

# Règles officielles

## Création d'équipes

Les coaches disposent de 1 million de pièces d'or pour créer leurs équipes. Pour qu'une équipe soit homologable, il faut qu'elle aligne un minimum de 11 joueurs et qu'elle ait au moins 1 point de popularité. En outre, vous ne pouvez en aucun cas inclure d'alliés au sein de votre équipe lors de sa création. Les seuls joueurs que vous pouvez engager sont ceux figurant dans votre [liste d'équipe](#) et les champions qui acceptent de jouer pour votre type d'équipe.

## Les rookies

Vous pouvez prendre des rookies pour compléter votre équipe. Les rookies sont gratuits car ils sont prêts à tout pour devenir une Star de Bloodbowl. Un coach doit avoir moins de 11 joueurs pour prendre des rookies.

- Ils doivent appartenir au type de joueur que vous pouvez prendre en plus grande quantité (exemple : Homme bête pour l'équipe du chaos).
- Leurs caractéristiques sont divisés par deux (arrondi au supérieur) par rapport au joueur normal.
- On ne peut utiliser une relance pour leur action.

## Les alliés

Après sa création, une équipe peut disposer de joueurs d'une autre race que la sienne. Pour cela, le coach désireux d'inclure de tel joueur au sein de son équipe, se réfère aux listes d'équipe ci-après. La rubrique "Alliés" indique les races des joueurs qui sont susceptibles de venir renforcer votre équipe. De plus, dans les tableaux, vous aurez sûrement remarqué la présence d'une nouvelle colonne appelée "Allié" et qui indique le nombre de joueurs qu'une équipe d'une autre race peut prendre en temps qu'allié.

Par exemple : une équipe orque peut posséder jusqu'à 4 coureurs, tandis qu'une équipe de gobelins qui voudrait s'allier les services d'un joueur orque ne pourrait prendre qu'un seul coureur.

Une équipe ne peut en aucun cas aligner plus de 5 alliés en même temps sur le terrain. Mais elle peut en avoir autant qu'elle le désire dans sa liste d'équipe.

Si vous recrutez un allié, cela vous coûte immédiatement 1 point de popularité ou 10.000 pièces d'or si votre facteur de popularité est réduit à 1. Les fans voient d'un mauvais oeil l'arrivée d'étranger au sein de leur équipe fétiche!

Les joueurs alliés sont soumis à la règle de l'animosité. Pour simuler les difficultés qu'ont des joueurs de race différente à s'entendre entre eux vous devrez jeter un D6 pour chacun des joueurs alliés présents sur le terrain avant chaque coup d'envoi. Si le résultat du dé est un 1, vous devrez soustraire immédiatement une relance de votre total. Si vous n'avez plus de relance, votre adversaire en gagnera une.

## Les champions

Il n'y a aucune limite au nombre de champions que vous pouvez inclure dans votre équipe. Toutefois, vous ne pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque champion. Par exemple, une équipe ne peut inclure qu'un seul Morg'n Thorg.

## Les gros balaises

Les équipes ne peuvent pas inclure plus de 2 gros balaises.

Les personnages suivants sont considérés comme des gros balaises :

**Centaures taureau, Ogres, Minotaures, Trolls, Trolls des neiges, Trolls des rivières, Trolls de pierre, Ogre Zombie, Rats Ogre, Monteurs d'araignée géante, Hommes Arbre, Champions du chaos, Géants, Fantômes, Barbares, Licornes et Vampires.**

Les gros balaises étant un peu dur à la comprenette, ils évoluent beaucoup plus lentement que les autres joueurs. Pour représenter ceci, il leur faut le double de points d'expérience pour gagner leur compétence.

PE	Appellation	Jets d'Expérience	Vieillessement
0-10	Débutant	Aucun	-
11-20	Novice	Un	3+
21-50	Expérimenté	Deux	4+
51-100	Expert	Trois	5+
101-200	Vétéran	Quatre	6+
201-300	Héros	Cinq	7+
301-500	Super héros	Six	8+
501-1000	Champion	Sept	9+
1001-2000	Star	Huit	10+
2001 et +	Demi Dieu	Neuf	11+

Les gros balaises peuvent choisir leur compétence parmi les compétences générales et de Force. A l'exception des Vampires qui peuvent choisir parmi les compétences générales et d'agilité (pour plus de détails sur les [vampires](#) lisez le chapitre qui leur est consacré).

De plus, les gros balaises ne sont pas affectés de la même manière que les autres joueurs par un double sur le jet d'expérience. Un gros balaise peut utiliser un double pour faire l'une des 3 choses suivantes :

- ? Ajouter +1 à sa Force
- ? Ajouter +1 à son Armure
- ? Enlever une compétence qu'il ne désire plus

En n'oubliant pas qu'une caractéristique ne peut pas être augmentée de plus de 2 points et à une valeur maximale de 10. Les rats ogres et les minotaures peuvent prendre des aptitudes physiques.

## Jet de vieillissement

Comme les joueurs deviennent plus vieux et acquièrent de l'expérience, ils apprennent de nouvelles compétences, mais perdent un peu de l'énergie et de l'endurance de leur jeunesse. Pour représenter cela après avoir fait un jet d'expérience pour un joueur, vous devez faire un second jet de 2D6 pour voir s'il vieillit. Jetez les dés et additionnez les résultats en vous référant ensuite au diagramme ci-dessous. Si vous égalez ou battez le score montré sur la colonne de vieillissement alors le joueur évite l'effet de vieillissement et rien n'arrive. Si le résultat des dés est inférieur au score exigé alors le joueur vieillit et un autre jet doit être fait sur la table de Résultats du Vieillessement. Appliquez le résultat dans la ligne du joueur sur la liste d'équipe. Le vieillissement est un processus naturel, donc les effets de la table de vieillissement ne peuvent pas être annulé par un apothicaire ou la régénération ni aucun autre moyen.

Jet de vieillissement	Effet
2-8	Blessure persistante
9	-1 en armure
10	-1 en mouvement
11	- 1 en agilité
12	-1 en force

# Précisions sur les règles

Au début du match, les équipes peuvent acheter des cartes supplémentaires pour 50 000 pièces d'or par carte.

L'équipe qui reçoit peut choisir le type de terrain sur lequel se jouera le match :

<b>Glace :</b>	Sprint sur 3+ sauf pour les <a href="#">Norsemen</a>
<b>Terraflex :</b>	-1 au jet de blessure

- ? L'équipe qui reçoit choisit la paire de dés qui sera utilisée pour jouer. Les coaches doivent jouer avec la même paire de dés (sauf accord préalable entre les 2 coaches fétichistes et superstitieux).
- ? Les compétences dont l'usage est obligatoire selon les règles de Zone Mortelle doivent toujours être prises en compte (châtaigne, frénésie, joueur vicieux, etc.).
- ? Un joueur qui se retrouve dans la même case que le ballon n'est pas obligé de tenter de l'attraper. S'il choisit de ne pas l'attraper, le ballon rebondit et il n'y a pas turnover. En revanche s'il tente de l'attraper, alors que c'est à son tour de jouer et qu'il loupe sa tentative, il y a turnover
- ? Les **titres de JPV** sont attribués à la fin du match de manière aléatoire. Un joueur ne peut pas recevoir plus d'un titre de JPV par match (même grâce à une carte spéciale). Un champion ne peut pas recevoir de titres de JPV.
- ? Les **bonus de dés** ne s'ajoutent pas. Par exemple : un joueur qui a les compétences châtaigne et joueur vicieux devra choisir laquelle il utilise lors d'une agression en aucun cas il n'aura le droit de cumuler les avantages de ces 2 compétences pour arriver à un bonus de +3 sur l'armure et la blessure.
- ? Pour les **rebonds de la balle** :
  - Lorsque le joueur lâche la balle après un blocage ou une maladresse, celle-ci tombe dans la case où il se trouve et rebondit une fois.
  - Sur le coup d'envoi ou une passe loupée, effectuez les 3 jets de dispersion qui vous indiqueront dans quelle case arrive le ballon et enfin un dernier jet pour le rebond du ballon.
- ? Se servir d'une **tronçonneuse** ou d'une **dague empoisonnée** ne compte pas comme un blocage. Le joueur équipé d'une tronçonneuse (ou d'une dague) peut donc se déplacer et frapper sans que cela soit considéré comme un blitz. Toutefois, après avoir frappé, il ne peut plus se déplacer (à moins d'avoir déclaré un blitz). Un joueur avec une tronçonneuse ne peut donner qu'un coup de tronçonneuse par tour et ce même s'il a frénésie.
- ? En cas de **différent entre 2 coaches**, soit vous demandez l'avis du commissaire de ligue, soit vous jetez chacun 1 dé, le résultat le plus élevé l'emporte et l'autre est obligé de se plier à l'avis de son adversaire. N'oubliez pas de rapporter le problème au commissaire de ligue pour que tout le monde puisse profiter du malheur des autres.
- ? Si jamais, l'arbitre venait à remarquer que 12 joueurs au lieu de 11 sont présents sur le terrain, un joueur déterminé au hasard serait expulsé et si l'équipe était en train de jouer, celle-ci subirait un turnover.
- ? Lorsqu'un joueur tente de **sprinter** et qu'il loupe sa tentative, il n'y a pas de jet d'armure. On considère que les joueurs sont assez résistants pour ne pas se blesser lorsqu'ils glissent sur un terrain de bloodbowl!!!
- ? Lorsqu'une **esquive** est loupée, aucun modificateur ne s'applique au jet d'armure, ni de blessure. Par contre, si le joueur se blesse, la sortie va au joueur qui a amené l'adversaire à faire ce jet d'esquive.
- ? **Pousser un joueur dans le public** ne rapporte pas de points d'expérience.
- ? Un **lancer de coéquipier** (portant la ballon) réussi compte comme une réussite et doit apparaître dans la rubrique passe de la feuille de match. Lancer un coéquipier qui ne porte pas le ballon ne compte pas comme une passe.

- ? Dans la **rubrique gains de la feuille de match**, vous devez faire figurer tout l'or que vous a permis de gagner ce match y compris celui qui vous est venu des cartes spéciales.
- ? A chaque **coup d'envoi**, les 2 équipes en présence doivent être en mesure d'aligner sur le terrain au moins 3 joueurs chacune. Si jamais ce n'était pas le cas, l'équipe qui est en sous nombre perd son tour et reçoit un touchdown de pénalité que son adversaire peut donner à n'importe quel joueur présent sur le terrain. De même, si une équipe venait à n'avoir plus aucun joueur sur le terrain, elle perdrait son tour et recevrait un touchdown de pénalité.
- ? Pour **assister une agression**, le joueur doit être debout dans une case adjacente à la victime et hors de toute zone de tacle adverse.
- ? Pour sauver un joueur qui est mort, l'**apothicaire** doit intervenir tout de suite. Toutefois, si à la fin du match, l'apothicaire n'a rien fait, il peut tenter de soigner un joueur blessé gravement.
- ? Une **maladresse à la passe** est obtenue sur un 1 naturel sur le jet d'1D6 modifié uniquement par le nombre de zones de tacle autour du passeur (ou du lanceur dans le cas d'un lancer de gobelin). Ex : Un passeur elfe débutant (4 en agilité) qui tente une passe longue (-1) alors qu'il est dans 2 ZdT (-2) fera une maladresse sur les résultats 1, 2 ou 3, ratera la passe sur un 4 ou un 5 (le ballon part quand même mais est dévié) et réussira une passe parfaite sur 6+.