

Le staff

Le Capitaine de l'équipe

Le capitaine est le lien entre les joueurs et l'entraîneur. Il est généralement plus fort que le joueur moyen. Il gagne automatiquement la compétence Chef au début de sa carrière et une augmentation gratuite dû à sa surmotivation. Cependant, il a de grandes responsabilités et si l'équipe perd 3 fois de suite, il est démis de ces fonctions et devient un assistant. On peut alors choisir un nouveau capitaine.

Les Apothicaires

L'apothicaire débutant est régi par les règles suivantes :

- L'apothicaire est gratuit, il ne compte pas dans la feuille de match.
- Il soigne n'importe quel blessé ou mort sur un 3+.
- Il doit intervenir immédiatement.
- Il doit laisser sa place dès qu'un apothicaire d'équipe est acheté ou que l'équipe atteint 150 en classement.

Les apothicaires d'équipe

Ils coûtent 50.000 PO par niveau et commencent au niveau 1. Il est possible d'améliorer un apothicaire en payant 50.000 PO pour sa formation par la suite.

<i>Niveau de l'apothicaire</i>	<i>Effet</i>
1	Il peut tenter de soigner une blessure sur un 2+ une fois par match ou peut permettre à un joueur avec une blessure permanente de jouer.
2	Il peut tenter de soigner une blessure sur un 2+ une fois par match et peut permettre à un joueur avec une blessure permanente de jouer.
3	Comme le niveau 2 et il peut lorsqu'un joueur ne se remet pas de son KO tenter de le soigner. Sur un 6, le joueur peut retourner sur le terrain. Cela ne compte pas comme une relance, et il s'agit de la seule aptitude de l'apothicaire qu'il peut utiliser aussi souvent qu'il le veut (une seule tentative par joueur par coup d'envoi)
4	Comme le niveau 3 et il peut rendre un joueur, qui vient d'être grièvement blessé, sévèrement touché une fois par match. Utilisable une fois par match, cette capacité peut être utilisée en cas d'échec du jet normal pour soigner.
5	Comme au niveau 4, l'apothicaire peut également tenter de soigner un joueur qui vient d'être tué. Lancez un d6. 1-3 le joueur est vraiment mort. 4-6 le joueur est "seulement" grièvement blessé. Cette aptitude peut être utilisée une fois par match, si l'on veut, après un échec du jet pour habituel pour soigner. Elle ne peut être combinée avec la capacité de l'apothicaire de niveau 4 qui rend un joueur grièvement blessé sévèrement touché.

Les apothicaires personnels

Les apothicaires personnels peuvent être achetés en supplément de l'apothicaire d'équipe. Un apothicaire personnel équivaut à un apothicaire de niveau 1. Il est assigné à un joueur particulier de l'équipe. Si ce joueur particulier quitte l'équipe, l'apothicaire aussi quitte l'équipe.

Le prix d'un apothicaire personnel est égal à celui du joueur dont il doit s'occuper. Un maximum de 3 apothicaires personnels est possible par équipe.

Le Prêtre

Chaque équipe (sauf celle du chaos, mort vivant ou orque) peut acheter un prêtre pour la somme de 150000 PO. Le prêtre peut effectuer un des 3 actions suivantes lors d'un match :

- Il peut bénir un joueur. Sur un 3+ sur 1D6, la bénédiction est réussit et le joueur ciblé gagne un point dans chacune de ces caractéristiques jusqu'à la fin de la mi-temps ou jusqu'au prochain TD marqué.
- Il peut repousser les morts vivants. Sur un 4+ sur 1D6, 1D3 morts vivants déterminés au hasard ne peuvent prendre part à la première mi-temps.
- Il peut détruire un mort vivant. Si un mort vivant est tué, sur un 4+ sur 1D6, le prêtre empêche la régénération du mort vivant et il ne peut être rappelé.

Le préparateur physique

Pour la somme de 150000 PO, l'équipe peut acheter un préparateur physique. Ce préparateur est chargé d'entraîner l'équipe afin de la rendre meilleur. Il existe trois types de préparateurs physiques (le préparateur individuel, le préparateur d'équipe et le préparateur de l'équipe seconde) et on ne peut avoir qu'un de chaque type. **Il est à noter que les équipes qui gagnent ont des joueurs trop surs d'eux et qu'il est plus difficile de les entraîner.**

A la fin d'un match, on vérifie le nombre de points d'entraînement qu'à gagner l'équipe (PN)

5	Perdre un match
2	Match nul
1	Par joueur blessé subis
+1	Pour chaque blessure sévère subit
+2	Pour chaque mort subit
2	Pour une interception subit
+1	Pour un TD encaissé
+1	Avoir perdu le match avec 1 TD d'écart
+2	Avoir perdu le match avec 2 TD d'écart
+3	Avoir perdu le match avec 3 et + TD d'écart
+1	Si c'est vous qui attaquiez et que l'équipe adverse vous marque un TD

Le préparateur individuel : Ce préparateur prend chaque joueur individuellement et le fait travailler. Pour chaque joueur qui s'entraîne, on lance 2D6 : Sur un 11, le joueur se blesse gravement à l'entraînement et rate le prochain match. Sur un 12, le joueur se blesse sévèrement à l'entraînement. On fait un jet sur le tableau des blessures.

Les PN deviennent des points d'expérience :

- Un maximum de 20 points peuvent être dépensés.
- Les points doivent être réparties en bloc de 5 points et compte comme un JPV.
- Un maximum de 10 points peuvent être gagnés ou une seule compétence peut être apprise.
- Les doubles ne comptent pas et le joueur ne peut apprendre que les compétences normalement autorisées pour son poste.

Le préparateur d'équipe : Ce préparateur met en pratique les tactiques que vous voulez que vos joueurs emploient. Ce préparateur permet d'acquérir des relances d'équipes.

Les PN sont dépensés comme suivant :

- Un maximum de 35 points peuvent être dépensés.
- Chaque point dépensé équivaut à 1000 PO qui ne peuvent être dépensés que pour acheter une relance au prix normal.

Le préparateur de l'équipe seconde : Ce joueur prépare les petits jeunes qui poussent derrière.

Les PN sont dépensés comme suivant :

- Un maximum de 35 points peuvent être dépensés.
- Chaque point dépensé équivaut à 2000 PO qui ne peuvent être dépensés que pour acheter un nouveau joueur (pas de champion, pas d'allié).

La mascotte

Une Mascotte peut être achetée par n'importe quelle équipe pour 50000 PO. Une équipe ne peut toutefois en posséder plus d'une. La Mascotte ajoute 1 au facteur de popularité en ce qui concerne les résultats des coups d'envoi. Le coach peut choisir un des bords ou une des zones d'en-but. C'est là que la Mascotte va faire le guignol. Tout joueur adverse repoussé dans cette zone reçoit un +1 à son jet de blessure. La Mascotte mène l'assaut des fans sur le pauvre joueur. Les Mascottes se déplacent avec leur équipe : cela signifie que les deux équipes peuvent avoir leur mascotte dans la même zone. Si cela arrive, les gros problèmes ne vont pas tarder à arriver. Après qu'un touchdown soit marqué (par n'importe laquelle des deux équipes), chaque coach lance un D6 (relancez les égalités). La mascotte du vainqueur a réussi à ridiculiser son "adversaire". La victime est inutilisable jusqu'au prochain coup d'envoi. Une Mascotte dans la zone désignée d'un Stadium entraîne un cumul des bonus (+1 à la blessure grâce à la Mascotte et +1 du fait du stade = +2 au total).

Le Dresseur

Lorsque vous achetez le dresseur pour 150 000 PO, il possède déjà soit un chien soit un faucon. Si son animal est tué ou abandonné vous pouvez lui en racheter un à la fin du match, sa valeur est déduite de vos gains directement avant de les recevoir.

Position	Prix	MV	FO	AG	AR	Compétences
Chien	10 000	8	2	5	5	Saut, Minus

A tout moment où la balle se trouve au sol à maximum huit cases d'un bord de terrain (même juste après un coup d'envoi) vous pouvez lâcher le chien de n'importe quel case du bord du terrain. Il bouge directement et fonce vers la balle dans le seul but de la ramasser. Lorsqu'il possède la balle, il devient tout fou. Lors du tour de son équipe, il est le premier à bouger, (sinon turn over) et sera guidé par son coach qui devra le déplacer de 8 case en ligne droite dans la direction d'un de ses joueurs. il ne peut y avoir transmission que lorsque son mouvement est terminé. Si le chien est blessé sur 10 ou plus il devra être remplacé.

Position	Prix	MV	FO	AG	AR	Compétences
Faucon	20 000	16	1	6	4	

Lors d'une passe, il peut être lâché pour intercepter la balle:

Lâchez le de n'importe quelle case du bord de terrain (il se déplace en ligne droite, utiliser la règle des passes). Il peut être intercepté par n'importe quel joueur survolé lors du déplacement. Lorsqu'il arrive sur la balle (n'importe où sous la règle).

lancez 1D6:

1	Il prend la balle en pleine figure (lancez un D8 de dispersion et 1D6 de distance parcourue) et respectez les règles de passe pour le turn over. Le faucon est tué.
2	Il rate la balle et retourne près du dresseur qui ne pourra plus l'utiliser pendant cette mi-temps.
3-5	Il stoppe net la balle qui tombe dans la case juste en dessous, elle rebondit une fois si la case est libre, il plane vers le dresseur qui ne pourra plus l'utiliser pendant ce match.
6	Il agrippe la balle, continue son mouvement dans la direction d'où il à été lancé, et en fin de mouvement s'écroule de fatigue, il lâche la balle et plane vers le dresseur qui ne pourra plus l'utiliser pendant ce match.

Les Animaux sauvages

Les animaux sauvages sont sans aucun doute méchants, mortels et sans pitié. Ils dégageront le terrain des joueurs ennemis aussi bien que vos joueurs. Les animaux sont disponibles pour toutes les équipes et peuvent être achetés en même temps que les joueurs.

Au début du match, l'entraîneur doit choisir une case dans la zone d'en-but ou sur les cotés. Dans cette case se trouve la cage de l'animal sauvage. L'entraîneur peut décider au début de chaque tour de laisser l'animal aller sur le terrain. L'animal va se déplacer au début de chaque tour de chaque équipe jusqu'à ce que l'animal soit attrapé. Quand l'animal est lâché, on lance 1D6 :

- Sur un 1, l'animal part dans la foule et chaque coach lance 1D6. L'équipe qui fait le moins perd la moitié de son facteur de popularité pour le match.
- Sur un 2-6, l'animal part sur le terrain.

Le premier mouvement de l'animal est un blitz et se dirige vers le joueur le plus proche sans faire attention à son mouvement. Pour se déplacer, l'animal utilise le pion de renvoi de la foule. On lance 1D6 à chaque case et le marqueur est orienté selon le désir du propriétaire de l'animal. A la fin du mouvement de l'animal, le coach adverse lance 1D6 :

1	L'animal est attiré par le marchand de burger et est utilisé comme viande.
2	L'animal est attrapé et rentre dans sa cage. Pour pouvoir ressortir, le coach doit réussir un jet de 1D6 au dessus du nombre de fois où l'animal est sorti.
3-6	L'animal continue d'errer.

Un animal sauvage ne peut être attaqué ou blitzé. Quand l'animal entre dans la case d'un joueur, l'animal attaque ce joueur. Si l'animal obtient un crane, il s'arrete sinon il continue son déplacement. Si l'animal entre dans la case d'un joueur couché, ce joueur doit ramper d'une case pour éviter les crocs de l'animal.

[Liste des animaux](#)

Warthog (prix : 60000 PO)

M	F	Compétences
4	3	Blocage, Crocs

Crapeau géant (prix : 60000 PO)

M	F	Compétences
3	4	Blocage, Châtaigne

Puma (prix : 60000 PO)

M	F	Compétences
5	2	Blocage, Crocs

Loup (prix : 70000 PO)

M	F	Compétences
5	3	Blocage, Crocs

Les loups n'attaquent que les joueurs adverses.

Ours Grizzly (prix : 60000 PO)

M	F	Compétences
3	4	Blocage, Griffes

Singe de Kranjal (prix : 60000 PO)

M	F	Compétences
4	3	Blocage, Châtaigne

Le Publiciste

Une bonne gestion de ligue passe par une bonne gestion de son image de marque. Le publiciste peut vous y aider en préparant votre campagne publicitaire avant chaque rencontre.

Evidemment cela coûte de l'argent à chaque fois que vous désirez le mettre en action. Pour cette raison vous ne pouvez l'utiliser que si vous avez au moins 10000 PO en réserve.

Lancez 1D6 et payez 1000 PO par points obtenu.

le résultat du publiciste en dépend aussi:

1	Campagne ratée vous perdez 1 point de popularité pour ce match.
2	
3	Campagne valable vous gagnez 1 point de popularité pour ce match et 1D6 de public
4	
5	
6	Campagne parfaite vous gagnez 1 point de popularité pour ce match, 1D6 de public supplémentaire et la possibilité d'utiliser votre publiciste une fois pour ce match pour relancer votre dé lors d'un coup d'envoi.

Le fait de posséder un publiciste vous permet d'acheter une carte 'EVENEMENT' ou 'COUP BAS' (tirée au sort) pour 50000 PO au début du match et, pour 10.000Gp, de remplacer une de vos cartes par une nouvelle (tirée au sort). Ces deux possibilités ne peuvent être réalisées qu'une fois par match et avant le premier coup d'envoi.

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.

Le sniper

Pour un coût de 200000 PO, vous pouvez acheter un sniper. Au début du match, le sniper se place dans la zone d'en-but de votre équipe dans une case de votre choix. Une fois par match, vous pouvez décider que votre sniper se met à tirer. Le sniper a une portée de bombe. Pour chaque joueur ennemi qui se trouve à portée, on lance 1D6. Sur un 1, on fait un jet sur la table suivante. Sur un 6, le sniper est repéré et il doit quitter le terrain.

Jet	Effet
1	Le joueur visé fait un jet sur la table de blessure.
2-3	Le joueur visé fait un jet sur la table de blessure avec un +3.
4-5	Le joueur visé perd un point dans une de ses caractéristiques au choix du propriétaire du sniper.
6	Le joueur est mort.