

Le stade

Au départ, chaque équipe possède un stade type terrassement sauf les gobelins qui ont un Pas-Si grand Stade.

La table suivante vous montre ce qui se fait en matière de stade :

| Type | Coût | Facteur de popularité | Capacité maximale |
|--------------------|-----------|-----------------------|---------------------|
| Stadium | 300000 PO | +3 | 1500000 spectateurs |
| Grand stade | 200000 PO | +2 | 800000 spectateurs |
| Terrassement | 150000 PO | +1 | 400000 spectateurs |
| Pas-Si-Grand-Stade | 100000 PO | +0 | 20000 spectateurs |

PAS-SI-GRAND-STADE

Ce sont les pathétiques efforts des gobelins pour construire un Grand Stade. Les règles suivantes sont appliquées:

Hauts elfes – Les supporters hauts elfes refusent de se rendre dans des stades aussi miteux, aussi, les haut elfes ont un facteur de popularité égale à 0 lorsqu'ils jouent chez les gobelins.

Armes de poing – En cas d'invasion du terrain, les jets de blessure sont effectués avec un bonus de +1 dû au fait qu'il est très facile d'introduire des armes dans un tel stade.

Timber-r-r-r – Les fans qui s'excitent peuvent faire effondrer le stade. Plus il y a de TD, plus ils sont excités, plus les gradins ont de chance de s'effondrer. Noter qu'il peut y avoir plusieurs effondrements (il y a plusieurs tribunes). Après chaque TD, jetez 2d6 avec les modificateurs et dans la table suivante:

| TD's | 2D6 Résultat | Effet |
|------|--------------|--------------|
| 1 | - | Pas d'effet |
| 2 | 11+ | Effondrement |
| 3 | 10+ | Effondrement |
| 4 | 9+ | Effondrement |
| 5 | 8+ | Effondrement |
| 6+ | 7+ | Effondrement |

Effondrement - Jetez 2D6:

| 2D6 | Effet |
|------|---|
| 2-7 | Gobelins tués, -1 au facteur de popularité (permanent) |
| 8-12 | Visiteurs tués, -1 au facteur de popularité (permanent) |

S'il y a deux ou plus effondrements dans le même match, cela coûte 40000 PO à l'équipe des gobelins pour réparer les dégâts. Aucune règle ne s'appliquera tant qu'ils n'auront pas payé. Les gobelins gagnent un bonus de +2 pour tous les jets de popularité.

TERRASSEMENT

Si vous avez un terrassement et que vous jouez chez vous et qu'un joueur adverse est poussé en dehors du terrain, il subit un jet de blessure à +1.

Si vous avez un terrassement et que vous jouez chez vous et qu'un de vos joueurs subit une pénalité, jetez un d6 :

| D6 | Résultat |
|-----|----------------------------|
| 1-4 | Expulsé comme d'habitude |
| 5-6 | **Juste un avertissement** |

Sur 5-6, l'arbitre est intimidé et n'exclut pas le joueur ayant fait la faute.

GRAND STADE

Au début de chaque mi-temps, l'équipe qui joue à domicile et qui dispose d'un grand stade gagne une relance supplémentaire sur un 9+ sur 2D6.

Si vous avez un grand stade et que vous jouez chez vous et qu'un de vos joueur subit une pénalité, jetez un d6 :

| D6 | Résultat |
|-----|----------------------------|
| 1-4 | Expulsé comme d'habitude |
| 5-6 | **Juste un avertissement** |

Sur 5-6, l'arbitre est intimidé et n'exclut pas le joueur ayant fait la faute.

LE STADIUM

Si vous avez un stadium et que vous jouez chez vous et qu'un de vos joueur est poussé en dehors du terrain, jetez un d6 :

| D6 | Effet |
|-----|---------------------------|
| 1-4 | Blessé comme d'habitude |
| 5-6 | **Rejeté sur le terrain** |

** Les fans de votre équipe ont décidé de remettre le joueur en jeu. Il est remis sur une case adjacente à l'endroit où il est sorti. Pas de jet de blessure.**

Si vous avez un stadium et que vous jouez chez vous et qu'un de vos joueur subit une pénalité, jetez un d6 :

| D6 | Resultat |
|-----|----------------------------|
| 1-4 | Expulsé comme d'habitude |
| 5-6 | **Juste un avertissement** |

Sur 5-6, l'arbitre est indimidé et n'exclut pas le joueur ayant fait la faute.

Cartes spéciales

L'équipe visiteuse dans un stadium perd une carte spéciale, il y a deux précisions:

1. L'équipe qui reçoit doit avoir un Stadium à 300000 PO.
2. L'équipe visiteuse perd une carte si elle n'a pas elle même de Stadium à 300000 PO.

Après avoir pris ses cartes, l'équipe visiteuse doit en rejeter une de son choix.

Matches de Ligue

Il est important de bien faire attention à ce que toutes les équipes jouent le même nombre de matchs à l'extérieur que chez elles. Si vous jouez une formule championnat, pas de problème, mais dans une formule tournoi, vous devrez tirer au hasard pour savoir chez qui se joue le match.

Play-Offs et Finale

Tous les matchs de finale et de play-off sont joués sur terrain neutre.

Lois raciales pour les possesseurs de Stadium

Nains*: Les nains ont une clé de la réserve à boisson du coach adverse. A la mi-temps, jetez un d6, sur 5-6, le coach adverse a abusé de sa boisson préférée "légèrement trafiquée" et sa vue se trouble, aussi, les nains peuvent ils commencer la mi-temps avec un joueur supplémentaire sur le terrain.

Nains du chaos*: Les Stadiums des nains du chaos sont souvent construits près de puits à fumée. A la mi-temps, jetez un d6, sur 5-6, la fumée mortelle s'est développée sur la partie des gradins qui contient les fans de l'équipe adverse. Ceux-ci, préfèrent partir plutôt que mourir. Le facteur de popularité de l'équipe visiteuse est considéré comme 0 pour le reste de la mi-temps. En plus, s'il le souhaite, le coach des nains du chaos peut jeter un autre d6, sur 5-6, les fans fuient les gradins en passant par le terrain, ce qui retarde le match de deux tours. Les deux équipes commencent la 2^e mi-temps au tour 3.

Halflings*: A la mi-temps, le coach des halflings jette un d6, sur 5-6, les fans adverses ont trop mangé de sucreries et sont un peu malades. L'adversaire souffrira donc d'un malus de -3 pour tous ses jets de popularité pour la 2^e mi-temps. Les autres halflings sont immunisés à ce genre de problème.

Hauts-elfes*: Les Stadiums hauts elfes sont superbement décorés avec de l'ivoire, de l'or et de l'argent, mais l'entrée est très chère. Au début du match, jetez un d6, sur 6 les fans adverses ne veulent pas payer si cher (ou ne peuvent pas). Ils ne rentrent donc pas dans le stade. Le facteur de popularité de l'équipe visiteuse est donc de 0. Les hauts elfes et les elfes noirs ne sont pas affectés par cette règle.

Orcs*: Jetez un d6 avant le match, sur 5-6, la waagh est lancée donnant un bonus de +3 au facteur de popularité des orcs pour ce match.

Humains*: Jetez un d6 à chaque engagement, sur 5-6, les 'hardcore' hooligans font un raid dans une partie du stade réservée aux fans adverses. La présence de ces humains peinturlurés et agressifs les rends moins bruyants qu'ils ne pourraient être. Les jets de popularité se font à -3 jusqu'au prochain engagement.

Chaos*: Au début du match, jetez un d6, sur 5-6, les dieux du chaos regardent le match et vont favoriser leur équipe. Les jets de popularité se font à +3 pour le reste du match.

Mort-vivants – Au début de chaque match dans un stadium de mort vivant, jetez 4 d6, pour chaque 6, enlevez un quart du facteur de popularité de l'adversaire (le stade est hanté, les gens ont eu peur). Il y aura donc peut-être moins de spectateurs que d'habitude dans les stadiums de morts vivants. Ignorez cette règle si l'autre équipe est également une équipe de morts-vivants.

Elfes sylvains – Lorsqu'une équipe d'elfes sylvains joue chez elle, elle a un bonus de 1 à son facteur de popularité. C'est du au fait que beaucoup de supporters occasionnels regardent le match de la forêt.

Nordique et Elfes noirs – Les fans visiteurs doivent jeter un d6 à la mi-temps. Sur un résultat de 6, tous les fans de l'équipe visiteuse sont partis à cause du froid. Les gains restent inchangés, mais le facteur de popularité de l'équipe en 2^e mi-temps est égal à 0. Ignorez cette règle si l'équipe visiteuse est nordique ou elfe noir.

Skaven – A la fin de la 1ere mi-temps, les fans de l'équipe visiteuse jettent un d6. Sur un 6, les fans visiteurs supporteront l'équipe des skavens à cause des Hot Dogs Warp qui leurs brouillent les esprits.

Les Modification du stade

Ajouter ces modifications coute de l'argent qui ne compte pas pour le classement des équipes. Beaucoup de ces améliorations requièrent que l'on change de coté à la mi-temps (comme au Foot).

* signifie que cette option peut être prise plusieurs fois.

AstroGranite(TM) : +1 au jet d'Armure quand un joueur tombe à terre (**Coût=150 000**)

Terrain plus large* - Ajouter une rangée de cases d'un coté (**Coût=150 000**)

Terrain plus étroit* - Retirer une rangée de cases d'un coté (**Coût=150 000**)

Terrain plus long - Ajouter deux rangées de cases au milieu du terrain (**Coût=150 000**)

Terrain plus court - Retirer deux rangées de cases au milieu du terrain (**Coût=150 000**)

Terrain souterrain - Pas de jets sur la table de la météo
(Elfes Noirs, Skavens, Complex Alpha: **Coût=100 000**)

(Autres: **Coût=150 000**)

Terrain au sommet d'une montagne - +6 pour tous les jets sur la table météo (**Coût=150 000**)

Rochers ou Arbres - 4 obstacles (2 d'une case, 1 de deux cases et 1 de quatre cases) sont placés aléatoirement sur le terrain, mais pas dans les (2*) 7 cases du milieu de terrain. Etre poussé sur un obstacle entraîne un plaquage automatique avec +1 au jet d'Armure. Sinon ils sont considérés comme des joueurs normaux, mais sans zone de tacle (ils peuvent intercepter sur 6+ !).

| Position | MV | FO | AG | AR | Compétences |
|-----------------|----|----|----|----|-------------|
| Arbre ou Rocher | 0 | 10 | 1 | 12 | Stabilité |

(Dryades, Hommes-Arbres : **Coût des Arbres=100 000**)

(Elfes Sylvains, Gobelins des Forêts: **Coût des Arbres=150 000**)

(Nains, Nains du Chaos, Golems : **Coût des Rochers=100 000**)

(Gnomes: **Coût des Rochers=150 000**)

(Autres: **Coût=200 000**)

Terrain incliné - Choisissez le coté le plus bas. Les joueurs qui se déplacent vers le bas ont +1 en Mouvement, mais aussi +1 au jets de Sprint (ils se plantent sur 2 ou moins à chaque case), car il perd le contrôle en descendant de la colline(comme dans le générique de la petite maison dans la prairie). (**Coût=200 000**)

Anneaux Magiques - 6 anneaux magiques sont placés aléatoirement sur le terrain. Un septième est placé près des vestiaires Ils sont numérotés de 1 à 6. Si un joueur entre ou est poussé dans un anneau, on lance 1D6 et il est placé sur l'anneau correspondant Si le jet est identique au numéro de l'anneau ou se trouve le joueur au départ, il est placé dans les vestiaires et on lance 1D6 :

| | |
|-----|---|
| 1 | Le joueur est planqué dans la foule et il y reste jusqu'à la fin du match. |
| 2-5 | Le joueur retrouve le chemin de la réserve et attend. |
| 6 | Les fans trouvent honteux que le joueur retourne dans la réserve. A chaque tour, sur un 1 sur 1D6, un fan rentre sur le terrain. Il attaque le joueur le plus proche et fais un blocage au début du tour. Le fan a une zone de tacle mais ne peut assister ou être assister lors des blocages. Un joueur gagne normalement les points d'expérience en sortant un fan. |

| Position | MV | FO | AG | AR | Compétences |
|----------|----|----|----|----|---|
| Fan | 5 | 3 | 3 | 5 | Frénésie, Châtaigne au 1 ^{er} tour (Canette de Bière brisée après le 1 ^{er} Coup) |

(**Coût=300 000**)

Terrain Boueux : De piètres capacités en jardinage ont rendu le terrain dangereux pour les mouvements rapides. Les joueurs subissent donc un malus de -1 aux jets d'esquive et au jet pour mettre le paquet. Les joueurs avec stabilité peuvent être repoussés sur un résultat de 1 sur un dé. Les joueurs qui atterrissent subissent également un malus de -1. (**Coût=200 000**)

Trampolines - 6 trampolines sont placés sur le terrain. Tout joueur entrant dans une case avec un trampoline peut effectuer un saut, comme s'il avait la compétence saut. Tout joueur possédant la compétence saut peut sauter par dessus 2 cases. (**Coût= 200000**)

Evenements publicitaires

En tant que coach de l'équipe, vous pouvez également organiser des événements publicitaires.

| Améliorations | Effet | Prix |
|------------------------------|---|--------|
| La Weapons'Day | Les 10.000 premiers fans reçoivent une masse avec le logo de [complétez avec le nom de votre équipe] dessus. Les autres fans ne reçoivent que des masses banales. Les fans ajouteront +2 aux jets de blessure pour ce match uniquement. | 50.000 |
| La Grande Journée du Coussin | Comme ci-dessus, mais les fans doivent faire un jet d'armure pour blesser les joueurs avec ces jolis réchauffe-fesses (Pour ce match uniquement). | 50.000 |

Ouvreurs

Il s'agit là des gars en costume ridicule qui ont pour tâche de vendre de l'orca-cola, des sguiggers et autres Bloodwieser. Vous pouvez en avoir autant que vous le voulez. A la fin du match, lancer un D6, et consultez le tableau suivant.

| D6 | Effet |
|-----|--|
| 1 | Le vendeur se barre avec tous ses gains de la journée, et on ne le revoit plus (rayez le de votre feuille d'équipe). |
| 2-4 | L'ouvreur se fait racketter, vous n'empêchez rien de lui cette fois-ci. |
| 5-6 | L'ouvreur a survécu à une journée de labeur dans un stade de Blood Bowl. Il vous rapporte 10.000 po |

Les ouvreurs sont recrutés juste à la sortie de l'école et ne coûtent que 20.000 po chacun.

Tableau d'Affichage

N'importe quelle équipe qui se respecte se doit d'annoncer à ses fans qu'elle mène au score. De même, il est nécessaire pendant la mi-temps d'avoir un écran pour retransmettre par cabal-vision toutes les blessures de la première mi-temps.

Les fans de l'équipe qui gagne seront plus motivés lorsqu'ils verront le nom de leur équipe en gros sur le panneau d'affichage. Et ils feront encore plus de bruits. Tant que l'arbitre sera "distrainé" par les fans de l'équipe qui mène et qu'il ne leur infligera pas de pénalités pour le reste de la mi-temps (même sur un double lors d'une agression). Le panneau d'affichage ne peut être allumé qu'une fois par match (jusqu'à la fin de la mi-temps) car les halflings qui pédalent sous le stade pour fournir de l'énergie ne tiendront pas un match complet.

Pour installer un Panneau d'Affichage, il vous en coûtera 100.000 po.

Le Stand MacMurty

Les hamburgers MacMurty sont renommés à travers tout le Vieux Monde pour leur steaks hachés à base de viande de rat. Ceux sont aussi les préférés de tous les véritables joueurs de Blood Bowl. Toujours est-il que l'odeur irrésistible de rat haché accompagné de Ketchup a sur les joueurs un pouvoir quasi-mystique. Une fois par partie, à n'importe quel moment, le coach possédant le stade peut décider d'ouvrir le stand, et un des joueurs adverses, sélectionné au hasard (même s'il est dans les réserves) laisse tomber ce qu'il était en train de faire. Il fonce dans la foule pour commander un double-rat-burger. Si le joueur avait la balle, celle-ci rebondit une fois. De plus, le joueur est si pressé d'obtenir sa pitance qu'il dépasse les gens dans la queue, et se fait bien évidemment rosser par la foule. Faites un jet de blessure. Le stand est fermé pour le reste du match.

Pour installer un Stand MacMurty dans votre stadium, vous devrez déboursier 50.000 po.

Plus de sièges

Une équipe qui dispose d'un stadium a besoin de place pour ses fans. Plus ils sont nombreux, plus vous aurez du mal à les loger. Vous pouvez toutefois ajouter de nouveaux sièges à votre grand-stand ou votre stadium quand vous le voulez. Il n'y a aucun délai de construction. Ceci est dû au fait que les gobelins sont en train de travailler pour construire des sièges tout à l'arrière, et que cela ne gêne personne.

Pour chaque tranche de 10.000 fans que vous voulez caser dans votre stade, vous devez payer 50.000 po. Ceci peut être fait aussi souvent que vous le désirez.

Fan Club

C'est là que vous pouvez acheter des vêtements, des casques et autres écharpes à l'effigie du Club, ainsi que les programmes et tout ce que le supporter de Blood Bowl acharné peut vouloir. Le fan club est là pour vous apporter de nouvelles ressources, et même si le coût d'achat peut paraître élevé, il sert uniquement à financer la construction, et à remplir les stocks initiaux.

Un Fan Club coûte 100.000 po. Au moment de jeter le dé pour les gains, lancer 2D6 sur le tableau suivant.

| Résultat | Effets |
|----------|--|
| 2 | Les fans sont déçus par les performances de votre équipe, et ils ramènent au magasin tout ce qu'ils ont récemment acheté pour se faire rembourser. Vous devez payez 1 PO pour chaque spectateur, arrondi au 5000 les plus proches (73.000 spectateurs->75.000 PO). |
| 3-4 | Les revenus sont en dessous de la moyenne, et le Fan Club n'arrive à vendre que quelques programmes et banderoles. Vous ne gagnez que 10.000 PO, pour le match. |
| 5-6 | Les revenus sont moyens, et le Fan Club vend des programmes. Vous gagnez 20.000 PO pour le match. |
| 7-8 | Les fans sont contents des performances de l'équipe (bonnes ou mauvaises) et beaucoup ont acheté des banderoles en souvenir. Vous gagnez 30.000 PO. |
| 9 | Un collecteur fou a été si impressionné par un de vos joueurs qu'il a acheté la quasi-totalité de votre stock. Vous empochez 50.000 PO. |
| 10-11 | Vous avez vendu tout votre stock! Vous gagnez 50.000 PO. |
| 12 | Incroyable! Les fans de l'équipe adverse ont pris votre fan-club pour celui de l'équipe adverse ! Votre facteur de popularité augmente de 1, et vous empochez 100.000 PO ! |

Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dés (cumulatifs).

| | |
|----|--|
| +1 | L'équipe gagne le match. |
| -1 | L'équipe perd le match. |
| +1 | L'équipe gagne après une série de trois défaites. |
| -1 | L'équipe perd après une série de trois victoires. |
| +1 | Par adversaire tué. |
| -1 | Par joueur tué. |
| -1 | Si l'un des joueurs ou un des gars du staff met fin à sa carrière. |
| +1 | Finale ou demi-finale de tournoi. |

Le dirigeable de CabalVision

Le dirigeable envoie des images dans tout le vieux monde. Ce système est pay-per-view et vous pouvez ajouter 1D6 pour vos gains à la fin du match.

Le dirigeable coûte 100000 PO.

L'Hospital !!

L'hospital permet d'enlever une blessure permanente. Le joueur manque 1 match pendant l'opération. On ne peut faire qu'une opération par joueur et par saison. L'opération réussit sur 2+ sur 1D6. Sur un 1, le joueur doit faire un jet de vieillissement.