

BLOOD BOWL™

AVANT LE MATCH

1. **Météo**
2. **Trésorerie** : possibilité de transférer de l'argent du Trésor vers le Porte-monnaie pour acheter des Primes de Match (augmente la VE)
3. **Primes de Match** : l'équipe la plus faible gagne autant de PO que la différence entre les 2 équipes, à dépenser en Primes de Match

Nb	Effet	Coût
0-2	Serveuse de Bloodweiser : +1 au dé de récupération de KO	50.000
0-3	Pot de Vin : ignore une procédure d'expulsion sur 2+ (coût : 50.000 pour gobelins)	100.000
0-4	Entraînement complémentaire : +1 relance	100.000
0-1	Chef cuisinier Halfling : lancer 3D6 avant chaque mi-temps, +1 relance par résultat de 4+ (pour équipe Halfling)	300.000
0-1	Igor : 1 relance sur jet de régénération par partie (uniquement pour équipe sans apothicaire)	100.000
0-2	Champion	Variable
0-2	Apothicaire local : idem apothicaire	100.000
0-1	Sorcier : cf. règles p. 50	150.000
0-X	Mercenaire : engager un joueur. Cf. règles p. 69	variable

4. **Public** : $(2D6+POP) \times 10.000$ spectateurs. FAME+1 pour le joueur ayant le plus de fans (FAME+2 si 2 fois plus de fans)
5. **Tirage au Sort** : pile ou face : le vainqueur choisit qui va recevoir

APRES LE MATCH

1. Attribution des JPV et Jet d'Expérience

2D6	Résultat
2-9	Nouvelle compétence selon le poste
10	+1M ou +1AR ou nouvelle compétence
11	+1AG ou nouvelle compétence
12	+1F ou nouvelle compétence
Double	Nouvelle compétence au choix

2. **Gains du match** : Perdant : $(ID6+FAME) \times 10000$ PO / Vainqueur : $(ID6+FAME+1) \times 10000$ PO - Peut être relancé mais 2nd résultat accepté
3. **Paiement des dépenses exponentielles** si besoin (si VE > 1.750.000, voir tableau p. 29)
4. **Ajustement de Popularité** : Vainqueur lance 3D6, si résultat > POP → +1 POP / Perdant ou égalité lance 2D6, si résultat < POP → -1 POP
5. **Achats** (de joueurs, de personnel, de relances). Possibilité aussi de laisser partir du personnel ou des joueurs, ou d'éliminer une relance
6. **Journaliers** : renvoyés ou engagés
7. **Calcul de la nouvelle Valeur d'Equipe** : VE = valeur des joueurs (qui ne ratent pas le prochain match) + relances + POP + encadrement

BLOOD BOWL™

PENDANT LE MATCH

COUP D'ENVOI :

1. Sélection de la case où atterrit le ballon puis 1D8 pour déviation + 1D6 pour nombre de cases
2. Table des coups d'envoi :

2D6	Résultat
2	A mort l'arbitre : Chaque coach reçoit un Pot de Vin, utilisable sur 2+ pour annuler une expulsion
3	Emeute : Si l'1 des 2 équipes est au tour 7, le curseur est reculé d'1 case. Si l'équipe receveuse n'a pas commencé son tour alors chaque équipe avance son pion d'1 case. Sinon sur 1-3 avec 1D6 +1 tour et sur 4-6 -1 tour.
4	Défense parfaite : le défenseur repositionne ses joueurs
5	Chandelle : 1 joueur hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Supporters : D3+FAME+pom-pom girls → Relance
7	Changement de météo : si temps clément, ballon +1 case de dispersion
8	Entraînement : D3+FAME+assistants → Relance
9	Surprise ! : 1 mouvement d'une case/ joueur de l'équipe à la réception
10	Blitz ! : 1 tour gratuit pour l'équipe qui engage, sauf pour les joueurs dans une ZdT adverse
11	Rocher : D6+FAME pour savoir qui lance le rocher (jet de blessure sur un joueur désigné aléatoirement)
12	Invasion du terrain : D6+FAME pour chaque joueur adverse : 6+ → joueur sonné

3. Si le ballon atterrit dans une case occupée, tentative de récupérer le ballon.
Si le ballon atterrit sur une case vide, il rebondit d'une case.
Si le ballon sort du terrain, il est confié à un joueur de l'équipe qui reçoit au choix du coach.

TOUR DE JEU :

1. Déplacer le pion Tour
2. Chaque joueur peut faire l'une des actions suivantes :

Mouvement (se relever coûte 3 points de Mouvement)

Blocage

Blitz (1 seul joueur par tour)

Passe (1 seul joueur par tour)

Transmission (1 seul joueur par tour)

Agression (1 seul joueur par tour)

2D6	BLESSURE
2-7	Sonné
8-9	K.O.
10-12	Sortie

3. **Turnover** si un joueur de l'équipe active est Plaqué, *ou* un ballon passé ou transmis n'est pas récupéré par l'équipe active, *ou* un joueur qui tente de ramasser le ballon échoue, *ou* un TD est marqué, *ou* une maladresse est commise, *ou* un joueur est expulsé par l'arbitre.

TABLE D'AGILITE						
AG	1	2	3	4	5	6
Jet requis	6+	5+	4+	3+	2+	1+
RECEPTION d'une passe parfaite ou transmission						+1
Par Zone de Tacle						-1
ESQUIVE						+1
Par Zone de Tacle						-1
PASSE						
Eclair						+1
Courte						+0
Longue						-1
Longue Bombe						-2
Par Zone de Tacle						-1
INTERCEPTION						-2
Par Zone de Tacle						-1