

Les alentours du stade

Le prêteur sur gage

Si vous avez désespérément besoin d'argent, vous pouvez aller voir un prêteur sur gage. Vous pouvez emprunter jusqu'à 1 000 000 PO. Pour en trouver un, vous devez réussir un 2+ sur 1D6.

Après un match, l'argent que vous devez augmente d'un quart (exemple : vous devez 200000 PO. Après un match, vous devrez $200000 + 200000/4 = 250000$ PO. Après un autre match, vous devrez $250000 + 250000/4 = 312500$ PO etc...). Si vous ne pouvez pas rembourser, le prêteur sur gage envoie un homme de main sur un 4+ (5+ si vous avez au moins payer au moins un quart de la dette). L'Homme de main s'attaque à un de vos joueurs aléatoirement et celui-ci subit un jet de blessure.

Le sponsoring

Si votre équipe devient connue, les sponsors peuvent se bousculer à votre porte afin de financer votre équipe dans l'espoir de faire des bénéfices sur votre dos.

Pour que les sponsors s'intéressent à vous, il réunir les conditions suivantes :

- l'équipe a gagné les 3 derniers matchs (Les forfaits ne comptent pas),
- l'équipe doit avoir gagné au moins la moitié de ses matchs,
- l'équipe doit participer à un tournoi,
- un des joueurs doit avoir 51+ points d'expérience, ou
- un joueur doit avoir tiré la carte « mémorial ».

Si une ou plusieurs conditions sont remplies, une entreprise vient vous voir. Vous devez bien recevoir ce représentant en l'emmenant au restaurant, week end avec forces nourritures, pom pom girls. Vous ne pouvez avoir que 2 sponsors à la fois pour votre équipe (un sponsor d'équipe ou un sponsor de joueur). Dans le cas d'un sponsor de joueur, si celui-ci meurt, vous perdez le sponsor.

On lance 1D6 sur la table suivante afin de voir comment les négociations se sont déroulées.

Table de négociation

D6	Effet
1	Vous rigolez ! Le négociateur remarque l'état pitoyable de votre équipe et le désastre financier si les négociations continuaient. Il se sauve en courant et parle de vous à ses concurrents. Vous ne pourrez négocier à nouveau que dans 2 matchs et si vous réunissez une condition supplémentaire.
2-3	Pas de contrat! Les conditions du contrat ne conviennent pas aux deux parties. On se rappelle.
4-5	On signe où ! Les sourires sont de mises. Le contrat est valable pour les prochains D6 matchs.
6	Youpii ! Vous avez signé un contrat longue durée. La durée est de 6+D6 matchs, ou avant la fin de la saison.

Quand vous signez votre contrat, vous gagnez immédiatement un bonus d'argent. Lancez un dé sur la table du sponsoring. Il est à noter que si un joueur a un sponsor, il ne peut être différent de celui de son équipe.

Table du sponsoring

<i>D66</i>	<i>Sponsor</i>	<i>Produit</i>	<i>Bonus à la signature</i>	<i>Gain par victoire</i>
11-12	Orca-Cola™	soda	50000	20000
13-14	Warpies!™	Céréale du petit déjeuner	spécial	15000
15-16	Association des Entrepreneurs Nécromants (AEM)	Cercueils	30000	15000 PO(par mort)
21-22	Doc Schull's Chasseur d'odeurs	Désodorisant	25000	10000
23-24	Playelf™ Magazine	Sans commentaire	40000	0
25-26	Champeen Athletic Gear	Matériel de Blood bowl	spécial	5000
31-32	Slay-It-Again Sports	Matériel de gym	20000	10000
33-34	Spike™	Chaussure	spécial	10000
35-36	Gat-orc-ade™	Boisson revigorante	30000	15000
41-42	Reeborc™	Chaussure	50000	spécial
43-44	Stilette	rasoirs	60000	5000
45-46	McMurty's	Hamburger	10000	25000
51-52	Duff Beer	Bière	35000	15000
53-54	Squiggers	confiserie	40000	10000
55-56	Sports Eviscerated	Magazine de blood bowl	20000	15000
61-62	Orcwagen	battle wagons	25000	10000
63-64	Black Rose Assassins Guild	assassinats	10000	20000 (par mort)
65-66	Choisir	-	-	-

Résultats spéciaux

Warpies!™

Si vous êtes sponsorisé par les Warpies!, votre équipe peut développer les aptitudes physiques si vous faites un double. Si vous faites un double 1, vous devez choisir une aptitude physique et c'est votre adversaire qui choisit.

Association des Entrepreneurs Nécromants (AEM)

Le bonus est payé si un joueur est tué durant le match sans faire attention à son équipe. Le bonus est annulé si un nécromant ou autre fait revivre le joueur mort.

Champeen™ Athletic Gear

Les beaux maillots vous font gagner un point de popularité.

Spike™

Les belles chaussures font qu'une fois par mi-temps, vous pouvez faire croire que vous avez la compétence équilibre à un de vos joueurs.

Reeborc™

Les belles chaussures vous font gagner un point de popularité.

Perdre le sponsor

Une entreprise peut retirer son sponsoring si vous perdez trois matchs d'affilés.

Le scientifique fou

Une équipe peut essayer d'employer un scientifique fou pour construire un grand joueur de BB. Le scientifique fou ne peut être acheté mais vous pouvez l'utiliser pour 50000 PO et par opération. Après que le joueur star soit créée, l'entraîneur peut choisir de le garder ou de le détruire. Le scientifique fou a besoin de cadavres pour construire le nouveau joueur (un maximum de 3). Une seule chose créée par le scientifique fou est admis par équipe.

La chose créée commence avec les caractéristiques suivantes :

Nom	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences
La chose	50000 par cadavre	1	1	1	1	Débilité

Le cadavre que vous amenez rapporte (son coût en PO/10000 + PE/5) points de construction. En dépensant ces points, le scientifique fou améliore la construction.

Type d'augmentation	Coût en points de construction	Effet sur le joueur
Mouvement	2	Augmente le mouvement de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Force	6	Augmente la force de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Agilité	4	Augmente l'agilité de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Armure	3	Augmente l'armure de la chose de 1D3-1 (maximum 10)
Compétence de passe et d'agilité	4	Ajoute une compétence de passe ou d'agilité.
Compétence générale	2	Ajoute une compétence générale
Compétence de force	1	Ajoute une compétence de force
Enlever une compétence	2	Enlève une compétence négative
Aptitude physique	5	Ajoute une aptitude physique

Si une compétence choisit par le scientifique fou est déjà présente, l'augmentation est perdue.

Compétence générale

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Pro
4	Blocage de passe
5	Tacle
6	Chef
7	Poursuite
8-9	Blocage
10-11	Frénésie
12-13	Joueur vicieux
14	Arracher le ballon

15	Intrépidité
16	Dextérité
17	Frappe précise
18	Nerfs d'acier

Compétence d'agilité

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Saut
4-5	Equilibre
6-7	Esquive
8	Plongeon
9	Glissade contrôlée
10-12	Réception
13-14	Tacle plongeant
15-16	Dextérité
17	Bond
18	Sprint

Compétence de passe

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3	Lancer précis
4	Passe rapide
5-10	Costaud
11-15	La main de dieu
16	Passe
17	Précision
18	Apprentissage de la magie

Compétence de force

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez la compétence
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

3-5	Garde
6	Blocage multiple
7-10	Châtaigne
11-13	Ecrasement
14-16	Stabilité
17	Esquive en force
18	Lancer un coéquipier

Aptitude physique

On lance 1D6

1-4	Vous choisissez l'aptitude
5-6	Le scientifique fou choisit à votre place

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

2	Bras supplémentaire
3	Deux têtes
4-14	Crâne épais
15	Très longues jambes
16	Répulsion
17	Main démesurée
18	Peur

Cependant, l'opération est risquée et à chaque fois que vous dépensez 5 points de construction, la chose peut avoir des compétences non désirées.

On lance 1D6

1-3	L'opération s'est bien passée
4-6	La chose « gagne » une compétence négative

Pour le choix du scientifique fou, on lance 3D6

2	Toujours affamé
3	Animal sauvage
4-8	Débile (si elle le possède, elle devient Gro'deb puis vraiment stupide)
9	Petite soif
10	Torpeur
11-13	Cruauté
14	Fierté
15-18	PVDLE

Le bookmaker

Le bookmaker traîne toujours au alentour du stade afin d'écouter les rumeurs et regarder l'entraînement des joueurs.

Calcul de la cote

Pour calculer le cote, on prend en compte les classements des équipes. Cette cote permet de calculer la différence de TD minimum afin de gagner son pari.

La cote = (classement de l'équipe la plus forte – classement de l'équipe la plus faible)/50 (arrondi au supérieur)

Récupération de l'argent

On lance 2D6 pour voir ce que fait le bookmaker.

2-4	Le bookmaker s'est fait la malle. Au revoir l'argent !!
5-9	Le bookmaker vous rend votre argent.
10-12	Vous multipliez votre mise par la cote.

Les assassins

Il est parfois utile d'envoyer des professionnels afin de se débarrasser de la star adverse.

Afin de savoir si un assassin est disponible sur le marché, on lance 1D6

1	Aucun assassin n'est présent
2-5	1 assassin est disponible
6	1D3 assassins sont disponibles

Niveau de l'assassin :

Amateur	25000 PO
Etudiant	50000 PO
Professionnel	150000 PO
Maître	250000 PO
Ninja	+ 50000 PO (Sauf Skaven et humain)
Envoyer plusieurs assassins	+ 25000 PO

Résultat de l'assassinat :

Modificateur pour le jet de blessure :

Niveau de la cible	Amateur	Etudiant	Professionnel	Maître
Novice ou moins	0	+1	+3	+5
Expérimenté et expert	-1	0	+1	+3
Vétéran et héros	-3	-1	0	+1
Super héros et champion	-5	-3	-1	0
Star ou Membre du staff	-7	-5	-3	-1
Demi dieu ou Sorcier	-9	-7	-5	-3
Ninja	Bonus supplémentaire de +2			

Pour connaître l'effet de la blessure, on lance 1D6 + 1D6/assassin envoyé.

2-7	L'assassinat a raté.
8-9	Le joueur manque la première mi-temps.
10	Le joueur manque le prochain match.
11	Le joueur manque le match et subit une blessure grave.
12 et plus	Le joueur est mort !

Le dopage

Dans chaque village ou ville du vieux monde se trouve un apprenti mage, un shaman, un négociant ou quelqu'un d'autre, qui vous vendront certains de ses produits étranges... Pour voir la disponibilité, on lance 2D6 sur la table suivante :

2-9	Vous ne trouvez rien dans ce village.
10-11	Vous avez obtenu quelque chose.
12	Vous trouvez un dose de BOMBE !!!

Vous trouvez 1D6 doses dans le village sauf si c'est une bombe où c'est 1D3 doses.

Drogue « normale »

Jet	Nom	Effet	Durée	Effets secondaires	Durée des effets secondaires	Prix
2	Champignon rouge	M + 1	1D8	M - 1	1D6	6000
3	Poussières du Gardon	Ag + 1	1D8+1	Ag - 1	1D6	8000
4	Baies noires	Sprint (avec 2 cases en plus)	1D3	Dopants	-	8000
6	Produits stéroïdes	F + 1	1D6+4	Stéroïde	-	20000
7-8	Produits dopants	M + 1	1D6+4	Dopants	-	20000
9	Peau de crapeau	M + 4	1	Dopants	-	12000
10	Trembleur	Saut	1D6	Ag - 2	1D3+1	11000
11	Tarte d'orc	F + 1	1D6	Stéroïde	-	14000
12	Racine blanche	Ag + 2	1D6	M - 2	1D8+1	13000

Table des effets secondaires

D6	Stéroïdes	Produits Dopants
1	Migraine, manque le prochain match	Fatigue, manque le prochain match
2	Paranoïa, manque le prochain match	Surtension, manque le prochain match
3	Pousse de cheveux anormale, manque le prochain match	Hypotension, manque le prochain match
4	Comportement agressif vis-à-vis de l'équipe, manque le prochain match	Problèmes de respiration, manque le prochain match
5	Paranoïa ou migraines récurrentes, blessure persistante	Système immunitaire défaillant, blessure persistante
6	Schizophrénie, le joueur reçoit la compétence Animal Sauvage	Asthme, M-1

Drogue « de la bombe »

Jet	Nom	Effet	Durée	Effets secondaires	Durée des effets secondaires	Prix
1	Chapeau fou	Frénésie	1D6+1	Vraiment stupide	1D6	20000
2	Queue de rat	Intrépidité	1D6+1	Stupide	1D8+1	20000
3	Etoile noire	M+2/Ag+2	1D3+1	KO	-	21000
4	Lapin blanc	F + 1/Frénésie	1D6+4	Blessure persistante	-	20000

Une équipe ne peut comporter plus de deux joueurs dopés par match. De plus certaines restrictions s'appliquent quant au choix des joueurs qui peuvent être dopés. Quand la dose est prise, elle prend effet au tour d'après et dure un certain nombre de tours indiqués dans le tableau des doses. A la fin de l'effet de la drogue, les effets secondaires se font sentir. A la fin d'un mi temps, pour chaque joueur qui s'est dopé, on lance 2D6. Sur un 10+, le joueur est pris. Il subit un match de suspension, 60000 PO d'amende dont 30000 PO à remettre à l'adversaire pour dédommagement et ne peut recevoir de JPV.

Les Morts-Vivants.

Les seuls joueurs qui peuvent utiliser des drogues dans une équipe de morts-vivants sont les goules. Certains Gros Gars tels les Vampires peuvent également les utiliser.

Les Minotaures.

Personne n'a jamais été capable de convaincre un Minotaure de prendre des drogues. Les forcer est aussi impossible que mortel. Certains assistants ont essayé de mettre des stéroïdes dans leurs tonneaux de boisson,... et ils ont échoué. Les minotaures ont un odorat si développé qu'ils peuvent sentir les drogues même en quantité minime.

Les Trolls.

Il est très facile de droguer un troll, de par sa stupidité. Mais un Troll drogué n'est pas joli à voir. Ils deviennent dépressifs et tristes. Ils se mettent à pleurer et refusent de jouer. Cela prend des semaines (2D6 matchs) pour qu'il reprenne son état normal.

Les Squigs.

Ils ne peuvent pas être drogués. Ils deviennent impossible à diriger et sont plus une menace pour l'équipe qu'autre chose.

Les Ogres.

Les drogues fonctionnent bien sur les ogres et ceux-ci sont généralement d'accord pour en prendre. Le problème est que les produits dopants et les stéroïdes ont également pour effet de les rendre Vraiment Stupide.

Les Joueurs avec des armes Secrètes.

Comme ces joueurs trichent déjà, aucun coach n'es suffisamment fou pour les droguer.

Les Hommes-Arbres.

Des gens ont essayé de donner des produits dopants et des stéroïdes aux hommes-arbres. Le résultat est assez surprenant. Ils agissent comme des fertilisants sur les Hommes-Arbres. Ils deviennent plus gros ainsi que leurs racines. Il leur devient impossible de jouer au Blood Bowl. Ils prennent racine à tout jamais.

Les Centaures-Taureaux.

Les équipes de Nains du Chaos dopent souvent leurs Centaures-Taureaux. Etrangement les Centaures-Taureaux ne semblent pas aimer les autres centaures-Taureaux qui se dopent. Ils peuvent sentir voir ressentir quand un autre Centaure-Taureau se dope. Un Centaure-Taureau refusera de rentrer sur le terrain si l'équipe essaye de le faire jouer en même temps qu'un autre drogué.

Les Rats-Ogres.

Les Rats-Ogres sont impossibles à droguer. Les stéroïdes et les produits dopants les rendent stressés, et leurs font perdre le contrôle de leurs actes. Les Rats-Ogres se mettent à faire des choses qu'ils ne feraient pas autrement. Il n'est pas rare qu'un Rat-Ogre drogué se mette à se morde les jambes/les bras/la queue. Ils ne peuvent donc pas être drogués.