

L'enseignant Mage

Parfois les joueurs de bloodbowl ont un fluide magique inexploité et l'enseignant mage peut révéler cet état de fait. Il peut arriver à implanter des rudiments de magie à certains joueurs. L'enseignant mage peut être acheter pour 150 000 PO. Il ne peut enseigner la compétence « Magie » qu'aux joueurs qui ont normalement accès aux compétences de passe car ce sont généralement les joueurs de Bloodbowl les plus intelligents. De plus, pour apprendre cette compétence, il faut, en plus d'avoir accès aux compétences de passe réussir, un double lors du jet d'augmentation.

L'enseignant mage avant le début du match fait réviser le joueur sur le sort qu'il doit apprendre. Un maximum de 3 sorts peut tenir dans la tête encombrée d'émotions du joueur. On lance 1D6 sur la table suivante avec un modificateur de +2 par sort appris après le premier.

1-5	Le sort est appris normalement
6-7	Le sort est appris normalement mais le joueur est considéré comme débile jusqu'à la fin du match.
8-9	Le sort est appris normalement mais le joueur est considéré comme Gro'Deb jusqu'à la fin du match.
10	Le joueur n'a pas appris les sorts et fait un jet de blessure avant de commencer la partie.
11	Le joueur n'a pas appris les sorts et perd 1 point d'agilité et fait un jet sur la table des blessures avant de commencer la partie.
12	Le joueur meurt dans d'atroces souffrances devant tant de connaissances dans son cerveau.

Si le joueur est KO ou plus lors du match, il perd tous les sorts qu'il a en tête et augmente d'un degré de débilité (rien -> débile -> Gro'Deb-> Vraiment stupide).

Lancer un sort est illégal. Votre adversaire lance 2D6. Sur un double, le joueur est pris comme pour une agression.

Un sort à distance se lance comme si le joueur voulait faire une passe vers la case contenant le joueur. Ces compétences de passe ne lui servent pas pour lancer un sort. Un sort peut être lancé pendant le tour de l'adversaire ou pendant votre tour mais alors s'il est raté, c'est un turnover.

Liste des sorts

L'enseignant doit acheter les parchemins contenant les sorts (une seule fois suffit). Il peut enseigner les sorts suivants :

Bêtise (coût d'achat 100000 PO) : C'est un sort à distance. La cible se retrouve sonnée (pas de jet d'armure) et est considérée comme débile jusqu'à la fin du match.

Défecteur (coût d'achat 50000 PO) : C'est un sort à distance et le joueur vise la case à partir de laquelle la balle est interceptée. Ce sort vise la balle lors d'une passe. Si le sort est réussi, la balle s'arrête et se déplace dans l'air aléatoirement de 1D6 cases. Après elle rebondit normalement et on peut la récupérer.

Enlissement (coût d'achat 100000 PO) : C'est un sort à distance. La victime se trouve enlisée et doit faire un jet inférieur ou égal à sa force pour se sortir de l'enlissement avec 1D6. Pendant qu'il est enlisé, le joueur ne peut faire aucune action et ne possède pas de zone de tacle.

Explosion (coût d'achat 150000 PO) : C'est un sort à distance et ce sort équivaut à 2 sorts dans la tête du joueur. Une boule d'énergie jaillit de la main du joueur. La case visée subit une attaque de force 3 avec blocage et toutes les cases adjacentes subissent une attaque de force 2 avec blocage.

Gambade (coût d'achat 50000 PO) : C'est un sort à distance. Le joueur visé gagne 1D6 points de mouvement.

Monstruosité (coût d'achat 50000 PO) : Pendant 1 tour, le lanceur de sort dispose de la compétence « répulsion » et terreur.

Ressort (coût d'achat 50000 PO) : C'est un sort à distance. La cible de ce sort dispose de la compétence saut pour

un tour mais n'a pas besoin de faire de jet d'agilité.

Zap (coût d'achat 150000 PO) : C'est un sort à distance et ce sort équivaut à 2 sorts dans la tête du joueur. La cible subit une attaque de force 4 avec blocage et châtaigne.

Air (coût d'achat 300000 PO) : C'est un sort à distance et ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. Lors d'une passe, le ballon vient se poser en douceur dans la main du lanceur de sort.

Mort (coût d'achat 500000 PO) : C'est un sort à distance et ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. La cible de ce sort meurt. La régénération ou l'apothicaire ne sert à rien.

Terre (coût d'achat 400000 PO) : Ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. Tous les membres de l'équipe adverse reçoivent des cailloux et subissent une attaque de force 1 avec blocage.

Feu (coût d'achat 400000 PO) : Ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. Le lanceur de sort explose et subit une attaque de force 10 avec blocage, griffes et crocs acérés. Tous les joueurs situés dans sa zone de tacle subissent une attaque de force 8 avec blocage et griffe.

Eclair (coût d'achat 400000 PO) : C'est un sort à distance et ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. La cible subit une attaque de force 10 avec blocage, griffes et crocs acérés.

Eau (coût d'achat 300000 PO) : Ce sort équivaut à 3 sorts dans la tête du joueur. Tous les membres de l'équipe adverse ont leur mouvement divisé par 2 (arrondi au supérieur) pendant un tour. Le public n'apprécie pas ce genre de sort puisqu'une averse s'abat sur le stade. Le terrain est envahi.

Equipe de Elfes Mages

Liste d'équipes

Qté	Allié	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences	Comp
12	3	Apprenti	50000	6	3	4	8	Syndrome révérenciel	G+A
4	0	Guerrier mage	120000	7	3	4	8	Blocage, Magie	G+A+F
2	0	Mage dirigeant	90000	7	2	5	7	Magie, Gloire à Moi !!!, Esquive en force	G
1	0	Archi mage	130000	6	2	6	7	Magie, Gloire à Moi !!!, Esquive en force	G

Prix des relances : 80 000 Po

Apothicaire : Oui

Sorcier : Oui

Alliés : [Toutes les équipes d'elfes sauf noirs](#)

Champions

[Prince Moranion](#), [Valen Swift](#), [Thrud le barbare](#), [Le Dragon](#), [Soaren Hightower](#), [Ibrahim Golddawn](#), [Valen Swift](#), [Vallen Swyft](#), [Luarn Proudrow](#), [Angus Swiftfeet](#), [Carthas Moonbeam](#), [Eaeren Wyrmsbane](#)

Règles spéciales

L'équipe des elfes mage peut engager un dragon sans sorcier mais doit avoir un Archi mage dans son équipe. L'Archi mage joue le rôle d'enseignant mage. Les apprentis peuvent apprendre la compétence de magie sur un double lors d'une augmentation. Les apprentis sont sujet aux syndrome révérenciel envers les Guerriers mage, Mage dirigeant et archi mage de leurs équipe. Les mages dirigeant et Archi Mage doivent toujours utilisés leur compétence esquive en force. Un mage dirigeant n'ajoute que +1 pour chaque sort en plus du premier appris au lieu de +2. L'Archi mage ne fait pas de jet lors de l'apprentissage des sorts et peut apprendre jusqu'à 5 sorts.

L'équipe des Elfes mage peut prendre un objet magique supplémentaire.