

Précisions sur les compétences

Précisions sur les compétences et règles optionnelles

Régénération

doit être utilisé au moment de l'incident. Pour qu'elle soit réussie il faut obtenir un 3+.

Tacle plongeant

n'est utilisable qu'une fois par tour et par joueur. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur qui blitz sur vous. De plus, le joueur qui effectue un tacle plongeant fait en réalité un blocage normal. Il peut donc être plaqué par un résultat de ☹ ou ☹* sur les dés de blocage.

Frénésie

pour que cette compétence n'aboutisse pas à de l'anti jeu, il est précisé que le joueur utilisant cette compétence entre dans un état second et cherchera donc toujours à faire tomber son adversaire plutôt qu'à le repousser. Par ailleurs, il est possible d'utiliser des mouvements supplémentaires pour continuer à bloquer.

Lancer un coéquipier

Lancer un coéquipier ne compte pas comme une passe à moins que le coéquipier lancé porte le ballon. De plus, un joueur ne peut pas effectuer plus d'un lancer de coéquipier par tour et un coéquipier ne peut pas être lancé plus d'une fois par tour. Enfin rien n'interdit de se déplacer avec son coéquipier dans les bras!

Regard hypnotique

peut être utilisé n'importe quand durant l'action du joueur.

Equilibre

ne peut s'utiliser qu'une fois par tour.

Garde

permet de soutenir un blocage mais aussi une agression lorsque l'on se trouve dans une ZdT.

Main de dieu

Elle ne peut être utilisée par temps de blizzard. Les Gros balaises peuvent lancer leurs équipiers en utilisant la compétence Main de dieu. Les Gros balaises qui possèdent les compétences Lancer un Coéquipier et Costaud, peuvent lancer les joueurs avec 2 en Force et la compétence Poids Plume sur une distance égale à une Bombe.

Longues Jambes

Un joueur qui a déjà gagné deux points de mouvement ne reçoit pas le +1 s'il obtient la mutation.

Cornes

Le bonus que procure la mutation corne s'applique après toute modification de Force qu'apporte la compétence Intrépidité.

Minus

Un joueur qui acquiert la mutation minus subit un +1 aux jets de blessure sur lui, de la même manière que les Gobelins et les Halflings. Les joueurs qui ont la compétence Minus ignorent les zones de tacles quand ils esquivent, mais pas les autres malus tels que la Queue Préhensile par exemple.

Blocage de Passe

On ne peut utiliser Blocage de Passe en réponse à une Passe Rapide.

Compétence négative

Les compétences négatives peuvent s'enlever si on effectue un double. Sauf pour les compétences suivantes qui diminuent d'un degré (Débile peut être supprimé).

1	2	3	4
Esprit simple	Débile	Gros'Déb	Vraiment stupide

Animal sauvage (*Wild animal*)

Un joueur avec cette compétence a tendance à être incontrôlable pendant la partie. Pour représenter ceci, il doit toujours jouer en premier. S'il joue après un autre joueur de son équipe, le coach adverse peut invoquer une procédure illégale. Par ailleurs, avant chacune de ses actions jetez 1D6. Sur un 1, il devient complètement fou et se jette sur le joueur (ami ou ennemi) le plus proche de lui pour le frapper. Ce blitz est effectué comme si le joueur possédait la compétence frénésie et il compte comme blitz pour l'équipe. Toutefois si 2 rats ogres deviennent fou dans le même tour, ils effectuent tous les 2 leur blitz. Si le joueur portait la balle, il la lâche avant de blitz (il n'y a pas turnover). Si le joueur a le choix entre plusieurs victimes, il choisit en priorité ses adversaires (déterminez aléatoirement lequel ce sera exactement).

Calcairite aigue (*Calcarian*)

(Uniquement les Golems) Un joueur avec cette compétence ne peut pas jouer sous la pluie (Averse et Blizzard).

Débile (*Bone head*)

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 (*Really stupid*)

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.

Fragile (*Fragile*)

(Uniquement les Golems) +10 au jet de blessure grave. Si le résultat est supérieur à 66, le joueur meurt.

Nature froide (*Cold Nature*)

Un joueur avec cette compétence ne peut pas jouer par temps de canicule et est considéré comme débile (voir la compétence débile).

Pas d'bras (*No arms*)

(Uniquement les Robots) Un robot qui n'a pas de bras ne peut pas assister et ne peut pas tenir la balle.

Pas de ce monde (*Not from this world*)

(Uniquement les Fimir) Après chaque TD, ou à la mi-temps, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, le joueur est rappelé dans les limbes et loupe le reste du match.

Petite soif (*Off For A Bite*)

Avant chaque coup d'envoi, jetez 1D6. Si le résultat est 1, le joueur est parti boire un coup dans les tribunes.

PPPLPALI (*PPPTPI*)

"PPPLPALI!" : "PoPoPo La Pression A L'Intérieur!" Au début de chaque tour, jetez 1D6 pour chaque Méca Module Gnomique. Sur un résultat de 1, le Module est en surchauffe et ne peut rien faire!

Prendre racines (*Take roots*)

Lancez 1D6 avant le début du match : 1 : Le joueur a oublié de venir au match 2-3 : Le joueur loupe la 1ère mi-temps 4+ : Le joueur est là et prêt à jouer.

Toujours affamé (*Always Hungry*)

Un joueur avec cette compétence qui tente de lancer un coéquipier et qui obtient un 1 sur le résultat du lancer, tente de manger son coéquipier. Faites un jet d'esquive (sans modificateur) du partenaire. Si le jet réussi, il évite la blessure et peut prendre ses jambes à son cou pour s'enfuir!!! Si le jet échoue, faites un jet de résultat de blessure.

Reste à Terre : Si le joueur a écrasé et que sa victime n'est pas sortie, le Gros Pervers doit réussir un jet sous son agilité au début de son prochain tour. S'il rate le jet, le Gros Pervers "s'occupe" du joueur plaqué d'une façon que nous ne décrivons pas ici. La seule façon pour le joueur adverse pour se relever est de le combattre. Il doit s'agir de la première action du tour. Chaque coach lance un D6 auquel ils ajoutent la force des joueurs. Si la victime obtient plus que le gros pervers, elle se relève. Sinon il ne se passe rien. Si le joueur s'est relevé, il doit agresser le Gros Pervers, en effet il est trop dégoûté par ce que lui a fait le Gros Pervers.

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 à un chevalier. Sur un double, la compétence syndrome révérenciel peut être supprimée lors d'une augmentation.

Vraiment stupide : Sur un jet de 5-6 sur 1D6, c'est le coach adverse qui joue le joueur « vraiment stupide »..

Avare : Le joueur est pour pour le moins attaché à l'argent, et lorsqu'il voit tout cet argent passer sous leurs yeux, il ne peut en général pas se retenir. C'est pourquoi, lorsque le coach lance les dés pour savoir combien il a gagné d'argent, il jette également un dé par joueur avare. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur avare vole tous les gains! L'équipe ne gagne donc rien.

Torpéur : Certains joueurs, même les plus jeunes, sont bien connus pour leur sommeil. Après tout, ils déploient une énorme énergie pour tuer et marquer des TD. Ainsi, avant chaque match, lancer un D6 pour chaque joueur. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur s'est endormi dans son antre et il est impossible de mettre la main dessus. Il manque le match. Sur un résultat de 4 à 6, le joueur peut être mis sur le terrain.

Cruauté : S'il y a un joueur couché de n'importe quelle équipe situé près du joueur qui a la compétence « cruauté », on lance 1D6. Sur un 1 ou un 6, ce joueur doit faire une sorte de faute. Cette faute ne compte pas comme agression. On ne peut l'assister. Le jet de blessure se fait à -1.

Oisiveté : Si le joueur marque un TD, on lance 1D6. Sur un 1 ou un 6, le joueur considère qu'il a rempli son contrat et ne rentre plus jusqu'à la fin du match.

Fierté : Avant de faire une action, on lance 1D6. Sur un 1, le joueur refuse de faire quelque chose ce tour. Il n'a plus de zone de tacle, ne peut assister ou prendre la balle.

Gloire à moi ! : Quand le joueur veut faire une passe ou une transmission, on lance 1D6. Sur un 4+, le joueur est selon lui le seul capable de marquer le TD et refuse de faire la passe ou la transmission.

PVDLE (Pas Volontairement Dans L'Equipe) : Un joueur avec cette compétence déteste cordialement son équipe. Il joue avec elle car il y est forcé par son Dieu. Et aussi parce que l'équipe le nourrit. Il doit manger à chaque match, ou il abandonnera l'équipe. Il mangera soit un joueur qui est tué, mais pas soigné, soit un joueur de l'équipe (ne soyez pas si attaché aux petits gars). Les joueurs Morts-Vivants ne peuvent être servis aux Champions du Chaos. Vous ne pouvez pas non plus conserver les joueurs tués d'un match sur l'autre. Ils ne se nourrissent que pour ce match

Esprit simple : Le personnage est obsédé par la ligne de touchdown. Il ne peut à la fin d'un tour être plus loin de la ligne de touchdown opposée qu'au début du tour. Il ne fait pas de passe s'il possède la balle.

Bannissement mineur : De plus quand un joueur qui possède cette compétence est tué ou sérieusement blessé, il devient un "banni". Un banni est un joueur mort que le nécromancien ne peut faire revenir à la fin du match.

Nous Ne sommes pas Dignes ! : Le joueur qui possède cette compétence est très gêné. Quand un joueur avec cette compétence négative tient la balle au début du tour, lancez un D6 avant de déplacer n'importe quel autre joueur

(sauf ceux qui ont animal sauvage). Sur un 1, 2, ou 3, le joueur devient accablé de peur. Le joueur doit alors se déplacer immédiatement et avant de terminer son mouvement, il doit laisser tomber la balle ou la passer à un joueur qui ne possède pas la compétence nous ne sommes pas dignes ! Si aucune passe n'est possible, il lâche la balle.

Honorable : Le joueur ne peut pas commettre d'agression ou assister une agression.

Médecine, beurk : Un joueur qui possède cette compétence ne peut être soigné (sauf par son apothicaire personnel).

Compétence de force

Blocage multiple (*Multiple block*)

Le joueur a le droit de faire un blocage contre 2 adversaires ou plus en même temps. Les adversaires doivent être adjacents au bloqueur et adjacents les uns aux autres. Leurs forces sont ajoutées et ils subissent de la même façon les effets du blocage. Les 2 camps peuvent utiliser les soutiens normaux.

Châtaigne (*Mighty blow*)

Ajoutez +1 à tous les jets d'armure et de blessure effectués par un joueur avec cette compétence. Elle ne peut pas être utilisée par des joueurs ayant une force inférieure ou égale à 2.

Ecrasement (*Piling on*)

Après un blocage, si la victime est plaqué, le joueur avec cette compétence peut se jeter sur son adversaire et ajouter sa force au jet d'armure. Etant entraîné il ne se blesse pas mais finit son tour en restant au sol.

Esquive en force (*Break tackle*)

Le joueur peut utiliser sa force à la place de son agilité lorsqu'il tente une esquive.

Garde (*Guard*)

Le joueur apporte son soutien offensif ou défensif même s'il est dans une ZdT.

Lancer un coéquipier (*Throw team mate*)

Le joueur peut lancer un coéquipier ayant la compétence poids plume. Cette compétence ne peut être utilisée que par un joueur ayant une force de 6 ou plus.

Lancer un adversaire (*Throw enemy team mate*)

Le joueur peut lancer un adversaire ayant la compétence poids plume. Cette compétence ne peut être utilisée que par un joueur ayant une force de 6 ou plus. On lance 1D6. Si le jet est inférieur ou égal à la force du joueur visé, ce joueur peut s'échapper d'une case en reculant en faisant une roulade. Dans ce cas, il doit réussir un jet d'agilité pour ne pas tomber. Par contre, si le jet de D6 est supérieur à la force du joueur visé, il est pris et peut être lancé selon les règles normales.

Stabilité (*Stand firm*)

Un joueur avec cette compétence n'est jamais repoussé par le résultat d'un blocage. Il peut complètement ignorer les résultats "Repoussé" et les résultats "Plaqué" le font toujours tombée dans la case où il a commencé. De plus, le joueur ne chute pas s'il rate un jet d'esquive. Bien que le joueur reste sur ses pieds, il vacille dans la case vers laquelle il se rendait, aussi son action se termine-t-elle et il ne peut rien faire d'autre ce tour. Il n'y a pas de turnover.

Accrochage

Quand le joueur qui possède cette compétence se retrouve par terre, il peut tenter d'emmener son adversaire avec lui par terre en réussissant un jet de 1D6 supérieur ou égal à la force de l'adversaire.

Dur à cuir

Lorsqu'un joueur possédant cette compétence subit une blessure, on lance 1D6 et sur 4+, son jet de blessure est à -1 (minimum 2).

Berserk

Lors d'un blitz, le personnage rentre dans un rage berserk. Le barbare gagne +1 en force et en mouvement. Son agilité devient égale à celle de sa force. A la fin du tour, faire un jet de blessure pour le stress encourus

Compétence générale

Arracher le ballon (*Strip ball*)

Un joueur avec cette compétence peut forcer un adversaire qu'il repousse à lâcher le ballon dans la case où il est repoussé, même si celui-ci n'a pas été plaqué.

Blocage (*Block*)

La compétence blocage affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, voir les règles de blocage du manuel de bloodbowl.

Blocage de passe (*Pass block*)

Un joueur avec cette compétence peut bouger de 3 cases quand le coach adverse annonce qu'il va tenter une passe. Ce mouvement est fait hors séquence, après que la portée ait été mesurée mais avant toute tentative d'interception. Cependant, le mouvement ne peut être fait que s'il permet au joueur d'atteindre une position permettant une interception, ou s'il place le lanceur ou le receveur dans sa ZdT. Le coach adverse ne peut pas modifier sa décision et annuler la passe après que le joueur avec cette compétence ait effectué son mouvement. Ce mouvement spécial est gratuit et n'affecte pas la capacité du joueur à bouger au prochain tour. Ceci mis à part, le mouvement est réalisé en utilisant toutes les règles normales et le joueur doit effectuer des esquives pour quitter les ZdT adverses.

Chef (*Leader*)

Le joueur est un chef naturel qui inspire le reste de l'équipe quand il est sur le terrain. Avoir un tel élément vous autorise à prendre un pion de relance supplémentaire au début de chaque mi-temps. Une équipe ne peut avoir qu'un seul pion de relance de chef. Le pion fonctionne comme une relance d'équipe, mais il ne peut être utilisé que si un joueur avec la compétence se trouve sur le terrain.

Dextérité (*Sure hands*)

Le joueur peut relancer le dé s'il ne réussit pas à récupérer le ballon. De plus, un adversaire qui a la compétence arracher le ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur qui a dextérité.

Frappe précise (*Kick*)

Pour pouvoir utiliser cette compétence, le joueur doit être placé sur le terrain au moment du coup d'envoi. Le joueur ne peut pas être dans la zone d'engagement ni dans les zones latérales. Si ces conditions sont respectées, il peut donner le coup d'envoi. Comme sa frappe est très précise, le nombre de cases sur lesquelles le ballon rebondit est divisé par 2, en arrondissant vers le bas : 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3.

Frénésie (*Frenzy*)

Le joueur avec cette compétence doit continuer à frapper son adversaire lorsqu'il le repousse. Chaque blocage coûte 1 point de mouvement et le joueur ne peut pas en effectuer plus qu'il n'a de mouvement. Le joueur étant dans un état second lorsqu'il frappe son adversaire, tout résultat plaqué doit être pris de préférence à un résultat repoussé.

Intrépidité (*Dauntless*)

Le joueur peut tenter de bloquer un adversaire plus fort que lui. Pour ce faire il lance 2D6. Si le résultat des 2 dés est strictement supérieur à la force de l'adversaire, le joueur est considéré comme ayant la force de son adversaire pour ce blocage. Sinon déterminez le blocage avec la force normale de votre joueur.

Joueur vicieux (*Dirty player*)

Ajoute +2 aux jets d'armure et de blessure lorsque le joueur commet une agression.

Nerfs d'acier (*Nerves of steel*)

Le joueur ignore les modificateurs de -1 dus à la présence de ZdT lorsqu'il tente de passer ou de recevoir le ballon.

Poursuite (*Shadowing*)

Quand un adversaire quitte la zone de tacle d'un joueur avec cette compétence, chaque joueur jette un dé et ajoute le facteur de mouvement du joueur au résultat. Si le résultat du coach qui poursuit est supérieur au résultat du coach poursuivi, celui-ci peut occuper la case laissée libre par l'adversaire. Il n'y a pas d'esquive et cela n'influe pas sur le mouvement du joueur au tour prochain. De plus le joueur peut utiliser cette compétence autant de fois qu'il le veut par tour.

Pro (Pro)

Une fois par tour, le joueur peut utiliser cette compétence pour relancer n'importe quel jet de dés. Pour cela jetez 1D6 sur 4+, il peut relancer le jet sinon il doit conserver le résultat déjà acquis.

Tacle (Tackle)

Cette compétence annule les effets de la compétence Esquive.

Haine

Cette compétence doit être rattachée à une race. Si le joueur qui a la compétence haine envers une race bloque un joueur de cette race, il gagne temporairement les compétences Frénésie, Intrépidité et Ecrasement. Cette compétence ne fonctionne pas s'il est bloqué ou assiste un blocage.

Croche-pied

Cette compétence permet à un joueur qui est par terre de tenter de faire tomber un joueur qui vient dans les cases situées autour de lui. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Le joueur par terre doit lancer 1D6 et faire au dessus ou égal de l'Ag de l'adversaire. Si le jet est réussi, le joueur visé tombe et doit faire un jet d'armure/blessure.

Intimidation

Cette compétence permet de faire peur à un adversaire et de se donner un bonus pour l'esquive. Quand un joueur est dans la zone de tacle d'un adversaire, il doit faire avec 1D6 un jet égal ou supérieur à l'agilité de l'adversaire. Si ce jet est réussi, on relance 1D6 et on regarde sur la table suivante :

1-3	Le joueur qui a intimidé possède un bonus de +1 au jet d'esquive
4-6	L'adversaire doit reculer d'une case comme s'il avait été repoussé

Compétent

Le joueur qui possède cette compétence peut choisir au début de chaque match une compétence dans une des catégories accessibles. Au début du match, il doit 4+ sur 1D6 pour apprendre la compétence. A la mi-temps, il doit faire un jet de 4+ sur 1D6 pour conserver cette compétence. A la fin du match, il perd la compétence acquise.

Compétence d'agilité

Bond (*Jump Up*)

Un joueur avec cette compétence peut se relever gratuitement au début de n'importe quelle action. Il n'a pas à payer 3 cases de mouvement. Le joueur peut donc faire un blocage sans que cela soit considéré comme un blitz.

Equilibre (*Sure feet*)

Le joueur peut relancer le dé lorsqu'il tombe en essayant de se déplacer d'une case supplémentaire.

Esquive (*Dodge*)

Le joueur peut relancer le dé lorsqu'il rate une esquive. De plus, cette compétence affecte les résultats des dés de blocage.

Glissade contrôlée (*Side step*)

Le joueur peut choisir vers quelle case du terrain il est repoussé après un blocage. A noter qu'il peut choisir n'importe laquelle des 8 cases.

Plongeon (*Diving catch*)

Le joueur peut se déplacer d'une case quand la passe qu'on lui a faite est ratée.

Poids plume (*Right stuff*)

Permet d'être lancé par un monstre possédant la compétence lancer un coéquipier. Cette compétence ne peut être prise que par des joueurs ayant une force inférieure ou égale à 2.

Réception (*Catch*)

Cette compétence permet de relancer le dé lorsqu'un jet de réception est loupé.

Saut (*Leap*)

Sauter coûte 2 points de mouvement. Et il permet de se déplacer de 2 cases en ligne droite dans n'importe quelle direction. Pour qu'un saut soit réussi, le joueur doit effectuer un test d'agilité pure sans aucun modificateur. Si le jet est loupé, le joueur tombe dans la case vers laquelle il sautait et subit une blessure. Il y a turnover.

Sprint (*Sprint*)

Un joueur avec cette compétence peut pousser jusqu'à 3 fois au lieu de 2 habituellement.

Tacle plongeant (*Diving tackle*)

Un joueur avec cette compétence peut effectuer un blocage sur un joueur qui entre dans sa zone de tacle et qui n'est pas en blitz. Ce blocage est effectué hors séquence et quelque soit son résultat, il n'entraîne pas de turnover.

Monte

Si un joueur qui a la compétence monte se trouve à côté d'une monture, il peut le chevaucher. La tentative de monte coûte 3 points de mouvement et le goblin doit réussir un jet d'agilité. S'il échoue, le joueur est placé sur le dos. Le jet pour l'armure et les dommages est normal et l'équipe souffre d'une turnover.

Le joueur monté ne peut faire un blocage ou être bloqué et n'a aucune zone de tacle. Il ne peut soutenir ou agresser. Il peut attaquer ou agresser que s'il déclare un blitz et descend de sa monture. Il peut passer, attraper ou transmettre le ballon normalement. Le joueur monté peut transmettre à la monture et réciproquement. La monture peut aider le joueur qui veut monter dessus en dépensant 3 points de mouvement plus 1 point par zone de tacle ennemie. Les actions de la monture sont inchangées

Le joueur monté peut descendre en dépensant 3 points de mouvement. Le joueur doit alors réussir un jet d'esquive. Si la monture est mise à terre, le joueur monté est dispersé d'une case et doit réussir un jet 4+ pour rester sur ses pieds.

Pour marquer un TD, il faut descendre de sa monture.

Compétence de passe

Costaud (*Strong arm*)

Réduisez la portée d'un cran (mais jamais inférieure à éclair) quand le joueur tente de passer le ballon.

La Main de Dieu (*Hail Mary pass*)

Un joueur qui utilise cette compétence peut envoyer le ballon n'importe où sur le terrain (il n'est pas limité par la règle de passe). Toutefois, la passe est automatiquement loupé et dévie donc 3 fois avant de tomber au sol ou sur un joueur.

Lancer précis (*Safe throw*)

Si une passe faite par ce joueur est interceptée, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, l'interception est annulée.

Passe (*Pass*)

Le joueur peut relancer le dé quand il rate une passe.

Passe rapide (*Dump off*)

Lorsqu'un adversaire tente de frapper le joueur, celui-ci peut passer le ballon avant d'être bloqué.

Précision (*Accurate*)

Ajoute +1 au jet de dé quand il passe le ballon.

Magie : Cette compétence ne peut être apprise que si le joueur a accès normalement aux compétences de passe et qu'il a fait un double. Cette compétence permet l'apprentissage de sorts grâce à l'enseignant mage.

Compétence spéciale

Aspect (*Aspect*)

(Uniquement les Dryades) Au début du match lancez 1D6 : 1-2 - Bouleau - 2 blocages successifs contre le même adversaire 3-4 - Chêne - +1 en Force et +1 en Armure pour tout le match 5-6 - Saule - Le saule choisit toujours le dé qui servira à déterminer le résultat d'un blocage (même si l'adversaire est plus fort que lui).

Bénédiction (*Bless*)

Le joueur avec cette compétence est béni des Dieux. Il peut ajouter +1 à n'importe lequel de ces jets de dés une fois par tour. Le modificateur doit être annoncé avant le jet de dés.

Ethere (*Ethereal*)

Fonctionne comme la compétence Saut sauf que si le jet est raté, le joueur n'arrive pas à passer au travers de son adversaire. Son mouvement s'arrête là où il avait commencé et il ne peut plus rien faire d'autre. De plus quand un éthéré est tué ou sérieusement blessé, il devient un "banni". Un banni est un joueur mort que le nécromancien peut faire revenir à la fin du match pour la moitié de son coût d'achat. Le joueur revient comme s'il ne lui était rien arrivé (même niveau d'expérience, même compétence, etc...).

Garou (*Garoo*)

(Uniquement les Garous) A chaque début de tour, jetez 1D6 pour chaque garou qui n'est pas déjà transformé. Sur un 6, il se transforme immédiatement. De plus, lorsqu'un garou non transformé se fait frappé (blocage ou agression), jetez 1D6, sur 4+ il se transforme après avoir subi les blessures. Si vous jouer de nuit, ajoutez +1 à tous les jets de transformation.

Mutation Golémique (*Golemic Mutation*)

Quand le golem est acheté, le coach choisit une mutation ci-dessous. Pour 10.000 Po supplémentaire, le coach peut réaliser cette opération à chaque début de match (auquel cas le joueur perd la mutation précédemment acquise). Liste des mutations disponibles : Queue préhensile, Mains démesurées, Tentacules, Bras supplémentaires, Très longues jambes, Répulsion, 2 têtes.

Puissance (*Chill*)

Quand un joueur avec cette compétence blesse un adversaire, il gagne +1 en force jusqu'à la fin du match. Un joueur ne peut gagner qu'un seul +1 de cette manière.

Soins (*Healing*)

Un joueur avec cette compétence peut soigner un joueur blessé (mais pas mort) sur le terrain à n'importe quel moment. Pour cela, il lui suffit d'aller au contact du joueur dans le tour qui suit et de jeter 1D6, sur 2+ le joueur est soigné et se retrouve sur le dos. Cette compétence ne peut être utilisé qu'une fois par mi-temps.

Spécial (*Special*)

(Uniquement les bâtards du Chaos) A la création du joueur lancez 1D20 sur le tableau des compétences physiques et attribuez au joueur la compétence résultante.

Le-coup-à-Kanto

Jet de Pénalité: 9+ à chaque utilisation.

A la place de faire un blocage, vous pouvez utiliser le-coup-à-Kanto contre un adversaire adjacent (ou la foule). Faites un blocage à un dé.

	Contre un adversaire	Contre la foule
Défenseur Plaqué	Défenseur Plaqué, +3 au jet d'armure	L'adversaire perd un point de popularité
Repoussé	Attaquant Plaqué	Pas d'effet
Attaquant plaqué	Attaquant blessé (pas de jet d'armure)	L'attaquant est molesté par la foule avec Châtaigne

Combinaison de Vol : Yeeya porte une combinaison moulante en cuir (yewww!) qui comprend également des lunettes de motocyclistes, un aileron et des ailes de chauve-souris. Cette combinaison le ralentit légèrement, mais

elle est bardée de piques, ce qui renforce son armure. Il porte, bien enfoncé sur son crâne, un grand casque dont sortent de nombreuses pointes. Si il atterit dans une case occupée par un autre joueur, les deux jets d'armure se font avec un bonus de +1.

Aérodynamisme : Yeeya-Ha a un certains contrôle sur sa trajectoire. Après qu'il ait été jeté, si la passe est manquée (mais pas une maladresse), il peut relancer chacun des jets de déviation.

Boule de Piques ! : Chaque fois qu'un joueur se saisit de Yeeya-Ha, il doit faire un jet d'armure. S'il est raté, le joueur s'est piqué la main et laisse tomber Yeeya-Ha de dépis. Yeeya-Ha doit faire un jet d'armure. S'il est blessé, c'est un turn-over. Sinon, l'ex-futur lanceur peut faire une action à la place. Cela ne compte pas comme la passe de l'équipe. Si un joueur Affamé venait à manger Yeeya-Ha, faites immédiatement un jet de blessure pour connaitre les résultats de l'indigestion.

Woof Woof : Si le joueur tue un squelette, le squelette ne peut pas régénérer. De plus ce joueur reste dans la réserve jusqu'à la fin du match. Si un homme arbre est sur le terrain, lancez 1D6 avant de faire une autre action. Sur un 1, le joueur doit se diriger vers l'homme arbre. Si le joueur est adjacent à un homme arbre, lancez 1D6. Sur un 1, le joueur ne peut faire d'autres actions.

Monte acrobatique : Les araignées qui ont cette compétence n'aime pas les mouvements soudains. Il est donc dangereux de les monter. Avant chaque mouvement de l'araignée, on lance 1D6. Sur un 1, le gobelin a lâché les rênes et l'araignée se déplace de 1D6 cases aléatoirement. L'araignée passe par dessus les joueurs par terre sans problème et l'araignée fera un blocage sur les joueurs debout qui la gênent (cela ne compte pas comme un blitz). De plus, à chaque qu'un joueur rate son jet d'armure à une distance inférieure à 3 cases, on lance 1D8 sur la table suivante :

1	L'araignée surprise par le mouvement devient frénétique. On doit faire un jet d'agilité pour le gobelin qui la monte. S'il rate, il tombe de l'araignée et doit faire un jet d'armure. L'araignée se jette dans la foule et fait un jet de blessure. Le gobelin restant sur le terrain est considéré comme un gobelin normal.
2	Le gobelin a du mal à calmer l'araignée et celle bougera automatiquement aléatoirement au prochain tour.
3-8	Le gobelin a réussi à calmer l'araignée.

Tatouage : Le joueur croit que ces tatouages le protège et son armure a une valeur fixe non modifiée. Le tatouage n'affecte pas les modificateurs de blessure qui s'appliquent normalement. Il faut avoir au minimum 9 ou plus en armure pour avoir des tatouages.

Beauté : Tout joueur dans un rayon de 3 cases doit soustraire -1 au dé quand il passe ou reçoit le ballon. De plus, tout joueur désirant effectuer un blocage sur lui doit jeter 1D6 et faire 2+. Sinon il est trop amoureux pour toucher à ce joueur et le blocage (ou le blitz) est perdu. Il n'y a cependant pas de turnover.

Cri de banshee : Le cri est une action gratuite. Lancez 1D6 si le résultat est supérieur à l'agilité de la victime, celle-ci est hypnotisée et perd sa zone de tacle pour le reste du tour. Sinon, il ne se passe rien.

Blessure de chair : A chaque fois que le joueur est sonné, KO ou blessé, vous pouvez ignorer le résultat. A la fin de la partie, vous faites un jet de blessure à +6.

Aptitude physique

Bras supplémentaires (*Extra arms*)

Un joueur qui a un ou plusieurs bras supplémentaires ajoute +1 à tous les jets de réception.

Cornes (*Horns*)

Un joueur qui a des cornes obtient +1 en force lorsqu'il blitz contre un adversaire. Pour que ce bonus soit valable, il faut que le joueur ait parcouru au moins une case avant d'effectuer son blocage.

Crâne épais (*Thick Skull*)

Lancez 1D6 si le joueur est mis KO. Sur un résultat de 4+, le joueur n'est pas KO mais seulement sonné. Le joueur reste sur le terrain sur le ventre.

Crocs acérés (*Razor sharp*)

Le joueur peut ajouter +2 aux jets de blessure qu'il effectue.

Deux têtes (*Two Heads*)

Ajoutez +1 aux jets d'esquive que le joueur effectue.

Griffes (*Claws*)

Ajoute +2 au jet d'armure.

Main démesurée (*Big Hands*)

Le joueur ramasse le ballon sur un résultat de 2+ sans qu'aucun modificateur ne puisse entrer en compte.

Minus (*Stunty*)

Le joueur a toujours un modificateur d'esquive de +1.

Pointes (*Spikes*)

Ajoute +1 à la valeur d'armure du joueur.

Queue préhensile (*Prehensive Tail*)

-1 à toutes les tentatives d'esquive des adversaires se trouvant dans la zone de tacle d'un joueur possédant cette compétence.

Regard hypnotique (*Hypnotic Gaze*)

Le regard hypnotique est une action gratuite. Lancez 1D6 si le résultat est supérieur à l'agilité de la victime, celle-ci est hypnotisée et perd sa zone de tacle pour le reste du tour. Sinon, il ne se passe rien.

Régénération (*Regeneration*)

Un joueur qui a cette compétence est très difficile à tuer. Pour représenter ceci, jetez 1D6 à chaque fois que le joueur est blessé ou tué et qu'il va donc dans la fosse. Sur un 3+, le joueur ne subit pas la blessure et va immédiatement dans la réserve en attente du prochain coup d'envoi.

Répulsion (*Foul Appearance*)

Tout joueur dans un rayon de 3 cases doit soustraire -1 au dé quand il passe ou reçoit le ballon. De plus, tout joueur désirant effectuer un blocage sur lui doit jeter 1D6 et faire 2+. Sinon il est trop dégoûté pour toucher à ce joueur et le blocage (ou le blitz) est perdu. Il n'y a cependant pas de turnover.

Tentacules (*Tentacles*)

Pour pouvoir quitter la zone de tacle de ce joueur, le joueur doit réussir un jet d'1D6 sous sa force. Si le joueur obtient égale ou supérieur, il a été retenu par un tentacule et ne peut plus bouger.

Très longues jambes (*Very long legs*)

+1 au mouvement du joueur. +1 à l'interception

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 tacle sont la matérialisation de l'espace nécessaire pour décoller. Le +1 au dé dû aux zones de tacle simule les joueurs adverses qui s'accrochent à celui qui s'envole.

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.

Les dons du chaos

Toutes les équipes du chaos doivent être affiliées à l'un de ces quatre dieux. Un joueur qui obtient un double lors d'un jet de progression est autorisé à faire un jet sur la table des mutations de sa divinité. S'il obtient le résultat "choisissez", il peut choisir parmi les compétences offertes OU lancer sur un des tableaux qui n'est pas diamétralement opposé à celui de son dieu. S'il obtient une mutation qu'il possède déjà, il doit lancer sur une des tables qui n'est pas diamétralement opposée à celle de son dieu. Les Joueurs ne peuvent jamais recevoir de dons de la part de la puissance qui est diamétralement opposée à leur dieu (Nurgle est opposé à Tzeentch et Khorne est opposé à Slaanesh)

Nurgle	
1	Chair Corrompue
2-3	Répulsion
4-5	Régénération
6	Cornes
7	Odeur Pestilentielle
8	Touché du Lépreux
9	Obésité
10	Choisissez

Khorne	
1	Soif de Sang
2-3	Cornes
4	Pointes
5	Crâne Epais
6	Griffes
7	Crocs Rasoirs
8	Masque de Mort
9	Queue Massue
10	Choisissez

Slaanesh	
1	Touché de Slaanesh
2-3	Regard Hypnotique
4	Tentacules
5	Queue Préhensile
6	Bras Supplémentaire
7	Griffes
8	Bouclier Magique
9	Illusion Désillusoire
10	Choisissez

Tzeentch	
-----------------	--

1	Instabilité Temporelle
2	Tentacules
3	Main Démesurée
4	Très Longues Jambes
5	Bras Supplémentaire
6	Deux Têtes
7	Minus
8	Touché de Tzeentch
9	Ailes Atrophiées
10	Choisissez

Autres Mutations

Skaven, Rat Ogres, et Minotaures qui ne se trouvent pas dans une équipe du chaos ne mutent non pas à cause de la volonté des dieux, mais à cause de l'environnement dans lequel ils évoluent (Tous les enfants skaven n'ont pas été nourris avec les céréales Malpy!™ -- "Malpy! vous donne des ailes!"). Tout comme les dons du chaos, toutes les mutations n'apportent pas des bénéfices, mais les avantages d'une deuxième (ou troisième) tête pèsent généralement plus lourd que les risques encourus. Un Skaven, un Rat Ogre ou un Minotaure qui obtient un double lors d'un jet d'amélioration peut décider de lancer sur une des tables suivantes. Un résultat de 1 est un défaut, et ne compte pas forcément comme votre compétence. Vous pouvez relancer, en gardant la compétence négative ET ce que vous obtiendrez. Si vous obtenez un double 1, vous ne recevez QUE la compétence négative.

GENERALE		FORCE		AGILITE	
1	Instabilité Temporelle	1	Os Fragilisés	1	Combustion Spontanée
2	Regard Hypnotique	2	Griffes	2	Main Démesurée
3	Queue Préhensile	3	Cornes	3	Bras Supplémentaire
4	Régénération	4	Crocs Rasoirs	4	Minus
5	Crâne Epais	5	Pointes	5	Deux Têtes
6	Répulsion	6	Queue Massue	6	Très Longues Jambes
7	Tentacules	7	Obésité	7	Ailes Atrophiées
8	Choisissez	8	Choisissez	8	Choisissez

Descriptions Des Mutations

Chair Corrompue : Un joueur dont la chair est corrompue pourri tellement qu'il passe souvent des matchs entiers à essayer de se contenir (physiquement). Au début de chaque match, lancez un D6, sur un résultat de 1, il est incapable de jouer. Contrairement aux blessures persistantes, un apothicaire ne peut rien pour lui.

Odeur Pestilentielle : Fonctionne comme Répulsion. Les effets sont cumulatifs, ainsi un joueur qui possède les deux compétences inflige une pénalité de -2 à tous les autres joueurs autour de lui.

Toucher du Lépreux : Un joueur avec Toucher du Lépreux est si contagieux, qu'un simple contact de la peau avec lui est suffisant pour contaminer même le plus résistant des joueurs. Jeter un D6 pour chaque personne mise KO par le joueur sur un 6, placer le dans la section Sévèrement Touché. De plus, il est possible pour chaque joueur grièvement blessé de devenir infecté de façon permanente. Si le jet indique une blessure persistante, la victime doit prendre la compétence Chair Corrompue à la place.

Obésité : L'une des mutations les moins attirantes. Les joueurs obèses ont enflé au point d'éclater. Leur corpulence

massive ampute gravement leur faculté de déplacement -- Ils perdent instantanément un point de mouvement, et un point d'agilité, de plus, ils ne peuvent mettre le paquet qu'une fois par tour. Toute cette graisse ajoutée apporte toutefois des avantages -- les joueurs gagnent 1 en force et acquièrent Châtaigne s'ils ne l'avaient pas.

Soif de Sang : Les joueurs atteints par la Soif de Sang ont développé un goût pour la chair fraîche et sanguinolente. Le terrain de Blood Bowl leurs offre sur un plateau un condensé de délices, ce qui provoque de graves problèmes de self-contrôle. A chaque fois qu'un joueur avec soif de sang tue un adversaire et que celui-ci n'est pas sauvé, ils s'asseyent pour un en-cas improvisé. Retirer-le du terrain pour le reste de la mi-temps. A chaque fois qu'une blessure est infligée par un joueur atteint par la Soif de Sang, ils acquièrent la compétence Animal Sauvage pour le reste du match.

Masque de Mort : Khorne récompense d'un Masque de Mort ses plus fidèles servants, leur offrant un tel visage que même leur mère ne peut plus les aimer. Souvent le Masque de Mort prend la forme d'un crâne, ou celle de la tête d'un des démons de Khorne. Le fait d'apercevoir ce genre de visage est suffisant pour instiller la peur, même dans le coeur des plus valeureux. Les compétences Intrépidité, Frénésie, Tacle Plongeant et Poursuite ne peuvent être utilisées contre un joueur doté d'un Masque de Mort.

Queue Massue : Une queue a poussé sur les joueurs disposant de cette mutation, et ils peuvent l'utiliser pour frapper les joueurs se trouvant autour de lui. Une fois par tour, le mutant peut faire un jet d'agilité pour attaquer un autre joueur, ajouter 1 si le mutant a une agilité supérieure à celle de son adversaire, et soustrayez 1 si elle est inférieure.

Toucher de Slaanesh : Slaanesh, dieu des plaisirs, offre souvent ce don capricieux à ses suivants. Lancer un D6 au début de chacun de ses tours. Sur un 1, placez le au sol alors qu'il est submergé par des vagues d'extase et d'agonie. Ne faites pas de jets d'armure ni de blessure. Cela ne provoque pas de turnover. Le joueur peut se relever le tour suivant, s'il a réussi son test.

Bouclier Magique : Un joueur doté d'un bouclier magique est immunisé aux sorts et aux effets des objets magiques. Eclairs, boules de Feu, et Zap! n'ont aucun effet sur le joueur, ni l'oblitération de Rakarth, ni le déluge de trombus, ni aucun effet magique. Il en va de même pour les objets ayant un effet positif : les parchemins curatifs et autres éponges magiques n'ont aucun effet, et un casque magique est perdu s'il lui est donné.

Illusion Désillusoire : Les suivants de Slaanesh dotés de cette mutation ont la capacité de tromper leurs ennemis. Ce mutant peut changer de place avec un autre joueur de son équipe après que l'autre équipe se soit déployée pour le coup d'envoi.

Instabilité Temporelle : Les mutants atteints par cette compétence ont la fâcheuse tendance à disparaître dans les méandres du temps. Au début de chacun de leur tour, lancez un D6. Sur un 1, ils disparaissent dans le Warp pour un D6 tours. Placer un marqueur pour se rappeler de sa position. S'il portait le ballon, la dernière équipe à avoir engagé doit recommencer. Le joueur réapparaîtra à la mi-temps ou au tour indiqué, dans la case où il se trouvait. Si elle est occupée, lancez un D6: sur un résultat de 1-4, le joueur est dévié de 3 case; sur un 5-6, les deux joueurs sont instantanément tués dans une explosion. Aucun des deux ne peut être soignés par un apothicaire. Si le joueur réapparaît dans la foule, faites un jet de blessure normal, comme d'habitude.

Note: un mutant qui disparaît avec la balle réapparaît avec, ce qui mener à des situations inhabituelles. Mais c'est ainsi que les dieux du Chaos aime le Blood Bowl!

Toucher de Tzeentch : Ce joueur a été béni par Tzeentch, c'est pourquoi il a toujours la possibilité de lancer les dès sur le tableau des mutations lorsqu'il gagne une compétence, quelque soit son jet sur le tableau de progression. Il peut relancer sur le tableau des mutations de Tzeentch. Représentez cette mutation en peignant la figurine dans des couleurs inhabituelles et voyantes.

Ailes Atrophiées : Une paire d'ailes vestigiales est sortie du dos du mutant, pas assez puissantes pour lui permettre de voler, mais suffisamment pour le maintenir en l'air pendant quelques instants. Le mutant acquière la possibilité de sauté, comme s'il avait une agilité de 4. Si le joueur a déjà sauté, il peut relancer ses sauts ratés.

Combustion Spontanée : A cause d'une mutation malchanceuse, ce pauvre joueur tend à s'enflammer de temps en temps. Au début de chacun de ses tours, le joueur doit lancer 2 D6, Sur un résultat de 2, il s'enflamme et subit des

dégâts (faites un jet de blessure). Si la blessure implique la mort du joueur, celui-ci explose de manière spectaculaire, provoquant une boule de feu centrée sur sa case (cf zone Mortelle).

Os Fragilisés : Visiblement, il en est un qui n'a pas bu son lait! A cause d'un déficit en calcium, les os du joueur sont devenus fragiles et cassants. Si le joueur a le Crâne Epais, il perd cette compétence, et ne subit pas d'autre effet. Sinon, il doit prendre la compétence Os Fragilisés. Un joueur avec cette compétence doit lancer un D6 chaque fois qu'il est sonné, sur un résultat de 6, il subit un KO à la place. Cette compétence est perdue si le joueur prend la compétence Crâne Epais -- les deux compétences s'annulent.