

Equipe des Hommes insectes

Liste d'équipe

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
1	0	Reine	170000	3	7	1	10	Regard hypnotique, Chef, Stabilité	F
2	0	Faux bourdon	135000	8	3	4	8	Ailes, Esquive	G+A
-	0	Soldat	115000	5	4	2	9	Garde, Griffes	G+F
-	0	Ouvrière	70000	7	3	3	8		G+A
15	0	Larve	10000	4	2	2	7	Minus, Poids plume	-

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Non

Règles spéciales :

Au départ, l'équipe doit comporter obligatoirement une reine. Une fois l'équipe créée, il n'y a **plus de limite** aux nombre de larves, ouvrières, soldats et faux bourdons dans l'équipe. **On ne peut plus acheter de joueurs une fois l'équipe créée.**

Quand une larve gagne le premier jet d'expérience, elle se transforme et est absente pour un match. On lance 2D6 pour savoir en quoi elle se transforme :

2-7	Ouvrière
8-9	Soldat
10-11	Faux bourdon
12	Reine

La larve prend toutes les caractéristiques de la créature dans laquelle elle s'est transformée. Si la larve se transforme en reine, la nouvelle reine et l'ancienne vont se battre afin de prendre le pouvoir. On lance 2D6+nombre de jet d'expérience pour l'ancienne reine et 2D6 pour la nouvelle. Celle qui réussit le plus haut jet tue l'autre. La reine qui a gagné gagne 2 PE pour la sortie réussie.

A chaque fois que la reine gagne 3 PE, elle pond 1D3-1 larves. S'il n'y a plus de reine dans l'équipe, tous les autres joueurs gagnent la compétence débile. S'il n'y a plus de reine et de faux bourdon, tous les autres joueurs gagnent la compétence Gro'deb.

Les soldats et la reine ont accès aux aptitudes physiques.

Débile

Lancez 1D6 avant chaque action d'un joueur ayant cette compétence. Sur un résultat de 1, le joueur a oublié ce qu'il voulait faire et réfléchit pendant 1 tour perdant sa zone de tacle pour ce tour.

Gro'Déb

Cette compétence est identique à la précédente sauf que le joueur oubliera ce qu'il voulait faire sur un résultat de 1, 2 ou 3 sur le jet d'1D6. De plus, si l'un de ses coéquipiers se trouvent debout dans une case adjacente à la sienne, il l'aide à se souvenir de ce qu'il voulait faire et le joueur n'est plus alors considéré que comme Débile.

Ailes : Un joueur ailé peut se déplacer de 3 cases pour le prix de 4. Avant de voler, le joueur jette un D6, et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa force. Ajoutez 1 au résultat pour chaque zone de tacle ennemie sur le joueur. Si le joueur se trouve dans plus de 3 zones de tacle ennemies, il ne peut pas voler. Si le jet est réussi, placez le joueur dans n'importe où, à 3 cases, ou moins, du point d'envol. Si le jet est raté, le joueur tombe dans sa case, et

doit faire un jet d'armure.

Cette version de "ailes" la différence de "saut", ce qui est tout à fait normal. La distance de 3 cases reflète le fait que l'on peut se maintenir plus longtemps dans les airs. Le coût supplémentaire d'une case représente le fait qu'il faut du temps pour prendre son envol. Les zones de tackle sont la matérialisation de l'espace nécessaire pour décoller. Le +1 au dé dû aux zones de tackle simule les joueurs adverses qui s'accrochent à celui qui s'envole.

Equipes des Abominations de Nurgle

Rien de plus agréable que des bubons de peste sur un joueur. Ce n'est pas l'avis des autres équipes. Les abominations de Nurgle sont des sujets de Nurgle qui peuvent répandre la peste par ce moyen.

Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
5	0	Humain pesteux	10000	5	2	2	7	Peur	G
5	0	Nain pesteux	30000	3	2	1	8	Blocage, Tacle, Crâne épais, Peur	G+F
5	0	Orque pesteux	10000	4	2	2	8	Peur	G
5	0	Skaven pesteux	10000	6	2	2	6	Peur	G
5	0	Elfe pesteux	10000	5	2	3	7	Peur	G+A
2	0	Abomination	-	1	4	1	10	Pas de bras, Stabilité, Terreur	-

Prix des relances : 60 000 Po

Apothicaire : Non

Sorcier : Oui

Alliés : -

Règles spéciales :

Une équipe ne peut acheter des joueurs qu'à la création de l'équipe. Elle doit se fournir après dans les rangs des autres équipes. L'équipe des abominations de Nurgle dispose en permanence de 2 abominations qui ne gagnent pas d'expérience. Les autres joueurs gagnant normalement de l'expérience.

La popularité d'une équipe d'Abomination est toujours égale à 0.

Si l'équipe possède un sorcier, elle peut avoir des démons de Nurgle dans son équipe.

Une abomination, si elle est à terre, se relève avec un 5+ sur 1D6.

Au lieu d'effectuer un tacle et de blesser le joueur, le joueur des abominations peut décider de contaminer le joueur adverse. Les morts vivants sont immunisés à la peste de Nurgle. Il effectue le jet d'armure normal et s'il passe l'armure, il lance le dé sur la table suivante en lançant 2D6. Si le joueur est attaqué par une abomination, un modificateur de +2 s'applique au jet de contamination.

2-9	Le joueur est par terre mais il n'est pas contaminé. Il respire !!!!!!!!!!!!!
10	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 3 tours.
11	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 2 tours.
12	Le joueur est contaminé. Il deviendra un joueur à part entière de l'équipe des Abominations de Nurgle dans 1 tour.

Le coach des abominations de Nurgle prend le joueur contaminé sous son contrôle (toutes les caractéristiques et l'expérience). Ce joueur progressera normalement mais sous l'équipe des Abominations de Nurgle. Il gagne instantanément la compétence peur.

Cependant, la peste ne favorise pas la pratique de blood bowl. Si lors d'un jet de blessure, l'adversaire obtient un double, il regarde sur la table suivante les effets de cette blessure sur le corps du pesteux en lançant 1D6.

	Effet de la blessure	Effet si la caractéristique est égale à 0
--	----------------------	---

1	La blessure est normale (voir la table)	-
2-3	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point de mouvement	Le joueur de l'équipe des abominations est par terre en permanence. Il inflige toujours la peur.
4	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point de force.	Le joueur de l'équipe des abominations ne peut plus plaquer, soutenir. Il est plaquée automatiquement.
5	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point d'agilité.	Le joueur de l'équipe des abominations ne peut plus faire d'action liée à l'agilité.
6	Le joueur de l'équipe des abominations perd 1 point d'armure	-

Si le joueur de l'équipe des abominations a une caractéristique ou plus à zéro, on lance un dé sur la table suivante :

- +1 si deux caractéristiques sont égales à 0
- +3 si trois caractéristiques sont égales à 0
- +5 si quatre caractéristiques sont égales à 0

1D6	Effet du zéro
1-5	L'abomination survit au choc.
6 ou plus	L 'abomination tombe en morceaux et mort dans de joyeuses souffrances.

Peur : Si un joueur tente un blocage contre un adversaire qui provoque la peur, et si le blocage se fait à un dé, ou si l'autre choisit, lancez un D6. Sur un résultat de 1, les nerfs du joueur lachent, il ne fait rien pour le reste du tour. Les joueurs qui provoquent la peur sont immunisés à la peur. Les effets de la peur sont cumulatifs avec ceux de répulsion. Les morts vivants, les joueurs de l'équipe des abominations de Nurgle et les démons sont immunisés à la peur.

Terreur : Si un joueur tente un blocage contre un adversaire qui provoque la terreur, lancez un D6. Sur un résultat de 1 ou 2, les nerfs du joueur lachent, il ne fait rien pour le reste du tour. Les joueurs qui provoquent la terreur sont immunisés à la peur et à la terreur. Les morts vivants, les joueurs de l'équipe des abominations de Nurgle et les démons de Nurgle sont immunisés à la terreur. Pour prendre la compétence Terreur, il faut avoir la compétence Peur.

Equipes d'Albion

Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
14	0	Paysan	50000	7	3	3	8	Syndrome révérenciel	G+A
1	0	Chef de Village	90000	7	3	3	8	Passe	G+P
4	0	Chevalier	115000	5	4	2	10	Blocage, Chef, Syndrome révérenciel	G+F

Prix des relances : 50 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : -

Champions

[Thrud le barbare](#)

Règles spéciales :

L'équipe d'Albion doit comporter au moins un chevalier. Si 3 ou 4 chevaliers sont présents sur le terrain, l'équipe a droit à deux relances de chef.

Syndrome révérenciel : Les chevaliers se considérant comme supérieurs aux simples paysans et les paysans ont, depuis des générations appris à respecter cet état de fait, chaque fois qu'un joueur atteint du syndrome doit passer ou transmettre la passe, il doit le passer ou le transmettre à un chevalier. Sur un double, la compétence syndrome révérenciel peut être supprimée lors d'une augmentation.