Le joueur quitte l'équipe à la fin du match. Notez que vous pouvez avoir 17 joueurs à cette occasion. **46 Emission spéciale** : les grands réseaux Cabalvision diffusent une émission spéciale concernant votre courageuse équipe et ses chances dans le prochain match. Le revenu supplémentaire que cela produit vous permettra de jeter 2d6 à la fin du jeu pour les gains du match. **51 Arbitre dupé** : Vous pouvez placer 12 joueurs sur le terrain une fois durant le match. **52 Sous-estimation** : L'équipe opposée estime qu'elle a de bonnes chances de gagner le match. Ils peuvent seulement mettre sur le terrain les 11 joueurs les plus mauvais de leur équipe, en se basant sur les points d'expérience. La restriction s'arrête quand l'équipe qui a tiré ce handicap aux dés prend l'avantage au score. **53 Sédatif** : Choisissez un membre du personnel d'entraînement de l'équipe opposée autre que le coach. Vous avez mélangé un sédatif à son punch et il est indisponible pour ce match. **54 Stylet** : un joueur de votre choix dans votre équipe compte comme ayant le trait *Crocs acérés* pour ce match. **55 Beuverie** : Un joueur choisi aléatoirement dans l'équipe adverse a été se saouler toute la nuit et n'est pas vraiment prêt pour le jeu. La caractéristique raciale *Cerveau lent* qui s'applique aux Ogres s'applique au joueur pour ce match. **56 Assassin** : Votre équipe a embauché un assassin pour se débarrasser d'un des meilleurs joueurs de l'équipe adverse. Choisissez un joueur de l'équipe opposée et faites un jet de blessure pour lui. Le coach opposé peut employer son apothicaire ou le trait régénération, mais un apothicaire employé de cette manière n'est pas disponible pour ce match. **61 Arbitre complaisant** : Vous avez rassemblé de l'argent pour 'convaincre' l'arbitre que vos joueurs sont une sympathique bande de brave gars! Vous pouvez ignorer la première expulsion sifflée contre votre équipe. **62 Poing américain** : Un joueur de votre choix dans votre équipe compte comme ayant la compétence *Châtaigne* pour ce match. **63 Virus** : une maladie mystérieuse éclate parmi l'équipe opposée, neutralisant les membres les moins endurant de l'équipe. Tout joueur de l'équipe adverse ayant une blessure persistante est trop malade pour participer à ce match. **64 Recrues** : Votre équipe visite la taverne locale la nuit avant le jeu. Une des danseuses exotiques montre... hum, des... « talents » et vos joueurs lui laisse un généreux pourboire. Elle et quelques amies se décident à traîner avec votre équipe pendant le jour. D6 pom-pom girls rejoignent votre équipe pour ce match. **65 Homme de fer** : Un joueur choisi aléatoirement dans votre équipe est résolu à jouer le match entier, coûte que coûte... en fait, il refuse d'être blessé! Si un joueur opposé bat son jet d'armure, il est seulement *Sonné*. **66 Fébrilité** : Un de vos joueurs a abusé du café dans l'attente du match d'aujourd'hui. Pour ce match, il gagne les traits *Bond* et *Frénésie*, mais laissera automatiquement tomber n'importe quelle tentative de récupérer ou recevoir le ballon.



Séquence d'après match

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

Tableau de modificateurs des gains

Public	1-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-225	226-250	251-275	276-300	301+
0-20,000	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
20,001-40,000	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
40,001-60,000	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
60,001-80,000	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
80,001-100,00	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
100,001-120,000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
120,001-140,000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2
140,001-160,000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
160,001+	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0
Match gagné : +1 Gains : (dé + Modificateurs des gains) x 10,000.										

Points d'expérience

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

Tableau des jets d'expérience

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

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



Vieillissements

Résultat des 2D6

2-8 Gain d'une blessure persistante.

9 La caractéristique Armure baisse de 1.

10 La caractéristique Mouvement baisse de 1.

11 La caractéristique Agilité baisse de 1.

12 La caractéristique Force baisse de 1.

Popularité

1D6

Résultat

1 ou moins

Popularité en baisse de 1 point.

2 à 5

Popularité inchangée.

6 ou plus

Popularité en hausse de 1 point.

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

Tableau des blessures graves

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

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

