BLOOD BOWL

* Terrain de Jeu : C'est le terrain sur lequel se déroule le match. Il est grand et vert (un peu comme un orque) mais ne vous inquiétez pas, il sera très vite rouge sang ! Il est divisé en cases servant à résoudre les mouvements et les combats. Chaque case ne peut contenir qu'un seul joueur de Blood Bowl à la fois.

Les zones à chaque bout du terrain sont appelées *zones d'en-but. Si* une équipe parvient à faire entrer le ballon dans I'en~but adverse, elle marque un *touchdown. Il* est bon de marquer des touchdowns car l'équipe qui en a inscrit le plus à la fin du match a gagné!

Au centre du terrain se trouve la *ligne médiane et,* parallèles à la longueur du terrain, sont tracées deux lignes qui délimitent l'espace des zones *latérales.* Les rangées de cases se trouvant de part et d'autre de la ligne médiane et entre les zones latérales (14 au total) forment la *zone d'engagement. Les* différentes zones du terrain sont indiquées sur le diagramme ci-dessous.

* **Gabarit de Renvoi** : Dans Blood Bowl, le ballon est renvoyé sur le terrain par la foule lorsqu'il sort. Le gabarit est utilisé pour déterminer l'endroit où le ballon atterrit quand il est renvoyé sur le terrain. Pour utiliser le gabarit de renvoi, positionnez la case où est dessiné un ballon sur la dernière case que le ballon a franchi avant de sortir, avec la flèche du centre (celle marquée 3-4) pointée vers le bord opposé. Lancez un dé à 6 faces. Le résultat indique la direction du ballon. Lancez ensuite deux dés pour déterminer le nombre de cases que le ballon parcourt dans cette direction, en comptant à partir de la case marquée d'un ballon.

* **Gabarit de Dispersion** : Ce gabarit est utilisé quand le ballon est lâché ou lorsqu'une passe manque son objectif. Pour l'utiliser (les règles vous diront quand le faire), positionnez la case centrale sur le ballon. Lancez le dé à 8 faces et déplacez le ballon sur la case indiquée par le résultat (le dé à 8 faces fourni avec le jeu n'est utilisé qu'avec le gabarit de dispersion. Utilisez-le comme un dé normal, en lisant le chiffre se trouvant sur la face supérieure).

Les **Coureurs** sont probablement les meilleurs joueurs. Ils sont rapides, agiles et assez forts pour pouvoir se frayer un chemin dans les lignes adverses. Griff Oberwald, le joueur des Reavers est un coureur typique : rapide, fort, et un tantinet frimeur!

Les **Receveurs** sont l'opposé des bloqueurs. Peu protégés et très agiles, ils ne peuvent pas se permettre de se lancer dans des bagarres. Mais en terrain ouvert, ils sont imbattables et personne ne sait rattraper un ballon mieux qu'eux. Les receveurs se placent généralement dans la zone d'en-but, attendant la passe décisive. Le seul inconvénient de ce poste se fait sentir lorsqu'un adversaire vous attrape...

Les **Lanceurs** sont les joueurs les plus prestigieux, capables d'expédier des bombes au centimètre près jusqu'à des joueurs en attente à l'autre bout du terrain. Du moins, en théorie. Bien lancer la balle demande un réel talent.

Les **Trois-Quarts** sont les joueurs de base, brillants dans aucun domaine mais capables de remplacer un joueur si nécessaire. Certaines équipes ne semblent être composées que de trois-quarts, et c'est la raison pour laquelle elles sont toujours en fin de classement!

*** Carte d'Equipe** : La carte d'équipe indique le facteur de popularité de l'équipe ainsi que ses relances et donne les *caractéristiques* et les *compétences* de chaque type de joueur de l'équipe.

Mouvement (M) : Ce chiffre indique le nombre de cases que le joueur peut parcourir en un tour.

Force (F) : La Force d'un joueur représente sa puissance physique et elle est utilisée pour bloquer les adversaires.

Agilité (Ag) : Plus l'Agilité d'un joueur est élevée, plus il a de chances d'éviter les tacles tentés par les autres joueurs, de lancer le ballon avec précision et de l'attraper quand il lui est envoyé.

Armure (Ar) : Ceci donne la mesure de la protection dont le joueur bénéficie. Plus le chiffre est élevé, mieux il est protégé. Les receveurs par exemple, portent peu, voire pas de protection.

Compétences : En plus de ses caractéristiques, un joueur peut avoir une ou plusieurs compétences qui représentent ses talents ou ses capacités spéciales. Par exemple, tous les lanceurs ont la compétence *Passe*, représentant leur extraordinaire capacité à lancer le ballon avec précision,

*** Règle des Portées** : Cette règle en plastique transparent est utilisée pour mesurer la portée quand un J . oueur lance le ballon. Lorsque vous devez mesurer une portée, placez le cercle de l'extrémité au-dessus de la tête du joueur lançant la balle et la ligne rouge centrale au dessus du joueur à qui le ballon est destiné. Si le joueur qui reçoit la balle se trouve sous une ligne marquant la limite entre deux portées de la règle, prenez la plus longue des deux distances.

MISE EN PLACE DU JEU

Il est sage, avant de commencer, de lire ces règles au moins une fois pour avoir une idée de ce que vous faites. Ceci fait, disposez le terrain de jeu et assemblez les figurines en plastique. Un coach prend les joueurs orques et l'autre les joueurs humains. Le possesseur du jeu choisit toujours l'équipe qu'il va jouer! Chaque joueur a également besoin d'une fosse, de la carte d'équipe appropriée et de certains pions. Chaque coach place sa fosse derrière une zone d'en-but. Ceci indique dès lors quelle partie du terrain est la sienne. Vous marquez un touchdown en amenant le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

Chaque coach place un pion Tour dans la première case de la rangée Première Mi- Temps et un pion Score dans la rangée Score à coté de sa propre zone d'en-but. Enfin, chaque coach se réfère à sa carte d'équipe pour déterminer à combien de pions *Relances son* équipe a droit et place un nombre équivalent de pions sur la rangée *Relances de* sa fosse.

Lancez une pièce ou un dé pour déterminer qui se place en premier. L'équipe qui se place en premier est celle qui donnera le coup d'envoi. L'autre équipe est appelée *Equipe à* la réception, car c'est elle qui reçoit le coup d'envoi. Chaque coach peut placer 11 joueurs entre la ligne médiane et sa zone d'en-but, tout en respectant les règles suivantes:

1 L'équipe qui donne le coup d'envoi se place toujours en premier.

2. Vous ne pouvez pas placer plus de 2 joueurs dans chaque zone latérale (soit un maximum de 4 joueurs par camp, 2 sur chaque flanc).

3. Au moins 3 joueurs doivent être placés à coté de la ligne médiane, dans la zone d'engagement.

LE COUP D'ENVOI

Une fois les deux équipes placées, le coach de l'équipe qui engage place le ballon dans n'importe quelle case de la moitié de terrain adverse, y compris la zone d'en-but adverse s'il le désire. Le ballon rebondira dans une direction aléatoire. En utilisant le gabarit de dispersion, lancez une fois le dé à 8 faces pour déterminer la direction du rebond puis lancez un dé à 6 faces pour déterminer le nombre de cases que le ballon parcourt.

Important: Le coup d'envoi est la seule occasion où vous lancerez des dés pour déterminer le nombre de cases franchies par le ballon. En effet, les coups de pied sont imprécis. Quand vous lancez le dé de dispersion pour les passes manquées ou les rebonds, le ballon ne se déplace que d'une case par jet de dispersion.

Un coup d'envoi doit atterrir dans la moitié de terrain adverse. Si la balle rebondit hors du terrain ou à l'intérieur de la moitié de terrain de l'équipe qui a engagé, le coach de l'équipe qui reçoit a droit à une remise en jeu et peut donner le ballon à n'importe quel joueur de son équipe. Si le ballon atterrit dans la moitié de terrain de l'équipe à la réception, il finira sa course soit dans une case vide, soit dans une case occupée par un joueur. Si le ballon atterrit dans une case vide, il rebondira d'une case supplémentaire. Si le ballon atterrit dans une case occupée, le joueur peut essayer de l'attraper. Une fois le coup d'envoi donné, vous êtes prêt pour le premier tour du jeu.

LA SEQUENCE DE JEU

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours chacune (8 tours par coach). A l'issue de la seconde mi-temps, l'équipe qui a marqué le plus de touchdowns a gagné. La partie se joue en respectant une séquence de jeu simple mais stricte, qui se déroule comme suit:

A. Tour de l'équipe à la réception.

B. Tour de l'équipe qui engage.

Répétez les phases A et B, l'une après l'autre, jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps se termine.

Durant son tour, une équipe peut effectuer une action avec chacun de ses joueurs. Un coach n'a droit qu'à 4 minutes pour effectuer son tour. L'autre équipe ne peut rien faire avant que son propre tour ne commence.

DEPLACER LE PION TOUR

Chaque coach a la responsabilité de tenir le compte du nombre de tours que son équipe a joué et doit déplacer le pion *Tour* d'une case sur le compte-tours de sa carte fosse au début de chacun des tours de son équipe. S'il oublie de bouger le pion avant de faire une action avec un ou plus de ses joueurs, le coach adverse a le droit de réclamer une pénalité pour "procédure illégale". Une action consiste à se déplacer d'une ou plusieurs cases, à effectuer un blocage, passer la balle ou esquiver.

Un coach qui subit une pénalité pour procédure illégale doit utiliser une relance ou subir un turnover. Les turnovers sont détaillés plus loin, mais en gros, un coach qui subit un turnover doit immédiatement interrompre son tour, même au beau milieu de l'action d'un de ses joueurs. Si le coach utilise une relance, il ne peut pas en utiliser une autre durant le même tour. De plus, s'il a déjà utilisé une relance au moment où la pénalité est réclamée, ou s'il n'a plus de relance en réserve, le tour de son équipe prend immédiatement fin! Si un coach oublie de bouger son pion *Tour* mais peut rectifier son erreur avant que son adversaire ne la remarque, une procédure illégale ne peut pas lui être reprochée.

ACTIONS DES JOUEURS

Durant le tour de son équipe, un coach peut effectuer une des actions suivantes avec chacun de ses joueurs. Quand tous les joueurs d'une équipe ont effectué leur action, le tour de l'équipe est fini et le coach adverse peut alors commencer le tour de son équipe.

Mouvement: Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement. Les joueurs qui sont à terre peuvent se relever pour un coût de trois cases à retirer à leur Mouvement.

Blocage : Le joueur peut effectuer un seul blocage contre un joueur situé dans une case adjacente. Les joueurs qui sont à terre ne peuvent en aucun cas entreprendre cette action.

Blitz: Le joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement. Un joueur à terre peut se relever pour un coût de trois cases à retirer à son Mouvement. Il peut effectuer un blocage durant le mouvement. Le blocage peut être fait à n'importe quel moment durant le mouvement et coûte une case.

IMPORTANT: Cette action ne peut être accomplie que par un seul joueur de l'équipe dans le tour. Cependant, n'importe quel joueur peut effectuer un blitz, le joueur n'a pas besoin d'être un coureur (qui est seulement un peu meilleur dans cet exercice que les autres).

Passe : Le joueur peut effectuer un mouvement égal à son Mouvement. Un joueur à terre peut se relever au coût de trois cases à retirer à sa caractéristique de Mouvement. A la fin de son mouvement, le joueur doit passer le ballon.

IMPORTANT: Cette action ne peut être accomplie que par un seul joueur de l'équipe dans le tour.

Les joueurs effectuent leurs actions à tour de rôle. En d'autres mots, le coach peut effectuer une action avec un joueur, puis effectuer une action avec un autre joueur et ainsi de suite. Ceci se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur action ou que le coach ne veuille plus effectuer d'actions. Notez qu'un joueur doit terminer son action avant qu'un autre joueur puisse entreprendre la sienne. Chaque joueur n'effectue qu'une action par tour de son équipe. Un seul joueur peut entreprendre une action blitz ou *passe* par tour.

TURNOVER

Normalement, le tour d'une équipe ne s'arrête que lorsque tous ses joueurs ont effectué leur action. Cependant, certains événements peuvent contraindre une équipe a terminer son tour avant que les joueurs n'aient tous effectué leur action. Les événements suivants provoquent un *turnover:*

1. Une équipe a effectué une procédure illégale et n'a pas de pion relance.

2. Un joueur de l'équipe active est plaqué ou tombe.

3. Une passe est effectuée mais le ballon n'est pas récupéré par un des joueurs de l'équipe active.

4. Un joueur de l'équipe active tente de récupérer le ballon et échoue dans sa tentative.

5. Un touchdown est marqué.

6. La limite de 4 minutes pour un tour est dépassée.

Un coach qui subit un turnover doit immédiatement interrompre son tour, même s'il est en plein dans l'action d'un joueur. La seule exception à ceci est que les jets d'armure et de blessure doivent toujours être effectués pour les joueurs qui ont été plaqués.

MOUVEMENT

Un joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son mouvement. Les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, y compris en diagonale, aussi longtemps qu'ils n'entrent pas dans une case contenant un autre joueur (peu importe l'équipe). Les joueurs ne sont pas tenus de dépenser tout leur mouvement durant leur tour, ils peuvent même ne pas se déplacer du tout.

ZONES DE TACLE

Tous les joueurs debout exercent une *zone de tacle* sur les 8 cases adjacentes à la leur, comme le montre le diagramme ci-dessous. Les joueurs à terre n'exercent pas de zone de tacle.

Pour quitter une case située dans une ou plusieurs zones de tacle adverses, un joueur doit réussir une *esquive*. Le joueur ne doit esquiver qu'une seule fois pour quitter une case, quel que soit le nombre de zones de tacle qui s'y exercent. Notez que vous devez toujours faire un jet d'esquive quand vous quittez une zone de tacle, même s'il n'y a pas de zone de tacle dans la case dans laquelle le joueur se rend.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité ci-dessous pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir une esquive. Par exemple, si le joueur a une Agilité de 3, il doit obtenir 4+ pour réussir son esquive. Lancez un dé et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'y appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au résultat nécessaire, le joueur peut continuer à se déplacer (et esquiver si nécessaire) jusqu'à ce qu'il ait utilisé tout son mouvement. Si le résultat est inférieur, le joueur est plaqué dans la case dans laquelle il tentait de se rendre et doit faire un jet de dé pour déterminer s'il est blessé (voir *Plaquages et Blessures). Si* le joueur est plaqué, son équipe subit alors un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

RECUPERER LE BALLON

Si un joueur entre dans la case dans laquelle se trouve le ballon, il peut tenter de le ramasser et, s'il le désire et en est capable, continuer à se déplacer.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat requis pour réussir à récupérer la balle. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur a réussi à récupérer le ballon. Placez le ballon sur le

socle du joueur pour montrer qu'il a été ramassé et continuez le tour du joueur. Si le résultat est inférieur au chiffre requis, le joueur lâche le ballon qui rebondit sur une case. Si le joueur lâche le ballon, son équipe subit un turnover, ce qui met fin à son tour.

BLITZ

Une fois par tour, un joueur de l'équipe active peut effectuer un mouvement spécial appelé Blitz. Un blitz permet au joueur de faire un mouvement puis d'effectuer un blocage. Le blocage peut être fait à n'importe moment du mouvement mais coûte 1 case de mouvement. Le joueur peut continuer à bouger après que les effets du blocage aient été déterminés, s'il lui reste le potentiel de mouvement nécessaire.

FORCE

Le nombre de dés lancés dépend de la Force des deux joueurs impliqués. De façon évidente, si un des deux joueurs est plus fort que l'autre, il y a plus de chances pour qu'il plaque son adversaire lors du blocage. Le nombre de dés de blocage lancés dépend donc des forces relatives des joueurs. Cependant, quel que soit le nombre de dés lancé, un seul d'entre eux est utilisé pour déterminer le résultat du blocage. Le joueur le plus fort a le droit de choisir quel dé sera utilisé.

Si la force des deux joueurs est EGALE, un seul dé est lancé.

Si un des deux joueurs est PLUS FORT, deux dés sont lancés et le joueur le plus fort peut choisir lequel des deux est Utilisé.

Si un des deux joueurs est PLUS DE DEUX FOIS PLUS FORT, trois dés sont lancés et le joueur le plus fort peut choisir lequel des trois est utilisé.

Notez que le coach du joueur effectuant le blocage lance toujours les dés mais que c'est le coach du joueur le plus fort qui choisit lequel sera utilisé.

Le Résultat

Lancez le nombre de dés approprié et observez le résultat sur le tableau ci-dessous. Sur le tableau, le joueur effectuant le blocage est appelé l'Attaquant alors que sa cible est appelée le Défenseur.

<u>Symbole Résultat sur le dé</u>

1 L'attaquant est plaqué.

2 Les deux joueurs sont plaqués, à moins que l'un des deux n'ait la compétence Blocage. Si l'un des deux joueurs a la compétence Blocage, il n'est pas plaqué par ce résultat mais son adversaire l'est. Si les deux joueurs ont la compétence Blocage, aucun d'entre eux n'est plaqué.

3/4Le défenseur est repoussé d'une case par le joueur effectuant le blocage. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

5 A moins que le défenseur n'ait la compétence *Esquive, il* est repoussé et plaqué. S'il a la compétence *Esquive, il* n'est que repoussé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur

6 Le défenseur est repoussé et plaqué dans la case vers laquelle il a été déplacé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

Plaqué: Un joueur plaqué doit être placé sur le dos dans sa case. Le joueur peut être blessé (voir *Blessures, ci-dessous*). Si le joueur qui est plaqué appartient à l'équipe active, il y a alors turnover et le tour de l'équipe active se termine immédiatement!

Repoussé : Un joueur repoussé par le résultat d'un blocage doit être éloigné d'une case par rapport au joueur qui a effectué le blocage. Le coach du joueur qui a effectué le blocage peut décider vers quelle case le joueur est repoussé. Le joueur doit être repoussé vers une case vide, dans la mesure du possible. Si toutes les cases sont occupées par d'autres joueurs, le joueur est repoussé vers une case occupée et le joueur qui occupait cette case à l'origine est repoussé à son tour.

Un joueur ne peut être repoussé hors du terrain que s'il n'y a pas d'autre case vide disponible. Un joueur repoussé hors du terrain est écharpé par la foule et doit faire un jet de dés sur le tableau des blessures.

Notez qu'il n'y a aucun jet d'armure pour les joueurs repoussés hors du terrain, ils sont blessés automatiquement. Si un résultat "Sonné" est obtenu sur le tableau des blessures, le joueur doit être positionné sur l'emplacement "Réserves" de la fosse et doit y rester jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou que la mi-temps s'achève.

Poursuites: Un joueur qui a effectué un blocage peut réaliser une poursuite et occuper la case laissée vacante par le joueur qui vient d'être repoussé. Ce mouvement est gratuit et le joueur ignore les zones de tacle ennemies (c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin d'esquiver pour entrer dans la case). Les joueurs qui font des blitz ont le droit de faire des poursuites et ce mouvement ne leur coûte aucune case de mouvement (comme ils avaient déjà payé une case pour effectuer le blocage, ils ont en fait déjà payé pour ce mouvement).

PLAQUAGES & BLESSURES

Les joueurs plaqués ou qui tombent pour une raison quelconque doivent être placés sur le dos dans leur case. Pendant qu'il est à terre, le joueur n'exerce plus de zone de tacle et ne peut plus rien faire sauf se relever pour un coût de trois cases de mouvement lors de sa prochaine action. Le joueur peut se relever dans la zone de tacle d'un joueur adverse sans avoir à effectuer une esquive (il lui faudra effectuer une esquive au moment de sortir de la case). Notez qu'un joueur qui se relève ne peut pas effectuer de blocage, car il est interdit de bouger puis de faire un blocage. Le joueur peut faire un blitz ou une passe.

Un joueur qui tombe lâche le ballon s'il le portait. Celui-ci rebondit alors d'une case dans une direction aléatoire.

BLESSURES

Tout joueur plaqué peut être blessé. Le coach adverse peut lancer deux dés et ajouter leurs résultats pour essayer de surpasser la caractéristique Armure du joueur plaqué. S'il réussit, il peut alors lancer deux dés sur le tableau des blessures pour déterminer la gravité des dommages subis par le joueur plaqué.

REMPLACEMENTS

Vous ne pouvez pas remplacer des joueurs blessés ou expulsés du terrain par des joueurs frais en cours de match. Les seuls moments où vous pouvez effectuer des remplacements sont pendant les placements (après un touchdown ou à la mi-temps).

LANCER LE BALLON

Une fois par tour d'équipe, un joueur de l'équipe active peut faire une passe. Le joueur peut faire un mouvement normal et, après avoir fini son mouvement, il peut lancer le ballon. Notez que le joueur n'a pas à tenir le ballon au début de son mouvement. Il peut utiliser son mouvement pour aller chercher un ballon à terre, le ramasser et ensuite le lancer, par exemple.

LANCER

Tout d'abord, le coach doit déclarer où le joueur tente de lancer le ballon. Le joueur peut lancer le ballon à un autre joueur de son équipe (ou à un joueur de l'équipe adverse s'il le désire vraiment) ou simplement vers une case vide, bien qu'évidemment la première de ces options soit la plus utile (surtout pour lui éviter d'être attaqué par les membres de sa propre équipe !) Le ballon ne peut être passé qu'une seule fois par tour.

Ensuite, le coach doit mesurer la distance en utilisant la règle des portées. Il est permis de mesurer d'abord la portée vers plusieurs joueurs avant de déclarer auquel vous destinez le ballon.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir la passe. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modifications est toujours un échec et un résultat de 6 avant modifications est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au résultat requis, la passe est parfaite et atterrit dans la case visée. Sinon, la passe est manquée et dévie, lancez alors trois fois de suite le,dé à huit faces pour déterminer dans quelle case le ballon termine sa course. Notez que chaque jet est effectué séparément, il est ainsi possible que le ballon rebondisse finalement dans la case visée (il sera quand même plus difficile à attraper). Le ballon ne peut être attrapé que dans la case où il termine sa course. Si le ballon traverse une case occupée par un joueur, celui-ci ne peut pas tenter de l'attraper

RECEVOIR LE BALLON

Si le ballon atterrit dans une case occupée par un joueur debout, celui-ci peut tenter de l'attraper. Les joueurs à terre ne peuvent jamais attraper le ballon. Les joueurs des deux équipes peuvent tenter d'attraper le ballon.

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le tableau d'agilité pour déterminer le résultat à obtenir pour réussir à réceptionner le ballon. Lancez lD6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent au jet de dé. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au score nécessaire, le joueur a réussi à attraper le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur de façon à montrer qu'il l'a attrapé et continuez le tour du joueur. Si le joueur qui a attrapé le ballon n'a encore fait aucune action, il peut en faire une normalement. Si le résultat est inférieur au résultat à obtenir, le joueur lâche le ballon qui rebondit alors (voir *Rebonds,* ci-dessous).

REBONDS

Si le ballon n'est pas attrapé ou que la case où il atterrit n'est pas occupée (ou est occupée par un joueur à terre), il rebondit. Ce terme désigne le ballon glissant en tous sens, pendant que les joueurs patinent en tentant de mettre la main dessus ! Pour déterminer l'endroit où le ballon rebondit, lancez une nouvelle fois le dé pour la dispersion. Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur, ce dernier peut essayer de l'attraper. Si le joueur ne parvient pas à attraper le ballon, celui-ci rebondit à nouveau jusqu'à ce qu'il soit attrapé, qu'il rebondisse dans une case vide ou sorte du terrain.

RENVOIS

Quand un ballon sort du terrain, il y est immédiatement renvoyé par les spectateurs enthousiastes. Utilisez le gabarit de renvoi pour déterminer l'endroit précis où la balle revient, en utilisant comme point de départ la dernière case que le ballon a traversé avant de sortir (voir le chapitre Composants au début du livret pour une description de la façon dont ce gabarit est utilisé). Si le ballon est envoyé dans une case occupée par un joueur debout, ce joueur peut tenter de l'attraper comme décrit ci-dessus. Si le ballon atterrit dans une case vide ou occupée par un joueur à terre, alors il rebondit. Si un renvoi fait sortir la balle du terrain, elle sera renvoyée à nouveau et centrée sur la dernière case franchie avant de quitter le terrain.

TURNOVERS

Si le ballon n'est pas attrapé par un joueur de l'équipe active, il y a alors turnover et le tour de cette équipe prend immédiatement fin. Le turnover n'a pas lieu avant que le ballon ne se soit complètement immobilisé. Ceci signifie que si le ballon rate la cible mais est tout de même récupère par un joueur de l'équipe active, le turnover n'a pas lieu. Le ballon peut même sortir du terrain et être renvoyé dans une case vide, aussi longtemps qu'il est récupéré par l'équipe active, le turnover est évité!

RELANCES

Les relances sont très importantes dans Blood Bowl. Il y a deux types de relances : les relances d'équipe et les relances de joueurs. Dans chaque cas, une relance vous permet de relancer tous les dés ayant généré un résultat. Ainsi par exemple, une relance peut être utilisée pour relancer une esquive, auquel cas le dé est relancé une nouvelle fois, ou un blocage à trois dés, auquel cas les trois dés sont relancés à nouveau, etc...

TRES IMPORTANT: Quel que soit le nombre ou le type de relances dont vous disposez, vous ne pouvez jamais relancer un jet de dés plus d'une fois. Ainsi par exemple, si vous utilisez la compétence *Esquive* pour relancer un jet d'esquive raté et que vous ratiez encore ce jet, vous n'aurez en aucun cas droit à une troisième tentative!

RELANCES D'EQUIPES

Les relances d'équipe représentent l'entraînement de l'équipe. Un coach peut utiliser une relance d'équipe pour effectuer une relance de n'importe quel jet de dés ayant lieu pendant le tour de son équipe. Le résultat du nouveau jet doit être accepté à la place du premier, même s'il est pire. Un coach ne peut pas utiliser plus d'un pion relance par tour d'équipe et ne peut pas utiliser un pion relance pour contraindre le coach adverse à relancer ses dés (pour un jet d'armure, par exemple).

Chaque coach doit garder le compte du nombre de relances qui lui reste grâce aux cases prévues à cet effet sur sa carte. Chaque fois qu'un coach utilise une relance d'équipe, il doit retirer un pion de ces cases. Quand il n'y a plus de pion sur les cases, il ne peut plus utiliser de relances d'équipe pendant la mi-temps en cours. A la mi-temps, les deux équipes se reposent et les relances des deux équipes retrouvent donc leur niveau de départ.

RELANCES DE JOUEURS

Certains joueurs ont des compétences leur permettant de relancer les dés dans certaines circonstances. Par exemple, un lanceur a la compétence *Passe* qui lui permet de relancer le dé quand il rate une passe. Un coach peut utiliser un nombre quelconque de relances de joueurs dans le même tour et un joueur peut utiliser sa compétence un nombre quelconque de fois dans le même match. Cependant, comme noté ci-dessus, un jet de dés ne peut pas être relancé plus d'une fois.

REMPORTER LE MATCH

Blood Bowl est divisé en deux mi-temps de 16 tours (8 par coach et par mi-temps). Chaque coach doit tenir le compte des tours joués par son équipe en déplaçant le pion *tour* d'une case sur le compte-tours de sa fosse au début de chacun de ses tours. Le jeu s'achève lorsque les deux coaches ont chacun joué 8 tours, donnant ainsi aux joueurs la possibilité d'un repos bien mérité et aux coaches l'opportunité de remplir leurs réserves de pions *relance* sur leur carte fosse. Le jeu redémarre sur un autre coup d'envoi au début de la seconde mi-temps.

L'équipe qui a inscrit le plus de touchdowns à la fin du dernier tour de la seconde mi-temps a gagné. S'il y a égalité, le match se poursuit dans une prolongation avec "mort subite". Lancez la pièce de Blood Bowl pour déterminer l'équipe qui donne le coup d'envoi, puis jouez une troisième série de 8 tours par équipe. La première équipe à marquer gagne le match. Si aucune équipe ne marque, la victoire sera décidée par une série de penalties : chaque coach lance 1 D6 et celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte. Relancez le dé en cas d'égalité. Aucune équipe n'a droit aux pions *relance* pendant les prolongations, les joueurs sont trop fatigués.

MARQUER DES TOUCHDOWNS

Une équipe marque un touchdown quand l'un de ses joueurs termine son action dans la zone d'en-but adverse en tenant le ballon. Dès que cela arrive, le jeu s'arrête, la foule hurle et siffle et les pom-pom girls se trémoussent en faisant des cabrioles. Le coach de l'équipe qui vient de marquer peut sauter et crier lui aussi, pendant qu'il déplace le pion score d'une case.

Tous les joueurs peuvent entrer n'importe quand dans les zones d'en-but, même s'ils ne portent pas le ballon. Si le ballon leur est envoyé et qu'ils l'attrapent ou sont capables de le ramasser alors qu'ils sont dans la zone d'en-but de l'adversaire, ils marquent un touchdown. Notez cependant que pour inscrire un touchdown, le joueur doit terminer son action debout dans la zone d'en-but. Si le joueur a raté un jet d'esquive par exemple, et est ainsi tombé dans la zone d'en-but, il ne marque pas de touchdown.

REPRENDRE LE MATCH

Après qu'un touchdown ait été inscrit et au début de la seconde mi-temps, le jeu recommence et le match continue. Cependant, avant le coup d'envoi, les coaches lancent un dé pour chacun de leurs joueurs KO. Sur un résultat de 4+, le joueur est suffisamment en forme pour reprendre le jeu, mais sur tout autre résultat il doit rester dans l'emplacement de la fosse réservé aux joueurs K.O.

Les coaches peuvent ensuite placer les joueurs valides selon la méthode appliquée au début du match. Quand le jeu reprend, l'équipe qui vient de marquer fait toujours l'engagement. Au début de la seconde mi-temps, l'équipe qui fait l'engagement est celle qui n'avait pas donné le coup d'envoi à la première mi-temps.

MARQUER PENDANT LE TOUR ADVERSE

Il arrive qu'une équipe marque un touchdown pendant le tour de l'adversaire. Par exemple, un joueur tenant le ballon peut être repoussé dans sa zone d'en-but par un blocage. Si cela arrive, alors l'équipe inscrit un touchdown mais doit décompter un tour sur le compte-tours pour représenter le temps supplémentaire que les joueurs passent à fêter cette singulière réussite!

REGLES ADDITIONNELLES

Les règles suivantes sont optionnelles. Ceci signifie que les deux coaches doivent se mettre d'accord sur les règles additionnelles qu'ils vont utiliser avant que le match commence. Cependant, elles sont toutes hautement recommandées et vous constaterez que leur utilisation vous fournira des parties encore plus agréables et captivantes sans pour autant ralentir la cadence effrénée du jeu. Essayez-les !

CREER UNE EQUIPE DE BLOOD BOWL

En dehors des équipes que vous allez découvrir dans ce livre de règles, il y en a de nombreuses autres. Il y a beaucoup d'autres équipes orques et humaines par exemple que vous pouvez jouer en utilisant les figurines plastiques de la boite.

Toutes les différentes races qui jouent au Blood Bowl seront détaillées dans des suppléments à venir. Cependant, afin que vous puissiez commencer dès maintenant votre propre équipe de Blood Bowl, ce chapitre présente les règles de base pour les races les plus populaires de ce sport. Vous pouvez utiliser les figurines plastiques fournies avec le jeu et collectionner les figurines Citadelle que vous pouvez vous procurer auprès de votre détaillant Games Workshop ou grâce à notre service de vente par correspondance.

ACHAT DES JOUEURS

Pour créer votre équipe, vous disposez d'un budget de 1.000.000 de pièces d'or. Ceci représente l'argent que vous avez réussi à vous procurer pour engager les joueurs de votre équipe.

La première chose à faire avant de créer son équipe est d'étudier les listes d'équipes de la dernière page du livre de règles et de décider laquelle vous voulez utiliser. Tous les joueurs de votre équipe doivent être de la même liste d'équipe. Une équipe elfe ne peut donc pas inclure de joueurs provenant d'une autre liste d'équipe.

Après avoir choisi la liste d'équipe que vous allez utiliser, vous devez engager vos joueurs. Chacun coûte une certaine quantité de pièces d'or, comme indiqué sur les listes. La liste d'équipe indique également le maximum de chaque type de joueurs que vous avez le droit de prendre. Ainsi par exemple, une équipe humaine ne peut pas avoir plus de deux lanceurs. De plus, votre équipe doit avoir au moins 11 joueurs et ne peut pas en avoir plus de 16. Dans le respect de ces restrictions, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le désirez, aussi longtemps que vous avez assez d'argent.

RELANCES D'EQUIPE

ET FACTEUR DE POPULARITE

Quand vous créez une équipe, les relances d'équipe et le facteur de popularité ne sont pas gratuits. Chaque relance coûte le nombre de pièces d'or indiqué sur votre liste de l'équipe. Si vous avez joué des parties en utilisant les règles de base, vous connaissez déjà l'importance des relances, c'est donc une bonne idée d'en prendre une ou deux pour votre équipe.

Le facteur de popularité représente la notoriété de l'équipe et peut avoir des effets importants sur les résultats que vous obtenez sur le tableau de coup d'envoi. Chaque point de popularité coûte 10.000 pièces d'or. Le facteur de popularité de votre équipe doit être d'au moins 1 et ne peut être supérieur a .

ENCADREMENT

Le personnel d'encadrement fournit un soutien vital aux joueurs de l'équipe. Il n'a jamais le droit d'aller sur le terrain et doit rester à l'extérieur des lignes de touche pendant le match. Toutes les équipes peuvent inclure un personnel d'encadrement sur leurs feuilles d'équipes, aussi longtemps que celui-ci est représenté par des figurines peintes. A l'exception des pom-pom girls, une figurine Citadelle appropriée est une figurine de la même race que l'équipe à laquelle elle appartient. Ainsi, si vous avez une armée orque pour Warhammer, vous pouvez utiliser la figurine du général d'armée comme entraîneur de votre équipe de Blood Bowl.

Le Coach (alias "Le Manager" ou "Ze Boss")

Cette figurine vous représente et ne vous coûte pas la moindre PO! Durant un match, votre boulot principal est de vous égosiller après vos joueurs afin de les motiver et, plus important, de hurler et crier contre l'arbitre s'il prononce un jugement défavorable envers votre équipe.

Pour représenter ceci, chaque fois que l'arbitre expulse un ou plusieurs joueurs ou déclare une procédure illégale contre vous, vous pouvez protester. Lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, il vous expulse de la partie et vous ne pouvez plus contester ses décisions jusqu'à la fin du match. Sur un résultat de 2-5, il ignore vos protestations et maintient sa décision. Sur un résultat de 6, il reconnaît vos arguments et annule sa décision.

Assistants

Les assistants incluent des coordinateurs offensifs et défensifs, des managers spéciaux, des entraîneurs personnels pour les champions et bien d'autres. Au fur et à mesure qu'une équipe devient célèbre, le nombre d'assistants devient de plus en plus important. Plus il y a d'assistants dans votre équipe, plus vous avez de chances de gagner le résultat Brillante Stratégie sur le tableau coup d'envoi (voir p. 22).

Chaque assistant coûte 10.000 PO à l'équipe et doit être représenté par une figurine peinte. De plus, chaque assistant doit avoir une dénomination différente. La liste complète des assistants doit être rédigée au dos de votre feuille d'équipe.

Pom-Porn Girls

La plupart des équipes de Blood Bowl ont une ou deux troupes de pom-pom girls chargées d'inspirer à la fois les joueurs de l'équipe et les fans. C'est le travail des pom-pom girls que de rendre les fans hystériques, de diriger les chants et les slogans et de faire monter les cris et les hurlements de la foule jusqu'à un crescendo assourdissant. Plus vous avez de pom-pom girls dans votre équipe et plus vous avez de chances de gagner le résultat Acclamations ***des Fans sur*** le tableau de coup d'envoi. Elles coûtent chacune 10.000 PO et doivent être représentées par des figurines peintes.

CHAMPIONS

En plus des joueurs normaux, vous pouvez acheter à votre équipe des champions. Ce sont les héros des arènes de Blood Bowl, les joueurs les plus talentueux et les plus imaginatifs de l'équipe. Chaque champion a ses propres compétences et chacun se distingue nettement du reste de l'équipe. Toutes les équipes aiment avoir au moins un ou deux de ces joueurs de valeur : les Reikiand Reavers ou les Yeux Crevés ont les moyens de s'offrir plusieurs champions, s'assurant des succès continus et la domination du championnat.

Les champions ne jouent que pour certaines équipes: par exemple, Griff Oberwald ne joue que pour les équipes humaines alors que Morg'th N'hthrog est prêt à jouer pour n'importe qui. Vous ne pouvez acheter un champion pour votre équipe que s'il s'agit d'un joueur prêt à jouer pour vous. Bien sûr, vous aurez besoin d'un trésor suffisamment garni pour payer la somme qu'un champion exigera pour rejoindre votre équipe!

ARMES SECRETES

Certains champions sont dotés d'un équipement spécial appelé Armes *Secrètes.* Bien que les règles de **Blood Bowl interdisent l'utilisation** d'armes, le jeu a un long passif d'équipes tentant d'introduire discrètement des armes sur le terrain. Les équipes naines et gobelines en particulier, se sont forgées une réputation bien méritée à force d'utiliser des armes secrètes et des inventions diaboliques pour donner l'avantage à leur équipe. Quoi qu'il en soit, l'utilisation de ces armes est illégale et les arbitres ont la mauvaise habitude d'expulser les joueurs qui les utilisent. Bien souvent cependant, les arbitres ferment pudiquement les yeux sur l'utilisation des armes secrètes. Après tout, ces armes sont très appréciées par les fans et plus d'un arbitre a été démembré morceau par morceau par des supporters en colère après avoir expulsé d'un match un champion et son arme secrète...

Si un champion a une arme secrète, ceci est indiqué sur sa carte. Par exemple, le champion gobelin Scrappa Malocrân' a un bâton à ressort pour arme secrète alors que Nobbla La Teigne a une tronçonneuse parfaitement illégale! La seule façon de se procurer ces armes est d'acheter un champion qui en possède une, vous ne pouvez pas acheter d'armes secrètes pour d'autres joueurs de votre équipe.

Un joueur utilisant une arme secrète ne sera pas expulsé par l'arbitre au cours du match (à moins qu'il décide d'agresser un joueur qui a été plaqué, auquel cas les règles normales pour agression d'un joueur à terre s'appliquent). Au lieu de cela, le joueur reste sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps se termine. A ce moment, le coach adverse peut faire un jet de pénalité pour déterminer si l'arbitre expulse le joueur de la partie.

Pour effectuer un jet de pénalité, un coach lance 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre de pénalité de l'arme secrète (donné ci-dessous), l'arbitre expulse le joueur pour le reste du match. Placez le joueur dans l'emplacement joueurs morts et blessés de la carte fosse pour indiquer qu'il n'est pas autorisé à revenir dans la partie.

Si le résultat est inférieur au chiffre de pénalité, l'arbitre ne prend aucune mesure pour cette fois et le joueur peut continuer à jouer (bien qu'un autre jet de pénalité devra être fait si le joueur est à nouveau utilisé).

Notez que vous devez faire un jet de pénalité pour une arme secrète si le joueur qui la porte était sur le terrain, même si dans les faits il n'utilise pas son arme. De plus, si un champion doté d'une arme secrète est utilisé, il doit emporter son arme secrète avec lui, il ne peut pas laisser son arme dans la fosse de sorte à éviter de devoir effectuer le jet de pénalité.

TRANSMISSION DU BALLON

Une transmission est une passe très courte, la balle est simplement remise à un joueur se trouvant dans une case adjacente. Elle peut être réalisée n'importe quand, même pendant le mouvement d'un autre joueur et ne **compte pas comme action, ni pour le joueur** qui remet le ballon, ni pour celui qui le reçoit. Cependant, le ballon ne peut pas être transmis plus d'une fois par tour d'équipe et jamais pendant le tour de l'adversaire. Un coach a le droit de transmettre et de passer le ballon dans le même tour.

Aucun jet de dé n'est nécessaire pour déterminer si la transmission est réussie, c'est automatique. Cependant, le joueur à qui le ballon est transmis doit effectuer un jet de dé pour déterminer s'il parvient à l'attraper. La transmission compte comme une passe parfaite, le joueur à qui le ballon est transmis reçoit donc le modificateur de +1 dû à la passe parfaite à son jet de réception.

INTERCEPTIONS ET MALADRESSES

Quand un joueur lance le ballon, plusieurs choses peuvent mal se passer. Bien souvent, le ballon sera légèrement à côté de la cible ou sera lâché par le receveur. Ces événements sont couverts par les règles normales de lancer. Parfois, cependant, le lanceur peut complètement rater son lancer, lâcher la balle dans sa propre case ou voir son lancer intercepté par un joueur adverse avant d'atteindre sa cible. Tous ces événements sont couverts par les règles ci-dessous.

Interceptions

Un joueur de l'équipe adverse peut tenter d'intercepter un ballon qui a été lancé. Pour cela, il doit se tenir entre le joueur qui a lancé le ballon et celui à qui le ballon est destiné : c'est à dire que la règle des portées doit passer au moins en partie au-dessus de son socle. Notez qu'un seul joueur peut tenter une interception, quel que soit le nombre de joueurs capables de le faire.

Le coach doit déclarer qu'un de ses joueurs tente l'interception avant que le lanceur ne fasse le jet de dé pour déterminer s'il atteint la cible. Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour trouver le résultat à obtenir pour réussir à intercepter le ballon. Lancez 1 D6 et ajoutez ou soustrayez les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat modifié est inférieur au chiffre requis, le joueur rate son interception et la passe continue normalement.

Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur réussit à intercepter et attraper le ballon. Placez le ballon sur le socle du joueur pour indiquer qu'il l'a attrapé. Une interception réussie provoque un turnover et le tour de l'équipe active est immédiatement interrompu.

Maladresses

Il arrive qu'un joueur tentant de lancer le ballon glisse dans sa propre case. Ceci a plus de chances de se passer quand le joueur a des adversaires près de lui! Pour représenter ceci, si le résultat d'une passe est 1 ou moins avant ou après modification, alors le lanceur a commis une maladresse et lâché le ballon. Celui-ci rebondit une fois à partir de la case du lanceur et l'équipe active subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

SOUTENIR UN BLOCAGE

Après qu'un blocage ait été déclaré, l'attaquant et le défenseur ont la possibilité de rajouter des joueurs pour bénéficier d'un soutien. Ceci permet à deux attaquants ou plus de s'associer contre un unique défenseur ou à un défenseur ou plus d'aider un camarade contre un blocage. Chacun de ces joueurs supplémentaires ajoute +1 à la Force du joueur qu'il soutient.

Soutenir un blocage ne compte pas comme une action et un même joueur peut soutenir un nombre quelconque de blocages dans un tour. Un joueur a même le droit d'apporter un soutien après avoir bougé ou effectué une action. Le coach attaquant doit déclarer si certains de ses joueurs apportent leur soutien, puis le coach défenseur peut ajouter des soutiens défensifs avec les joueurs de son équipe. Pour pouvoir apporter son soutien, le joueur :

1 . Doit être dans une case adjacente à celle du

joueur adverse impliqué dans le blocage,

2. Ne doit pas se trouver dans la zone de tacle

   d'un autre joueur de l'équipe adverse.

3. Doit être debout.

Le résultat du blocage n'affecte que les deux joueurs directement impliqués. Les joueurs qui apportent leur soutien ne sont pas affectés. De même, seules les compétences des deux joueurs directement impliqués peuvent être utilisées. Aucun camp ne peut utiliser les compétences des joueurs apportant leur soutien.

LANCER DES COEQUIPIERS

Certains monstres peuvent lancer des petits joueurs de leur équipe au lieu du ballon. Pour ceci, le monstre doit avoir la compétence *Lancer un Coéquipier* et l'autre doit avoir la compétence Poids Plume. Le monstre doit faire une passe mais peut se déplacer avant de lancer l'autre joueur. Après son mouvement, les deux joueurs doivent se trouver dans des cases adjacentes et tous les deux doivent être debout. Un monstre peut tout à fait lancer un coéquipier qui possède le ballon.

Le lancer est traité comme une passe normale, excepté qu'il faut lui ajouter une portée (une Passe Eclair compte donc comme une Passe Courte, par exemple), il est donc impossible de lancer un coéquipier jusqu'à la portée Bombe. De plus, le coéquipier doit être lancé vers une **case vide et ne peut pas être intercepté** par un joueur adverse, même pas un autre grand monstre!

A l'exception des changements notés ci-dessus, vous devez effectuer un jet de dé pour déterminer si la passe est parfaite, exactement comme si le monstre lançait un ballon. Si le monstre a la compétence *Passe, il* a le droit de relancer le dé si sa première tentative est ratée. Si le lancer est parfait, le joueur atterrit dans la case cible. Si le lancer est raté, lancez trois fois le dé de dispersion pour déterminer où le joueur lancé atterrit.

Si le joueur lancé atterrit dans une case vide, l'étape suivante est de faire un jet de dé pour déterminer s'il atterrit sur ses pieds (voir *Atterrissage).* Si le joueur lancé se retrouve hors du terrain, il est agressé par la foule, tout comme s'il avait été poussé hors des limites du terrain. S'il atterrit sur un autre joueur, tous deux sont plaqués et le joueur sur lequel il atterrit est repoussé d'une case.

Atterrissage

Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat d'un atterrissage. Lancez un dé et ajoutez ou soustrayez les modificateurs qui s'appliquent. Un 1 avant modification est toujours un échec et un 6 avant modification est toujours une réussite.

Si le résultat final modifié est supérieur ou égal au chiffre requis, le joueur atterrit sur ses pieds et peut entreprendre une action s'il n'en avait pas encore fait. Si le résultat est inférieur, le joueur tombe lors de l'atterrissage et le coach adverse peut faire un jet d'armure pour déterminer s'il est blessé. Un jet raté ne provoque pas de turnover, à moins que le joueur n'ait le ballon.

Important : Un joueur lancé dans la zone d'en-but adverse doit atterrir sur ses pieds (debout) pour marquer un touchdown. S'il tombe, le touchdown n'est *pas* marqué.

METTRE LE PAQUET!

Quand un joueur effectue un mouvement, une passe ou un blitz, il peut essayer de se déplacer d'une ou deux cases supplémentaires à ce qu'il est normalement capable de faire. Cela s'appelle *Mettre le Paquet*

Lancez un dé après chaque case supplémentaire parcourue par le joueur. Sur un résultat de 1, il s'emmêle les jambes et tombe dans la case où il se rendait. Sur tout autre résultat, le joueur accomplit son mouvement sans problème. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

Un joueur qui effectue un blitz peut mettre le paquet dans le but d'effectuer un blocage. Lancez un dé pour le joueur après avoir déclaré qu'il fait le blocage. Sur un 1, il tombe à terre comme décrit précédemment. Sur tout autre résultat, il peut effectuer normalement son blocage. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

AGRESSIONS, OU FRAPPER LES JOUEURS A TERRE

Attaquer les joueurs plaqués est bien sûr strictement interdit. Cependant, et malgré les mille et une manières légales dont dispose un joueur pour en attaquer un autre, nombreux sont ceux qui ont recours à la bonne vieille tradition d'attaquer un homme à terre. L'arbitre est censé repérer et pénaliser les joueurs qui pratiquent ces méthodes indignes, mais hélas, lorsque

quelque chose de pas très catholique se déroule sur le terrain, les arbitres sont souvent en train de regarder ailleurs. Pas étonnant dans ce cas que l'arbitre soit souvent conspué!

Normalement, les joueurs à terre ne peuvent pas être attaqués. Cependant, un joueur par tour d'équipe peut commettre une agression. Ceci permet au joueur de se déplacer d'un nombre de cases égal à son Mouvement et d'agresser un joueur adverse qui est à la fois à terre et dans une case adjacente. Le coach désigne la victime, puis fait un jet d'armure pour elle, ajoutant +1 au résultat. D'autres joueurs adjacents à la victime peuvent soutenir le joueur commettant l'agression et chaque joueur qui soutient apporte un +1 supplémentaire au jet d'armure. Notez que ses coéquipiers ne peuvent pas apporter un soutien défensif pour aider la victime.

Si le résultat est supérieur à l'Armure de la victime, celle-ci est blessée et doit effectuer un jet sur le Tableau des Blessures pour déterminer les effets de l'agression. Cependant, si le coach obtient un double sur le jet d'armure, quels qu'en soient les effets sur la victime, l'arbitre voit l'agression et expulse le coupable pour le reste du match. Les joueurs qui apportaient leur soutien s'en tirent avec un avertissement ! Si l'arbitre remarque une agression, l'équipe coupable subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour. Un coach ne peut pas remplacer un joueur expulsé avant qu'un touchdown ait été inscrit ou que la mi-temps se termine.