

# BLOOD BOWL

★ Traduction non officielle ★

## Commentaires des designers

par [Chroniques d'un Empire Oublié](#)



Mai 2025

Voir l'[article](#) dédié à cette version sur le site Warhammer et la VF [ici](#).

Les commentaires des designers suivants sont destinés à compléter le livre de règles de Blood Bowl et toutes les parutions du Spike ! Journal en lien avec l'édition de la Seconde Saison du jeu. Ils se présentent sous la forme d'une série de Questions/Réponses ; les questions se basant sur les retours des joueurs, et les réponses sont apportées par l'équipe des concepteurs de règles qui explique comment les règles sont censées être utilisées. Les commentaires servent à combler des vides qui pourraient apparaître lors de vos parties, mais les joueurs doivent toujours se sentir libres de discuter des règles avant le match, et de modifier ce qu'ils souhaitent si les deux en sont d'accord (on se réfère à ce genre de modifications sous le terme de « Règles Maison »).

Nos commentaires sont mis régulièrement à jour ; lorsque des changements ont lieu, toutes les modifications par rapport à la version précédente sont indiquées en **magenta**. Lorsque les mises à jour sont désignées comme des Notes, il s'agit en fait de Modification Locale, qui ne concernent que la traduction des règles dans une langue spécifique ou de corrections mineures. Ces questions sont collectées à de nombreuses sources. Nous sommes toujours heureux d'envisager d'autres points de vue, aussi vous pouvez nous envoyer vos questions à l'adresse suivante : [bloodbowlfaq@gwplc.com](mailto:bloodbowlfaq@gwplc.com).

### SOMMAIRE

[FàQ](#)  
[Errata](#)  
[Tiers List](#)  
[Extra non officiel](#)

NdT : les n° de pages dans les différents paragraphes ont été modifiés pour correspondre à la VF.

### Livre des Règles

Q : Si les deux coachs ont un Coup de Pouce, une compétence, un trait ou quoi que ce soit d'autre qui se résolve à la fin d'un tour d'une équipe, lequel se résout en premier ? (p.23)

R : Le coach dont le tour d'équipe vient juste de se dérouler résout tous Coup de Pouce, compétences, traits ou autres en premier, puis son adversaire résout ensuite les siens.



Q : Est-ce qu'une équipe peut utiliser plus d'une Relance d'équipe lors d'un même tour ? (p.24)

R : **Oui.** Faites cependant attention car si vous les utilisez toutes tôt en début de mi-temps, il vous restera de nombreux tours sans rien ! Rappelez-vous aussi que vous ne pouvez pas relancer un dé déjà relancé.

Q : Les Relances d'équipe qui ne sont pas utilisées pendant la première mi-temps sont-elles perdues pour la seconde mi-temps, car il est indiqué que seules les Relances d'équipe utilisées sont restituées et que celles qui ne sont pas utilisées ne sont pas ajoutées ? (p.24)

R : **Non.** Cela signifie qu'une équipe commencera toujours chaque mi-temps avec la totalité de ses Relances d'équipe, et que celles qui ne sont pas utilisées en première mi-temps ne peuvent pas être sauvegardées pour les ajouter à votre réserve de Relances d'équipe. Une équipe qui commence la première mi-temps avec 3 Relances d'équipe, commencera également la seconde mi-temps avec 3 Relances.

Q : Si un joueur relance un seul dé parmi un groupe de dés avec une Compétence (comme Bagarreux par exemple), peut-il utiliser une Relance d'équipe pour relancer un autre dé parmi le groupe ? (p.24)

R : **Non**



Q : Quel jet de dés peut-on relancer avec une Relance d'équipe ? (p.24)

**R : Une Relance d'équipe ne peut être utilisée que lorsque l'équipe est active et durant son propre tour. Elles peuvent être utilisées pour relancer tous les dés lors d'un jet de groupe de dés lancés durant le tour de son équipe, ce qui inclut les jets de groupe de dés pour n'importe quelle compétence ou trait utilisés durant son tour d'équipe. Une Relance d'équipe ne peut être utilisée pour relancer les jets suivants : Déviation, Rebond, Ricochet, Armure, Blessure, Élimination, Renvois, Pot-de-vin ou Contestation de l'arbitre.**

Q : Puis-je utiliser une Relance pour forcer le coach adverse à relancer un dé, quelle que soit la circonstance ? (p.24)

**R : Non.**

Q : Un joueur mordu par un Vampire ayant raté son test de Soif de Sang qui est Sonné (même s'il était déjà Sonné), peut-il se retourner et être Mis à Terre à la fin du tour durant lequel il a été Sonné ou pourra-t-il le faire lors du prochain tour ? (p.27)

**R : À la fin du prochain tour<sup>1</sup>.**

Q : Si un joueur avec une CP de 1+ obtient un résultat de 1 sur un test de Passe, après avoir appliqué tous les modificateurs, effectue-t-il une Passe Précise ? (p.29)

**R : Oui**

Q : Est-ce qu'une équipe peut retirer une Relance d'équipe de sa feuille d'équipe durant une ligue afin de réduire sa valeur d'équipe ? (p.34)

**R : Non. Une fois qu'une Relance d'équipe est achetée, elle l'est de façon permanente pour le reste de la ligue.**



Q : Lorsque le résultat Chaleur Accablante est obtenu sur la table Météo, un seul D3 est-il lancé pour déterminer le nombre de joueurs de chaque équipe affectés, ou les deux coaches lancent-ils un D3 séparément ? (p.37)

**R : Un seul D3 est lancé et le même résultat est appliqué à chaque équipe.**

Q : Si une équipe a moins de 11 joueurs disponibles pour un match, doit-elle engager suffisamment de Journaliers pour amener temporairement son effectif à 11 avant de prendre d'autres Coups de Pouce, comme des Star Players ? (p.38)

**R : Oui.**

Q : Après avoir acheté tous les Coups de Pouce, dois-je ajouter la valeur de ces Coups de Pouce à ma VAE lorsque je la calcule pour savoir qui est l'Outsider ? (p.38)

**R : Oui**

Q : Si deux équipes ont la même VAE, est-ce que les deux équipes reçoivent des Coups de Pouce et peuvent-elles toutes les deux dépenser de l'or de leur Trésorerie ? (p.38)

**R : Non aux deux questions.**

Q : Lorsque l'on Tire à Pile ou Face, est-ce que l'équipe qui remporte le jet de dés ou le lancer de pièce devient automatiquement l'équipe qui engage, ou est-ce que son coach peut choisir si elle sera l'équipe qui engage ou celle qui réceptionne ? (p.38)

**R : Le coach peut choisir.**

Q : Si une équipe avec la règle spéciale Linemen à Vil Prix est forcée d'embaucher des Journaliers, est-ce que cela augmente sa Valeur d'Équipe Actuelle ? (p.38 et 106)

**R : Non.**

Q : Les Coups de Pouce achetés à l'étape 4 de la séquence d'avant-match s'ajoutent-ils à la Valeur Actuelle d'Équipe (VAE) d'une équipe lorsque la VAE est recalculée pour déterminer quelle équipe est l'outsider ? (p.38)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur est Expulsé parce qu'il y a Trop de Joueurs, son coach peut-il Contester la Décision ou utiliser un Pot-de-vin pour lui éviter d'être Expulsé ? (p.40)

**R : Oui. Néanmoins, le joueur qui aura évité l'Expulsion de cette façon ne pourra pas rester sur le terrain et devra être placé dans le box des Réserves.**



<sup>1</sup> NdT : « à la fin du prochain tour... de son équipe », comme précisé p.27 pour les joueurs Sonnés.

Q : Lorsqu'une équipe peut aligner des joueurs supplémentaires via le trait Déferlement, et que cela conduit le nombre de joueurs à être supérieur à 11, est-ce que les joueurs sont Expulsés durant cette Phase en vertu de la règle Trop de Joueurs ? (p.40 et 84)

**R : Non. La règle Trop de Joueurs est utilisée quand il y a plus de joueurs sur le terrain que le nombre que l'équipe est autorisée à aligner (généralement 11). Le trait Déferlement augmente le nombre de joueurs que l'équipe est autorisée à aligner sur le terrain de D3 pour la durée de la Phase, donc, aussi longtemps que le nombre de joueurs de l'équipe sur le terrain ne dépasse pas cette nouvelle limite, les joueurs ne peuvent pas être exclus en vertu de la règle Trop de Joueurs. En revanche, s'il y a davantage de joueurs alignés sur le terrain que le nombre autorisé par la nouvelle limite de l'équipe avec Déferlement, ces joueurs peuvent être Expulsés en vertu de la règle Trop de Joueurs.**

Q : Que se passe-t-il si une équipe ne peut pas désigner un botteur, car tous ses joueurs sont soit sur la ligne de mêlée, soit dans un couloir latéral ? (p.40)

**R : Dans ce cas, il suffit de désigner un joueur sur la ligne de mêlée.**

Q : Si j'obtiens un résultat Blitz sur le Tableau des Événements de Coup d'Envoi, je suis autorisé à activer 1D3+3 joueurs Démarqués. Est-ce que ces joueurs doivent être Démarqués lorsque l'évènement est obtenu ou peuvent-ils le devenir durant le Blitz, par exemple si un joueur repousse un joueur adverse et Démarque ainsi un de ses coéquipiers ? (p.41)

**R : Ils doivent être Démarqués au début de l'Évènement du Coup d'Envoi.**

Q : Lors d'un résultat Blitz sur le Tableau de Coup d'Envoi, si un joueur de l'équipe à la réception est Plaqué, cela met-il fin à l'effet du Blitz ? (p.41)

**R : Non**

Q : Est-ce qu'une action Spéciale remplaçant une action de Blocage effectuée lors d'une action de Blitz peut être utilisée lors d'un événement Blitz du tableau de Coup d'Envoi ? (p.41)

**R : Oui.**

Q : Si, lors d'un résultat Blitz sur le Tableau d'Événements de Coup d'Envoi, un joueur avec le trait Sauvagerie Animale met à terre un joueur de son équipe à cause de son trait, cela met-il immédiatement fin à l'évènement de Coup d'Envoi Blitz ? (p.41 et 86)

**R : Non.**

Q : Lors d'un résultat Blitz sur le Tableau de Coup d'Envoi, il est indiqué qu'un joueur peut effectuer une action de Blitz et qu'un autre peut effectuer une action de Lancer de Coéquipier. Ces actions sont-elles incluses dans le nombre de D3+3 joueurs qui peuvent être activés, ou en plus ? (p.41)

**R : Ils sont inclus dans les D3+3 joueurs.**

Q : Puis-je utiliser une Relance d'équipe lors d'un résultat Blitz obtenu sur le Tableau de Coup d'Envoi ? (p.41)

**R : Non. Un Blitz lors d'un Coup d'Envoi n'est pas un tour d'équipe. Cela représente le fait que l'équipe qui engage se précipite sur l'équipe à la réception.**

Q : Un coach peut-il tenter de Contester la Décision d'Expulsion de l'Arbitre suite au résultat Arbitre Officieux sur le Tableau de Coup d'Envoi ? (p.41)

**R : Non.**

Q : Est-ce qu'un Pot-de-Vin peut-être utilisé pour empêcher l'Expulsion d'un joueur suite à un résultat Arbitre Officieux ? (p.41)

**R : Non.**

Q : Si une égalité est obtenue lors d'une Invasion de terrain sur le Tableau de Coup d'Envoi, un seul D3 est-il lancé pour déterminer le nombre de joueurs de chaque équipe affectés, ou les deux coachs lancent-ils un D3 séparé ? (p.41)

**R : Un seul D3 est lancé et le même résultat est appliqué à chaque équipe.**

Q : Les règles concernant les tours d'équipe indiquent qu'un tour d'équipe se termine lorsque tous les joueurs éligibles ont été activés. Cependant, les règles d'activation des joueurs précisent que les coachs ne sont pas obligés d'activer tous les joueurs. Cela signifie-t-il que les coachs peuvent choisir de terminer leur tour d'équipe sans activer tous leurs joueurs éligibles s'ils le souhaitent ? (p.42)

**R : Oui.**

Q : Est-ce qu'un joueur effectuant une action Spéciale peut effectuer également une action de Mouvement avant ou après l'action Spéciale ? (p.43)

**R : Non, à moins que l'action Spéciale ne spécifie le contraire ou soit effectuée lors d'une action de Blitz (si c'est possible). Notez aussi que certaines actions Spéciales effectuées lors d'un Blitz indiquent spécifiquement que le joueur ne peut se déplacer après avoir effectué l'action Spéciale.**

Q : Un joueur avec la compétence Rétablissement et un Mouvement de 2 ou moins doit-il jeter un dé pour se Relever ? (p.44 et 75)

**R : Non.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec un M de 2 ou moins peut tenter de Foncer pour Se Relever au lieu d'effectuer un jet de 4+ pour se relever ? (p.44)

**R : Non.**

Q : Est-ce que la compétence Pro peut être utilisée pour relancer le dé lorsqu'un joueur tente de se relever ? (p.44)

**R : Non.**

Q : Si un joueur souhaite Enjamber un autre joueur sans qu'il lui reste assez de Mouvement pour le faire, peut-il Foncer en Enjambant le joueur ? Si oui, combien de jets pour Foncer doivent-êtré réalisés ? (p.45)

**R : Oui. Deux jets pour Foncer doivent être effectués, un pour chaque case sur laquelle le joueur s'est déplacé. Si le premier jet est un échec, le joueur Chutera dans la case dans laquelle il se trouve plutôt que celle dans laquelle il tente d'aller.**

Q : Qu'est-ce qu'une action de Blitz exactement ? (p.46)

**R : Une action de Blitz est une action unique déclarée qui comprend à la fois une action de Mouvement et une action de Blocage. Si un joueur qui a déclaré une action de Blitz est forcé de perdre son action, alors il perd toute l'action de Blitz.**

Q : Un joueur qui a déclaré une action de Blitz doit-il effectuer une action de Blocage dans le cadre de son action de Blitz, ou peut-il choisir de ne pas le faire ? (p.46)

**R : Il peut choisir de ne pas le faire. Cependant, cela utilisera toujours l'action de Blitz de l'équipe pour ce tour.**

Q : Un joueur peut-il déclarer une action de Blitz même s'il n'a pas de cible à portée ? (p.46)

**R : Oui. Il doit déclarer une cible pour l'action Blocage (même si la cible n'est pas à portée), et cela utilisera toujours l'action de Blitz de l'équipe pour ce tour.**

Q : Lorsqu'un joueur désigne un joueur adverse comme cible lors d'une action de Blitz, peut-il changer d'avis en cours de route et effectuer l'action de Blocage contre un joueur différent ? (p.46)

**R : Non. Lorsqu'un joueur déclare une action de Blitz contre un joueur adverse, le joueur désigné est le seul joueur contre lequel il peut effectuer l'action de Blocage. Il peut malgré tout choisir de ne pas effectuer l'action de Blocage, mais l'action de Blitz compte malgré tout comme ayant été utilisée.**

Q : Un joueur peut-il faire une action de Passe à un coéquipier se trouvant dans une case adjacente ? (p.48)

**R : Oui.**

Q : Lorsque l'on teste la précision d'une Passe, si le jet ne donne pas un 1 naturel mais que le résultat après que les modificateurs aient été appliqués est inférieur à 1, est-ce une Passe Imprécise ou une Passe Méchamment Imprécise ? (p.49)

**R : Ce sera une Passe Méchamment Imprécise.**

Q : Si une Passe Imprécise ou Méchamment Imprécise sort du terrain, doit-on effectuer le jet pour une Interférence de Passe avant ou après le Renvoi ? Si c'est avant, où considère-t-on que le ballon se trouvait lorsque l'on place la réglette de Portée afin de déterminer quel joueur peut tenter une Interférence ? (p.50)

**R : Avant. Lorsque vous placez la réglette pour déterminer quel joueur peut tenter une Interférence, considérez que le ballon occupait la dernière case dans laquelle il se trouvait avant de sortir du terrain.**

Q : Lors de la résolution d'un Renvoi, la case sur laquelle se trouve le logo Blood Bowl du gabarit de Renvoi est-elle traitée comme la première case du parcours, ou est-elle traitée comme la case 0 et la distance est-elle mesurée à partir de cette case ? (p.51)

**R : Elle est traitée comme la case 0.**

Q : Si un joueur lancé atterrit sur une case occupée mais rebondit ensuite dans une autre case occupée, est-ce que le joueur se trouvant dans la « nouvelle » case est également Plaqué ? (p.54)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec la compétence Châtaigne (+X)<sup>2</sup> effectue une action de Blocage, et qu'il choisit le résultat Les Deux à Terre et qu'il est lui-même Plaqué, peut-il utiliser les effets de Châtaigne (+X) ? (p.57 et 80)

**R : Non, puisque quand le jet d'Armure est effectué pour le joueur adverse, le joueur avec Châtaigne (+X) est déjà Mis à Terre et ne peut donc pas utiliser la compétence.**

Q : Quand un joueur effectue une action de Blitz, doit-il désigner la cible de l'action de Blocage avant que le joueur ne se déplace ? (p.59)

**R : Oui.**

2 NdT : notez que désormais, la compétence Châtaigne est accompagnée d'un « (+X) » et non d'un « (+1) » comme dans le livre de règle.

Q : Que se passe-t-il si un joueur souffre d'une baisse de caractéristique suite à une blessure mais que cette caractéristique est déjà réduite à sa valeur minimale ? Par exemple, un joueur ayant une F1 et subissant une « Épaule Disloquée » (-1F). (p.61)

**R : Si un joueur souffre d'une réduction de caractéristique et que celle-ci se trouve déjà à sa valeur minimale, elle ne peut être réduite davantage. À la place, relancez le jet sur le Tableau des Séquelles jusqu'à obtenir un résultat que vous pouvez appliquer<sup>3</sup>.**

Q : Que se passe-t-il si un joueur Sonné est à nouveau Sonné ? (p.60)

**R : Si un joueur commence le tour de son équipe en étant Sonné, il est automatiquement retourné et Mis à Terre à la fin du tour.**

Q : Que se passe-t-il si un joueur subit une réduction de caractéristique suite à une blessure, mais que la caractéristique qui serait réduite est déjà à sa valeur minimale ? Par exemple, un joueur F 1 qui souffre d'une épaule disloquée (-1 F). (p.61)

**R : Si un joueur qui subit une réduction de caractéristique est déjà à sa valeur minimale, elle ne peut pas être réduite davantage. À la place, relancez le dé sur la table des Séquelles jusqu'à ce qu'un résultat différent pouvant être appliqué soit obtenu.**

Q : Si un joueur avec une Capacité de Passe de 6+ souffre d'un Bras Cassé et voit sa CP réduite de 1, que se passe-t-il ? (p.61)

**R : Une caractéristique ne peut jamais être réduite en dessous des valeurs minimales indiquées p.28 du Livre de Règles de Blood Bowl, donc rien ne se passera<sup>4</sup>.**

Q : Lorsqu'un joueur est Expulsé, que doit-on faire en premier : utiliser un Pot-de-Vin, Contester la Décision, ou est-ce au choix du coach du joueur Exclu ? (p.63 et 91)

**R : La Contestation doit toujours être effectuée en premier, suivie par d'éventuels Pot-de-vins (s'il y en a de disponibles).**

Q : Si un coach est éjecté après avoir obtenu un 1 sur son jet de Contestation, ne peut-il pas utiliser de Pot-de-vins pour cette expulsion ou pour le reste du match<sup>5</sup>? (p.63 et 91)

**R : Juste pour cette expulsion.**

Q : Un coach doit-il Contester la Décision pour utiliser un Pot de Vin ? (p.63 et 91)

**R : Non. Mais si le Pot de Vin échoue, il ne pourra pas tenter de Contester la Décision sur cette situation par la suite, la chance de le faire étant passée.**

Q : Durant la Séquence de Fin de Phase, qu'advient-il en premier : les joueurs sont-ils Expulsés du fait du trait Arme Secrète, ou traite-t-on les effets liés à la Fin de Phase (comme Canicule) ? (p.66)

**R : Durant la Séquence de Fin de Phase, les Armes Secrètes sont toujours Expulsées avant tout autre effet.**

Q : Pouvez-vous récapituler les pénalités pour avoir concédé un match ? (p.67)

**R : Si un coach concède un match, il perd immédiatement le match. Ensuite, suivez la procédure décrite p.67 du Livre de Règles de Blood Bowl.**

Q : Si un match va jusqu'aux Prolongations, combien de tours supplémentaires vont être joués par chaque coach ? (p.67)

**R : Chaque coach effectuera 8 tours d'équipe.**

Q : Si un joueur effectue une superbe action Spéciale de Botter de Coéquipier, gagne-t-il des Points de Star Player, comme lors d'une action Spéciale de Lancer de Coéquipier ? (p.70)

**R : Non.**

Q : Si un joueur convertit un Détournement en Interception, gagnera-t-il 2 Points de Star Player pour l'Interception, ou 3 Points de Star Player – 2 pour l'Interception, et 1 pour le Détournement initial ? (p.70)

**R : Il gagnera 2 Points de Star Player pour l'Interception.**

Q : Lors d'un match de Ligue, un Coach Célèbre ou un Staff Célèbre pouvant entrer sur le terrain, comme Joseph Bugman, est-il éligible au titre de JDM ? (p.70 et 93)

**R : Non, ce genre de personnage ne se voit pas comme un joueur, ce sont des coaches ou des membres de staff – aussi célèbres soient-ils !**

3 NdT : si aucun jet n'est possible, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je préconise de considérer que votre joueur a assez souffert et est mort.

*Notez également que cela vient en contradiction avec une précédente réponse de FaQ (Q : Si un joueur avec une Capacité de Passe de 6+ souffre d'un Bras Cassé et voit sa CP réduite de 1, que se passe-t-il ? (p.61) R : Une caractéristique ne peut jamais être réduite en dessous des valeurs minimales indiquées p.28 du Livre de Règles de Blood Bowl, donc rien ne se passera (FaQ Barbarus : Donc, en s'appuyant sur cette explication, un joueur avec CP- ayant gagné un point de CP lors d'un jet d'expérience et souffrant par la suite d'un Bras Cassé restera avec CP6+).*

4 NdT : Donc, en s'appuyant sur cette explication, un joueur avec CP- ayant gagné un point de CP lors d'un jet d'expérience et souffrant par la suite d'un Bras Cassé restera avec CP6+.

5 NdT : pour le coup, la version française était limpide à ce sujet. Mais j'ai quand même remis ce paragraphe au cas où...

Q : Qu'arrive-t-il quand un joueur avec une CP de « - » gagne une amélioration de sa CP ? (p.71)

**R : Il peut soit choisir une autre option listée<sup>6</sup>, soit améliorer sa CP en 6+.**

Q : Si un joueur sélectionne de façon aléatoire une augmentation de caractéristique et qu'il décide ensuite de ne pas prendre l'augmentation de caractéristique désignée, il peut à la place choisir une Compétence Secondaire. Mais peut-il, s'il le désire, choisir à la place une Compétence Principale ? (p.71)

**R : Oui.**

Q : Si j'engage un Journalier qui a gagné une amélioration durant l'étape 3 de la séquence d'après-match, combien coûte-t-il lors de l'embauche ? (p.72)

**R : Il coûte la Valeur normale, qui inclut le coût de ses améliorations.**

Q : Que se passe-t-il si un joueur obtient une compétence qu'il pourrait prendre, mais qu'il ne peut pas utiliser lors d'un jet d'amélioration ? Par exemple, si un joueur avec le trait Sans les Mains gagne la compétence Réception. (p.74)

**R : Dans ce cas, relancez le dé jusqu'à ce qu'il obtienne une compétence qu'il peut réellement utiliser.**

Q : Si un joueur avec une AR 8+ (ou moins bonne) gagne de façon aléatoire la compétence Peau de Fer, peut-on considérer qu'il a gagné une compétence qu'il ne peut utiliser puisque celle-ci n'aura aucun effet ? (p.74)

**R : Oui, il peut donc effectuer un nouveau jet.**

Q : Les joueurs qui sont Mis à Terre, Sonnés, ou qui ont perdu leur Zone de Tacle peuvent-ils quand même utiliser des compétences comme Esquive, Blocage, Glissade Contrôlée ou Lutte (entre autres) ? (p.74)

**R : Non. Un joueur qui est Mis à Terre, Sonné ou qui a perdu sa Zone de Tacle ne peut pas utiliser de compétences ou de traits, sauf si cela est spécifiquement indiqué dans la description de la compétence ou du trait en question.**

Q : Est-ce que la compétence Réception peut-être utilisée pour tenter de réceptionner une Bombe ? (p.75)

**R : Non, une Bombe n'étant pas un ballon.**

Q : Que se passe-t-il si un joueur ayant déjà la compétence Réception ou Grande Gueule obtient aléatoirement l'autre compétence ? (p.75 et 78)

**R : Si un joueur avec la compétence Grande Gueule obtient par la suite la compétence Réception, il doit alors relancer le dé.**

**Si un joueur avec la compétence Réception obtient par la suite la compétence Grande Gueule, il ne peut alors pas relancer le dé car la compétence Grande Gueule apporte un effet supplémentaire.**

Q : Si un joueur avec la compétence Réception Plongeante tente d'attraper le ballon lorsque celui-ci atterrit dans une case adjacente et échoue, est-ce que le ballon rebondira depuis la case dans laquelle se trouve le joueur ayant raté la récupération ou de celle dans laquelle il avait initialement atterri ? (p.75)

**R : Le ballon rebondira à partir de la case dans laquelle il devait initialement atterrir<sup>7</sup>.**

Q : Si un joueur tente d'Esquiver face à un joueur possédant la compétence Tacle Plongeant et qu'il rate son premier jet d'Esquive, mais qu'il le relance et le réussit, le joueur possédant la compétence Tacle Plongeant peut-il utiliser cette compétence lors du nouveau jet ? (p.75)

**R : Oui**



Q : Si un joueur avec la compétence Saut ou le trait Échasse à Ressort a utilisé tout son Mouvement et tente d'utiliser la compétence Saut ou le trait Échasse à Ressort pour sauter par dessus une case, que se passe-t-il s'il rate son jet pour Foncer ? (p.75 et 84)

**R : Si le jet pour Foncer est raté, alors le joueur Chutera dans la case dans laquelle le joueur tentait de se rendre et n'effectuez aucun test d'Agilité pour le joueur ayant sauté.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec la compétence Sournois qui effectue une Agression est Expulsé s'il obtient un double naturel sur le jet de Blessure ? (p.75)

**R : Oui.**

Q : Que se passe-t-il si le ballon atterrit dans les Zones de Tacle de plusieurs joueurs de la même équipe possédant la compétence Réception Plongeante ? (p.75)

**R : Chaque joueur peut tenter de réceptionner le ballon, dans l'ordre choisi par le coach qui la contrôle.**

6 NdT : afin d'éviter que des petits malins ne choisissent dans l'ensemble des augmentations de caractéristiques, il me semble utile de préciser qu'il s'agit bien de celles listées « dans la même ligne du tableau »...

7 NdT : ce qui signifie qu'avec un peu de chance, le ballon rebondira sur la case du même joueur qui pourra faire une nouvelle tentative (même si le tour de son équipe prendra fin)...

Q : Que se passe-t-il si le ballon atterrit dans les Zones de Tacle de plusieurs joueurs de l'équipe adverse possédant la compétence Réception Plongeante ? (p.75)

**R : Chaque joueur peut tenter d'attraper le ballon, dans l'ordre choisi par le coach de l'équipe active.**

Q : La compétence Esquive peut-elle être utilisée sur des mouvements en dehors de l'activation d'un joueur, comme lors de l'utilisation de la compétence Sur le Ballon, ou lors du résultat Blitz sur le Tableau des Coups d'envoi ? (p.75)

**R : Non. La compétence Esquive ne peut être utilisée que pour relancer une Esquive lors de l'activation du joueur pendant son propre tour d'équipe.**

Q : Si un joueur possédant la compétence Libération Contrôlée est visé par une action de Blocage effectuée par un joueur avec la compétence Arracher le Ballon, et qu'il subit un résultat Repoussé, peut-il toujours utiliser Libération Contrôlée ? (p.75)

**R : Non.**

Q : Si un joueur avec la compétence Libération Contrôlée est Mis à Terre, et qu'il n'y a pas de cases vides pour y placer la balle, que se passe-t-il ? (p.75)

**R : La compétence « Libération Contrôlée » ne peut pas être utilisée dans ce cas, et le ballon rebondit donc normalement.**

Q : La compétence Équilibre peut-elle être utilisée lors des déplacements en dehors de l'activation d'un joueur, comme lors du résultat Blitz sur le tableau des Coups d'Envoi ? (p.75)

**R : Non. La compétence Équilibre ne peut être utilisée que pendant l'activation du joueur.**

Q : Un Arbitre Partial peut-il être utilisé contre un joueur adverse ayant la compétence Sournois qui a obtenu un double lors d'un jet d'Armure sans être Exclu, grâce à la compétence Sournois ? (p.75 et 95).

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec le trait Sauvagerie Animale possède également la compétence Rétablissement, bénéficie-t-il, s'il est à Terre, d'un bonus de +2 au jet de dé [NdT de Sauvagerie Animale] s'il souhaite effectuer une action de Blocage ? (p.75 et 86)

**R : Oui.**



Q : Un joueur qui possède la compétence Rétablissement et le trait Poignard, peut-il, lorsqu'il est à Terre, utiliser la compétence Rétablissement pour effectuer une action de Blocage en obtenant d'abord un 2+ avant de remplacer son action de Blocage par une action Spéciale de Poignard ? (p.75 et 85)

**R : Oui.**

Q : Si je choisis la case dans laquelle est repoussé mon joueur avec Glissade Contrôlée, cela compte-t-il comme un mouvement volontaire ou involontaire pour des Compétences comme Tentacules. (p.75)

**R : Involontaire. Vous choisissez la case mais votre joueur reste repoussé et ne se déplace donc pas volontairement.**

Q : Comment interagissent les compétences Tacle Plongeant et Esquive ? Par exemple, si le joueur qui tente d'esquiver réussit son test d'Agilité, et qu'alors mon joueur utilise Tacle Plongeant pour le faire échouer, peut-il relancer son test avec Esquive ? Est-ce que le modificateur s'applique au nouveau test ? (p.75)

**R : Pour esquiver, un joueur doit se déplacer dans la case ciblée et ensuite effectuer un test d'Agilité. Si le jet d'Esquive est réussi sans utiliser la relance liée à la compétence Esquive et si un joueur le Marquant utilise Tacle Plongeant, alors une relance d'Esquive peut être utilisée pour relancer le test qui a alors échoué. Le joueur esquivant doit alors soustraire 2 au résultat du test d'Agilité relancé.**

Q : Lorsqu'un joueur avec la compétence Intrépide déclare une action de Blocage, peut-il décider de ne finalement pas effectuer l'action de Blocage s'il n'obtient pas le résultat escompté lors du jet d'Intrépide ? (p.76)

**R : Non, il doit toujours résoudre l'action de Blocage.**

Q : Si un joueur avec la compétence Frénésie effectue une action de Blocage contre un joueur Enraciné et obtient un Repoussé, est-ce que le joueur avec la compétence Frénésie peut effectuer un second Blocage alors même que le joueur Enraciné ne peut être repoussé ? (p.76 & 86)

**R : Oui.**

Q : Un joueur avec la compétence Pro peut-il utiliser la Relance en dehors de son activation – par exemple, pour Réceptionner ou Interférer avec le ballon ? (p.77)

**R : Non. La compétence Pro ne peut être utilisée que pendant l'activation de ce joueur.**

Q : Que peut-on relancer exactement via la compétence Pro (p.77) ?

**R : La compétence Pro peut être utilisée pour relancer un seul dé lancé par ce joueur, que ce soit lors du jet d'un seul dé, de plusieurs dés ou d'un groupe de dés. Elle ne peut pas servir à relancer un dé faisant parti d'un jet d'Armure, de Blessure ou d'Élimination ou un jet de dé effectué en dehors de son activation (comme avec Régénération) ou sur un dé qui n'est pas lancé spécifiquement par le joueur (comme un jet de Pot-de-vin ou de Contestation de l'arbitre).**

Q : Un joueur avec les compétences Pro et Bagarreur effectue un Blocage, lance deux dés de Blocage et obtient le résultat les Deux à Terre sur chaque dé, est-ce que le coach de ce joueur peut choisir d'utiliser la compétence Bagarreur sur l'un des dés et tenter ensuite d'utiliser la compétence Pro sur le dé n'ayant pas encore été relancé ? (p.77 & 80)

**R : Oui, du moment qu'un même dé n'est pas été relancé plus d'une fois.**

Q : Si un joueur tente une Esquive pour s'éloigner d'un joueur ayant la compétence Poursuite, quel jet est effectué en premier : le jet d'Esquive ou le jet de Poursuite ? (p.77)

**R : On effectue en premier le jet d'Esquive et, une fois celui-ci résolu, le joueur adverse peut tenter sa Poursuite s'il le souhaite.**

Q : Si un joueur possède à la fois les compétences Pro et Bagarreur, peut-il relancer un seul résultat « Les deux Plaqués » pour la compétence Bagarreur, puis utiliser la compétence Pro pour tenter de relancer un autre dé du même groupement de dés ? (p.77 et 80)

**R : Oui, tant que le même dé n'est pas relancé plus d'une fois.**

Q : Lorsqu'un joueur avec la compétence Frénésie effectue une action de Blocage contre un joueur avec Répulsion, si le premier résultat de l'action de Blocage pousse le joueur à poursuivre et à effectuer une seconde action de Blocage, doit-il effectuer un second jet à cause de la Répulsion ? (p.76 et 78)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec la compétence Arracher le Ballon obtient un Repoussé contre un joueur porteur du ballon, et que ce joueur est poussé dans la Zone d'En-but, inscrit-il un touchdown comme décrit page 64 ? (p.76)

**R : Non.**

Q : La compétence Arracher le Ballon peut-elle être utilisée pour forcer un joueur ayant utilisé la compétence Stabilité à lâcher le ballon ? (p.76 et 80)

**R : Oui, si le joueur choisit de ne pas être repoussé, il lâchera le ballon dans la case dans laquelle il se trouve.**

Q : Un joueur ayant les compétences Griffes et Châtaigne (+X) peut-il les utiliser conjointement pour pénétrer l'armure d'un joueur adverse sur un résultat inférieur à celui conféré par la compétence Griffes de 8+ ? (p.78 et 80)

**R : Non.**

Q : Si un joueur ayant la compétence Frénésie et le trait Poignard déclare une action de Blocage et obtient le résultat Repoussé, lorsqu'il poursuit et doit effectuer sa seconde action de Blocage, pourra-t-il alors utiliser le trait Poignard pour remplacer la seconde action de Blocage par une action Spéciale de Poignard ? (p.76 et 85)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec la compétence Répulsion est choisi comme cible d'une action de Blitz, quand lance-t-on le dé pour voir si l'action est perdue ? (p.78)

**R : Dès que l'action de Blitz est déclarée. Cela signifie que, s'il échoue, il perd toute son action et ne pourra pas faire d'action de Mouvement ou de Blocage dans le cadre de l'action de Blitz.**

Q : Quand un joueur esquive alors qu'il est Marqué par un joueur avec Tentacules, est-ce qu'il doit se déplacer dans la nouvelle case, résoudre tous les effets (comme ramasser le ballon) et ensuite effectuer le jet de Tentacules (p.78)

**R : La compétence Tentacules doit être résolue en premier. Lorsque le joueur tente de se déplacer, si le jet de Tentacules est de 6 ou plus, ou un jet naturel de 6, alors le joueur ne se déplace pas et ne peut pas tenter de ramasser le ballon**

Q : Si un joueur avec la compétence Répulsion est la cible d'une action d'Aggression, est-ce que le joueur l'ayant choisi pour cible pour cette action doit effectuer un jet du fait de la Répulsion ? (p.78)

**R : Non, puisque Répulsion ne fonctionne que lorsque le joueur est la cible d'une action de Blocage ou d'une action Spéciale.**

Q : Si un joueur effectue une action spéciale de Mouvement de Chaîne et Boulet et se déplace hors de la Zone de Tacle d'un joueur avec la compétence Tentacules, le joueur avec Tentacules peut-il utiliser sa compétence ? (p.78&83)

**R : Non.**

Q : Si un joueur, avec un trait nécessitant un jet de dé pour savoir s'il peut être activé normalement (comme Gros Débile ou Fureur Débridée), désire prendre pour cible un joueur ayant les compétences Répulsion ou Délestage, doit-il d'abord effectuer le jet pour son propre trait ou celui lié à la compétence du joueur adverse ? (p.78 et 79)

**R : Le joueur doit d'abord désigner la cible de son action, ensuite effectuer le jet pour son trait, et enfin, le joueur adverse pourra utiliser sa compétence.**

Q : Un joueur ayant les compétences Délestage et Passe peut-il utiliser la compétence Passe lorsqu'il effectue l'action de Passe Rapide<sup>8</sup> en utilisant la compétence Délestage ? (p.79)

**R : Oui.**

Q : Lorsqu'un joueur avec la compétence Délestage est désigné comme étant la cible d'une action de Blitz, quand effectue-t-il son action de Passe Rapide? (p.79)

**R : Aussitôt qu'il est désigné comme la cible de l'action de Blitz.**

Q : Est-ce que plusieurs joueurs d'une même équipe peuvent utiliser la compétence Sur le Ballon en réponse à la même action de Passe ? Et dans ce cas, que se passe-t-il si l'un d'eux Chute avant que les autres n'aient pu utiliser leur compétence Sur le Ballon ? (p.79)

**R : Oui. Néanmoins, si un joueur Chute avant que les autres n'aient pu utiliser leur compétence Sur le Ballon, la séquence prend fin et plus aucun joueur ne peut se déplacer<sup>9</sup>.**

Q : Est-ce que les compétences de Passe qui sont utilisées lors d'une action de Passe peuvent également être utilisées lors d'une action de Lancer de Coéquipier ? (p.79)

**R : Non.**

Q : Est-ce qu'une Passe Désespérée est traitée comme une Longue Bombe lors de la détermination des modificateurs pour le test de précision ? (p.79)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec une Relance de Chef est retiré du terrain avant qu'elle ne soit utilisée, alors la Relance est perdue. Si le joueur revient ensuite sur le terrain (par exemple, après avoir été mis KO), la Relance est-elle à nouveau disponible ? (p.79)

**R : Oui.**

Q : Si plusieurs joueurs d'une équipe ont la compétence Sur le Ballon, peuvent-ils tous se déplacer si un joueur adverse déclare une action de Passe ? (p.79)

**R : Oui, si le coach qui les contrôle le souhaite.**

Q : À quel moment précisément un joueur avec la compétence Passe dans la Course peut se déplacer une fois la passe résolue ? (p.79)

**R : Après que le ballon ait été réceptionné avec succès, prouvant ainsi qu'aucun Turnover n'a eu lieu.**

Q : Est-ce que la compétence Canonnier continue de s'appliquer lorsqu'un joueur effectue une Passe Désespérée ? (p.79)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec la compétence Passe Assurée et Passe dans la Course rate une action de Passe, son activation prend-elle fin ou peut-il tenter d'utiliser Passe dans la Course ? (p.79)

**R : Son activation prend fin.**

Q : Si un joueur avec la compétence Fumblerooskie commence son Activation sans le ballon, qu'il le ramasse ensuite durant son Activation, peut-il utiliser la compétence Fumblerooskie durant son Activation ? (79)

**R : Oui.**

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un joueur avec le Trait Bombardier et la compétence Passe Assurée commet une Maladresse lors d'un lancer lorsqu'il effectue une action Spéciale de Lancer de Bombe ? (p.79 et 81)

**R : La bombe n'est pas lâchée et n'explose donc pas dans les mains du joueur. L'Activation du joueur prend cependant toujours fin.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec le trait Bombardier et la compétence Délestage peut utiliser la compétence Délestage pour effectuer une action Spéciale de Lancer de Bombe lorsqu'il est choisi comme cible lors d'une action de Blocage ? (p.79 et 81)

**R : Non.**

Q : Un joueur ayant effectué une action Spéciale de Lancer de Bombe peut-il utiliser la compétence Passe dans la Course pour se déplacer après avoir lancé la bombe ? (p.79 et 81)

**R : Oui.**

<sup>8</sup> NdT : la FaQ ne parle que d'une action de Passe alors que le livre de règle parle bien d'une « action de Passe Rapide » (p.79)

<sup>9</sup> NdT : Pour éviter tout abus à la lecture de cette formulation, on parle bien ici des autres coéquipiers ayant « Sur Le Ballon » et ne s'en étant pas servis... Pas des joueurs de l'autre équipe...

Q : La description de la compétence Bagarreur indique qu'un joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'il fait une action de Blocage seule (mais pas pendant une action de Blitz). Un joueur peut-il utiliser cette compétence lorsqu'il est assisté dans son Blocage par un coéquipier ? (p.80)

**R : Oui. La mention « seule » signifie simplement que cette compétence ne peut être utilisée que lors d'un Blocage standard, et pas dans une autre action qui inclut un Blocage (comme une action de Blitz).**

Q : Un joueur avec la compétence Projection peut-il décider de ne pas l'utiliser s'il le désire ? (p.80)

**R : Oui. Rappelez-vous que seules les Compétences et les Traits marqués d'un \* sont obligatoires.**

Q : Un joueur possédant la compétence Garde peut-il encore fournir des aides offensives et défensives lorsqu'il a perdu sa Zone de Tacle ? (p.80)

**R : Non.**

Q : La compétence Garde peut-elle être utilisée pour fournir des aides offensives et défensives lorsqu'un joueur effectue une action d'Agression ? (p.80)

**R : Oui.**

Q<sup>10</sup> : Si un joueur effectue une action de Blocage contre un joueur ayant la compétence Châtaigne (+1) et obtient un résultat Attaquant Plaqué!, le joueur défenseur peut-il utiliser sa compétence Châtaigne (+1) ? (p.80)

**R : Non, puisque le joueur avec la compétence Châtaigne (+1) n'a pas effectué l'action de Blocage.**

Q : Si un joueur avec Blocage Multiple possède aussi la compétence Projection, peut-il placer le deuxième adversaire qu'il a bloqué dans la case qui était initialement occupée par le premier adversaire qu'il a bloqué ? (p.80)

**R : Non, car les deux actions de Blocage ont lieu simultanément.**

Q : Si un joueur possède à la fois la compétence Châtaigne (+X) et le trait Griffes, il ne peut utiliser la compétence Châtaigne (+X) pour modifier le jet d'Armure à cause des Griffes, mais peut-il en revanche l'utiliser pour modifier le jet de Blessure ? (p.80)

**R : Oui.**

Q : Quand un joueur avec la compétence Blocage Multiple déclare deux joueurs adverses adjacents comme cibles de son Blocage, les deux adversaires s'accordent-ils des aides défensives s'il n'y a pas d'autres joueurs de l'équipe active qui les marquent ? (p.80)

**R : Non.**

Q : Est-ce que l'action gratuite d'Agression du Marteau-Pilon a lieu avant ou après avoir fait le jet d'Armure (et potentiellement un jet de Blessure) pour le joueur Mis à Terre ? (p.80)

**R : Après – tant que le joueur est toujours sur le terrain bien sûr.**

Q : La compétence Marteau-Pilon indique que le joueur qui effectue le Blocage peut ensuite effectuer une action d'Agression « gratuite » contre le joueur Mis à Terre. Est-ce que cette action d'Agression « gratuite » signifie qu'elle ne compte pas pour l'action d'Agression pour le tour d'équipe, ou est-ce que cela signifie que le joueur peut effectuer cette action gratuitement ? (p.80)

**R : Cela signifie que le joueur peut effectuer cette action gratuitement. Cette compétence ne peut pas être utilisée si l'équipe a déjà utilisé son action d'Agression pour ce tour d'équipe, et si elle est utilisée, cela signifie qu'un autre joueur ne peut pas également faire une action d'Agression pendant ce même tour d'équipe.**

Q : Le Trait Poignard peut-il être utilisé conjointement à la compétence Blocage Multiple pour effectuer deux actions Spéciales de Poignard ? (p.80 et 85)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec le trait Sauvagerie Animale possédant également la compétence Marteau-Pilon, se déchaîne contre un de ses coéquipiers, le coach adverse peut-il le forcer à agresser un de ses coéquipiers ? (p.86)

**R : Non, il ne peut le forcer à utiliser la compétence Marteau-Pilon.**

Q : Si un joueur avec Sauvagerie Animale plaque un coéquipier, doit-il utiliser Châtaigne (+X), Griffes, Marteau-Pilon (ou n'importe quelle autre Compétence influant sur le jet d'Armure et/ou de Blessure) ou peut-il décider de ne pas l'utiliser ? (p.86)

**R : Les seules compétences que le coach adverse peut choisir d'utiliser pour le joueur avec Sauvagerie Animale sont Griffes et Châtaigne (+X). Dans ce cas, traitez le Plaquage comme étant le résultat d'une action de Blocage.**

10 NdT : il est amusant de noter que GW revient ici à la formulation (+1) en lieu et place de (+X).

Q : Si un joueur avec Sauvagerie Animale plaque un coéquipier qui n'a pas encore été activé pendant le tour de l'équipe, le joueur Plaqué peut-il encore être activé s'il n'a pas été Sonné ou retiré du terrain ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Un joueur Mis à Terre qui a échoué à son test de Sauvagerie Animale se déchaîne-t-il contre ses coéquipiers ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Si une figurine avec le trait Sauvagerie Animale désire utiliser le trait Regard Hypnotique, est-ce que le bonus de +2 à son jet de Sauvagerie Animale s'applique comme s'il avait fait une Action de Blocage ou de Blitz ? (p.86)

**R : Non.**

Q : Un joueur avec le trait Animosité (X) doit-il effectuer le jet pour voir s'il peut effectuer une action de Passe ou de Transmission à un joueur pour lequel il éprouve de l'animosité au début de son activation ou juste avant d'effectuer l'action en question ? (p.81)

**R : Animosité (X) indique « quand [il] va effectuer une action », aussi le jet doit être effectué juste avant qu'il tente d'effectuer l'action, et non au début de son activation.**

Q : Un joueur avec le trait Chaîne et Boulet peut-il déclarer une action d'Agression ? (p.83)

**R : Non, la seule action qu'un joueur avec Chaîne et Boulet peut effectuer est l'action Spéciale de « Mouvement de Chaîne et Boulet ».**

Q : Si un joueur avec le trait Chaîne et Boulet obtient aléatoirement la compétence Marteau-pilon, peut-il relancer le dé ? (p.83)

**R : Oui.**

Q : Un joueur avec le trait Chaîne et Boulet gagne-t-il des Points de Star Player en infligeant des Éliminations lors d'actions de Blocage effectuées durant l'action Spéciale de « Mouvement de Chaîne et Boulet » ? (p.83)

**R : Oui.**

Q : Un joueur avec le trait Chaîne et Boulet peut-il utiliser la compétence Bagarreur ? (p.83)

**R : Oui.**

Q : Quels soutiens, s'il y en a, un joueur ayant la compétence Chaîne et Boulet reçoit-il lorsqu'il est obligé de bloquer un coéquipier selon l'action Spéciale Chaîne et Boulet ? (p.83)

**R : Aucun.**

Q : Un joueur avec le trait Chaîne et Boulet doit-il toujours se déplacer de l'intégralité de sa capacité de Mouvement ? (p.83)

**R : Non.**

Q : Si un joueur avec le trait Chaîne et Boulet effectue une action de Blocage contre un coéquipier lors de son action spéciale de Mouvement, quel coach choisit le résultat de l'action de Blocage ? (p.83)

**R : Le coach du joueur effectuant l'action de Blocage.**

Q : Si un joueur avec le trait Chaîne et Boulet se déplace dans une case occupée par un joueur A Terre ou Sonné, est-ce que le jet d'Armure en résultant bénéficiera des effets de la compétence Châtaigne (+X) le cas échéant ? (p.80)

**R : Non, puisque aucune action de Blocage n'a été effectuée contre les joueurs au sol.**

Q : Est-ce que les compétences qui interagissent avec le ballon, mais qui ne sont pas utilisées lors d'une action de Passe (comme Fumblerskie) peuvent être utilisées avec une bombe ? (p.81)

**R : Non, tout simplement parce qu'une bombe n'est pas un ballon, et vice-versa.**

Q : Est-ce qu'un joueur peut utiliser une Relance, de n'importe quel type, pour voir si une bombe réceptionnée explose ? (p.81)

**R : Non.**

Q : Si un joueur Détourne une Bombe, mais ne parvient pas à convertir en Interception, est-ce que la Bombe dévie depuis la case où il se trouve ou est-ce qu'il la laisse tomber ? (p.81)

**R : Elle dévie à partir de la case où il se trouve, de la même manière qu'une balle dévie.**

Q : Si on utilise le Trait Bombardier, peut-on utiliser une Relance lorsqu'on détermine si une bombe réceptionnée explose ? (p.81)

**R : Non.**

Q : Si un joueur effectue une Maladresse lors d'une action Spéciale de Lancer de Bombe, cela cause-t-il un Turnover ? (p.81)

**R : Non.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec le trait Tronçonneuse peut choisir d'effectuer une action standard de Blocage au lieu d'une action spéciale d'Attaque à la Tronçonneuse ? (p.87)

**R : Oui.**

Q : Lorsqu'un joueur avec le trait Tronçonneuse utilise son arme lors d'une action d'Aggression, bénéficie-t-il des soutiens offensifs et défensifs comme lors d'une action d'Aggression classique ? (p.87)

**R : Oui.**

Q : Un joueur avec le trait Regard Hypnotique peut-il effectuer une action Spéciale de Regard Hypnotique lors de la même activation où il a déclaré une action de Blocage, de Blitz, d'Aggression ou de Passe ? (p.86)

**R : Non. Regard Hypnotique est une action Spéciale, et doit donc être déclarée au début de l'activation d'un joueur comme toutes les autres actions (p.42). L'action Spéciale de Regard Hypnotique permet à un joueur de se déplacer avant d'effectuer le test de Regard Hypnotique s'il le souhaite.**

Q : Un joueur ayant perdu sa Zone de Tacle suite à un Regard Hypnotique doit-il lâcher le ballon ? (p.86)

**R : Non.**

Q : Un joueur avec le trait Regard Hypnotique prenant pour cible un joueur avec Répulsion doit-il effectuer le jet imposé par la Répulsion avant d'effectuer l'action spéciale de Regard Hypnotique ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Un joueur ayant déclaré une action Spéciale de Regard Hypnotique doit-il déclarer la cible du Regard Hypnotique lorsqu'il est activé, avant de se déplacer ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Le trait Arme Secrète indique qu'à la fin d'une Phase à laquelle le joueur a participé, il sera exclu pour avoir commis une Aggression. Cela signifie-t-il que l'on peut Contester l'Expulsion dans ce cas ? (p.81)

**R : Oui.**

Q : Est-ce qu'un joueur peut utiliser une Relance d'équipe pour relancer un test de Solitaire (x+) raté ? (p.86)

**R : Non.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec le trait Sans les Mains peut tenter d'interférer sur une action de Passe dans l'idée d'échouer automatiquement et de forcer le ballon à rebondir ? (p.86)

**R : Non.**

Q : Un joueur avec le trait Échasse à Ressort subit-il le modificateur de -1 à son jet d'Agilité lorsqu'il tente de Sauter pour s'éloigner d'un joueur avec la mutation Queue Préhensile ? (p.84)

**R : Non, un joueur avec le trait Échasse à Ressort ignore tous les modificateurs négatifs qui s'appliquent parce qu'il est Marqué quand il tente de Sauter.**

Q : Un joueur avec le trait Échasse à Ressort subit-il le modificateur de -2 à son jet d'Agilité lorsqu'il tente de Sauter pour s'éloigner un joueur avec la compétence Tacle Plongeant ? (p.84)

**R : Non, un joueur avec le trait Échasse à Ressort ignore tous les modificateurs négatifs qui s'appliquent parce qu'il est Marqué quand il tente de Sauter.**

Q : Quand un joueur adverse meurt et que le trait Contagion<sup>11</sup> est utilisé, il est écrit que le joueur ne meurt pas et, qu'à la place, un nouveau Rotter Lineman est ajouté à votre feuille d'équipe. Est-ce que le joueur adverse est quand même retiré de la feuille d'équipe adverse ? (p.83)

**R : Oui. Quoi qu'il en soit, le joueur adverse est bien considéré comme ayant obtenu un résultat MORT sur le tableau d'Élimination.**

Q : Si un joueur Vampire déclare une action de Blitz, rate son jet de Soif de Sang<sup>12</sup> et change son action en action de Mouvement, peut-il utiliser son trait de Regard Hypnotique durant son mouvement ? (p.86)

**R : Non. Regard Hypnotique est une action Spéciale qui autorise un joueur à se déplacer avant de la réaliser. Si n'importe quelle action -comme un Blitz, une Passe, une Transmission, etc- est transformée en action de Mouvement, alors le joueur en question ne pourra que se déplacer ; il ne peut rien faire d'autre que ce qui a été décidé lors du remplacement. Rappelez-vous que si l'action est remplacée, elle comptera quand même comme utilisant l'action initiale si cette dernière est limitée à une fois par tour.**

Q : Peut-on utiliser une Relance d'équipe pour relancer un jet de Régénération n'importe quand ? (p.86)

**R : Non, puisque le tour de l'équipe active est déjà terminé lorsque vous effectuez le jet de Régénération<sup>13</sup>.**

11 NdT : Plague Ridden en VO.

12 NdT : Bloodlust en VO.

13 NdT : j'ai rajouté la partie en italique qui était la justification initiale de cette décision et qui a disparu lors de la FaQ de Mai 2023, pour mettre la réponse en magenta.

Q : Si un joueur subit une Élimination, et qu'il obtient ensuite un résultat de 4+ avec son trait Régénération, ce qui lui permet de ne pas être Éliminé, est-ce que le joueur qui a infligé l'Élimination gagne malgré tout les points de Star Player pour avoir Éliminé un joueur ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Un joueur Enraciné peut-il se relever ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Un joueur Enraciné via le Trait Prendre Racine peut-il utiliser une Compétence comme Marteau-Pilon ou Lutte dans le but de se Mettre à Terre volontairement pour ne plus être Enraciné ? (p.86)

**R : Oui.**

Q : Lorsqu'un coach utilise un Pot-de-vin, peut-il en utiliser un autre si le premier échoue ? (p.91)

**R : Oui. Quel arbitre se respectant refuserait un peu d'or supplémentaire ?**

Q : Si un joueur tenant le ballon est transformé en grenouille avec le sort Zap ! et que ce dernier rebondit, cela cause-t-il un Turnover ? (p.94)

**R : Non.**

Q : Si j'ai engagé un Arbitre Partial, cela signifie-t-il que mon coach ne peut plus être expulsé lorsqu'il Conteste la Décision de l'arbitre, puisque l'Arbitre Partial ajoute un modificateur de +1 au jet de Contestation de la Décision, et que le coach n'est expulsé que sur un résultat de 1 ? Ou est-ce qu'un 1 naturel est toujours un échec ? (p.95)

**R : Un 1 naturel n'est pas toujours un échec lorsque l'on Conteste la Décision de l'arbitre, aussi avoir un Arbitre Partial implique que le coach ne sera jamais expulsé puisqu'il bénéficie toujours d'un modificateur de +1 au résultat.**

Q : Pour marquer des points de ligue supplémentaires, une équipe marquera-t-elle le +1 supplémentaire pour n'avoir concédé aucun touchdown uniquement si son adversaire concède le match sans avoir marqué de touchdown, ou cela signifie-t-il qu'une équipe doit simplement ne pas concéder de touchdown pendant le match (c'est-à-dire 1-0, 2-0, 3-0, etc.) ? (p.98)

**R : Une équipe marquera ce point bonus de la Ligue si son adversaire ne marque aucun touchdown.**

Q : Lors du réengagement d'un joueur, les frais d'agent de 20 000 pièces d'or s'appliquent-ils à chaque saison précédente, y compris celle qui vient de se terminer ? (p.100)

**R : Oui.**

Q : Lorsque l'on ré-enrôle une équipe, les frais d'agent des joueurs (les +20 000 pièces d'or pour chaque saison jouée) comptent-ils dans la Feuille d'Équipe, ou ces +20 000 pièces d'or ne sont-elles utilisées initialement que pour ré-enrôler le joueur en question ? (p.100)

**R : Seulement pour ré-enrôler le joueur en question. Ainsi, un joueur coûtant 50 000 pièces d'or pourra être ré-enrôlé pour 70 000 pièces d'or prises dans le Budget de cette nouvelle saison, mais n'aura une valeur que de 50 000 pièces d'or sur votre Feuille d'Équipe.**

Q : Est-ce qu'une équipe avec la règle spéciale Maîtres de la Non-vie peut toujours tenter de ressusciter les morts si le nécromancien a été renvoyé ? (p.106)

**R : Oui.**

Q : Si une des moitiés du duo Grak et Crumbleberry ou des Swift Twins est mis KO ou Éliminé, alors le joueur restant remplace son trait Solitaire (4+) par Solitaire (2+). Mais le trait redevient-il Solitaire (4+) si le joueur arrive à revenir sur le terrain (en se remettant du KO ou avec l'intervention d'un Apothicaire) ou reste-t-il Solitaire (2+) ? (p.130 et 133)

**R : Il restera comme un Solitaire (2+).**

Q : Est-ce que la règle spéciale Grand Professionnel de Griff Oberwald peut forcer un joueur adverse à relancer un dé ? (p.130)

**R : Non, elle ne peut être utilisée que pour relancer un dé lancé par Griff en personne.**

Q : Griff Oberwald peut-il utiliser sa règle spéciale Grand Professionnel pour relancer le jet pour savoir s'il se rétablit d'un KO ? (p.130)

**R : Non.**



Q : La règle spéciale Traître d'Hakflem Skuttlespike précise qu'il peut l'utiliser sur un joueur adjacent « quand Hakflem est activé ». Cela signifie-t-il que le joueur doit être adjacent au tout début de l'activation de la star ou à n'importe quel moment lors de l'activation de Hakflem<sup>14</sup> ? (p.131)

**R : Au début de l'activation d'Hakflem.**

14 NdT : pour une fois, la traduction française ne laissait planer aucune ambiguïté... J'ai quand même traduit cette question, au cas où...

**Q :** Lorsque j'utilise la règle spéciale Vieux Pro d'Helmut Wulf, ai-je toujours besoins d'effectuer le jet lié à la compétence Pro ? (p.131)

**R :** **Oui. Vieux Pro vous offre une manière alternative d'utiliser la compétence Pro, aussi vous devez toujours jeter un D6 comme décrit dans la compétence. Si le jet de Pro est un échec, vous pourrez toujours tenter d'utiliser à nouveau Vieux Pro plus tard dans le tour – le une fois par match ne s'applique que lorsque vous relancez un dé faisant partie d'un jet d'Armure.**

**Q :** Si Lord Borak Le Destructeur<sup>15</sup> est mis KO ou doit quitter le terrain suite à une Élimination mais qu'il parvient à revenir sur le terrain, perd-il malgré tout sa Relance ? (p.131)

**R :** **Oui, même si le KO ne le retire que temporairement du terrain, il aura malgré tout bien été retiré du terrain.**

**Q :** Que se passe-t-il si Grombrindal donne la compétence Châtaigne (+1) à un joueur qui a déjà cette compétence ? (p.133)

**R :** **Cela n'aura aucun effet.**

**Q :** Grombrindal peut-il utiliser sa Sagesse du Nain Blanc pour donner à une autre Star Player une des compétences listées ? (p.133)

**R :** **Oui ! Même le plus décoré des joueurs peut bénéficier de la glorieuse sagesse du Nain Blanc !**

### **Death Zone**

**Q** Que se passe-t-il lorsqu'un joueur possède déjà une des deux compétences, mais pas les deux, temporairement octroyées par la règle spéciale « Par le pouvoir des Dieux ! » de Papa Skullbones ? (p.16)

**R :** **Le joueur ne gagnera alors que la compétence qu'il ne possède pas jusqu'à la fin de la phase.**

**Q :** Que se passe-t-il si un joueur ayant déjà le trait Solitaire (X+) gagne le trait Solitaire (2+) via la règle spéciale « Je ferais de toi une star ! » de Schielund Scharlitan ? (p.21)

**R :** **Le joueur conserve la trait Solitaire (X+) et ne le remplace pas par le trait Solitaire (2+).**

**Q :** Est-ce que le sort Mutation Rampante peut être utilisé sur un Star Player dans l'intention de lui donner deux Mutations aléatoires ? (p.23)

**R :** **Non.**

**Q :** Si un joueur tenant le ballon est transformé en grenouille avec le sort Zap! et que ce dernier rebondit, cela cause-t-il un Turnover ? (p.28)

**R :** **Non.**

**Q** Que se passe-t-il si, lorsque Horatio X. Schottenheim lance son sort « Prends ça ! Zut... », la déviation amène la case cible hors du terrain ? (p.32)

**R :** **Le sort explose dans la foule de supporter et ne touche aucun joueur sur le terrain. Il n'a donc aucun effet<sup>16</sup>.**

**Q :** Si un joueur est repoussé par un Tambour Waaagh !, peut-il utiliser les compétences qui ont un effet quand un joueur est repoussé, comme Glissade Contrôlée ou Stabilité ? (p.36)

**R :** **Oui.**

**Q :** Que se passe-t-il si un joueur possède déjà la compétence temporairement octroyée par la règle spéciale des Runes Naines d'un Forgerune Nain ? (p.37)

**R :** **Rien. La rune est gâchée et n'a aucun effet.**

**Q :** Que se passe-t-il si le tir d'une Catapulte à Marmite Halfling dévie hors du terrain ? (p.37)

**R :** **Les supporters se retrouvent couverts de soupe bouillante, mais rien de plus ne se produit. Le tir n'a donc aucun effet<sup>17</sup>.**

**Q :** Si j'obtiens un résultat de 1 après avoir déterminé la case ciblée par le tir d'une Catapulte à Marmite Halfling, et que quelque chose est donc allé de travers, est-ce que les D3 joueurs sélectionnés aléatoirement peuvent provenir des deux box de Réserve ou uniquement de mon box de Réserve ? (p.37)

**R :** **Seulement de votre box de Réserve.**

**Q :** Puis-je utiliser une Bouteille de Gnôle sur un joueur Minus adverse pour lui donner les compétences et traits listés ? (p.39)

**R :** **Non. Les Bouteilles de Gnôle ne peuvent être utilisées que sur vos propres joueurs ayant le Trait Minus.**

**Q :** Est-ce qu'une équipe peut utiliser de la Petite Monnaie pour effectuer une Mise lors d'un Pari ? (p.39)

**R :** **Non. Une Mise ne peut être payée qu'avec la Trésorerie de l'équipe.**



16 NdT : rien ne vous interdit d'utiliser une petite règle maison du type : lancez 1D6 : sur 1-3, l'équipe A est affectée, 4-6, c'est équipe B. Puis relancez un 1D6 : sur 1 à 3, le sort tue des supporters et l'équipe perd 1 point de popularité, sur 4+, c'est exactement ce qu'escomptaient les sponsors et votre équipe reçoit 20 000 po à la fin du match.

17 NdT : rien ne vous interdit d'utiliser une petite règle maison du type : lancez 1D6 : sur 1-3, l'équipe A est affectée, 4-6, c'est équipe B. Puis relancez un 1D6 : sur 1 à 3, le sort tue des supporters et l'équipe perd 1 point de popularité, sur 4+, c'est exactement ce qu'escomptaient les sponsors et votre équipe reçoit 20 000 po à la fin du match.

Q : Si un joueur Mercenaire Géant, enrôlé via un Coup de Pouce, Bloque un joueur avec le trait Farceur<sup>18</sup> et que le trait est utilisé pour placer le joueur dans une des quatre cases derrière le Géant, est-ce que le Blocage a quand même lieu, puisque le joueur n'est plus Marqué par le Géant ? (p.54)

**R : Oui. Résolez le Blocage contre le joueur et, si le Géant poursuit, il doit alors se retourner pour faire face au joueur qu'il Marquait et contre lequel il a effectué l'action de Blocage.**

Q : Durant son action de mouvement, un Joueur Géant Mercenaire enrôlé comme coup de pouce (Zone Mortelle page 54) peut-il changer d'orientation même s'il ne se déplace physiquement d'aucune case (c'est-à-dire en dépensant 0 case de Mouvement pour changer d'orientation en restant en place (ou lorsqu'il se relève) et terminer ensuite son activation) ? (p.55)

**R : Oui, il peut changer d'orientation sans se déplacer d'une seule case.**

Q : Lors d'un match de Blood Bowl à Sept, est-ce que le ballon peut être placé sur le Champ du Centre lors du Coup d'Envoi ? (p.93)

**R : Oui.**

Q : Lors d'un match de Blood Bowl à Sept, est-ce qu'un joueur avec la compétence Sur le Ballon peut l'utiliser<sup>19</sup> pour se déplacer dans la zone se trouvant entre les deux Lignes d'Engagement ? (p.94)

**R : Oui.**

Q : Lors d'un match de Blood Bowl à Sept, si le ballon devait atterrir dans une case de trouvant entre les deux Lignes d'Engagement et que le résultat Coup de Pied Haut est obtenu sur le Tableau des Événements de Coup d'Envoi, est-ce qu'un joueur de l'équipe à la réception peut être placé dans la case dans laquelle le ballon va atterrir ? (p.94)

**R : Oui.**

### ***Dungeon Bowl***

*Note des Concepteurs : Le Dungeon Bowl a été conçu pour utiliser le même corpus de règles que Blood Bowl, avec la suppression de certaines règles inutiles et son propre ajout de règles supplémentaires. Ainsi, toute FaQ du livre de règle de Blood Bowl s'appliquent également au livre de règle de Dungeon Bowl.*

Q : Peut-on utiliser une Relance d'équipe pour relancer un jet déterminant le portail dans lequel arrivera un joueur qui se téléporte ? (p.32)

**R : Non.**

Q : Un joueur avec le trait Sans les Mains peut-il ouvrir un coffre ? (p.71)

**R : Non.**

Q : Si un joueur est Enraciné sur un Portail du fait du trait Prendre Racine et subit par la suite une Téléportation (suite à une Réaction en Chaîne), est-il toujours considéré comme étant Enraciné ? (p.73)

**R : Non.**

### ***Spike Magazine #13 - Khorne***

Q : Est-ce que Grishnak peut utiliser sa règle spéciale Encorné par le Taureau<sup>20</sup> pour jeter un dé de Blocage supplémentaire (jusqu'à un maximum de 3) après avoir jeté les dés de Blocage de l'action de Blocage ? (p.11)

**R : Non. La règle spéciale doit être utilisée avant de lancer les dés**

Q : Est-ce que Grishnak peut utiliser sa règle spéciale Encorné par le Taureau<sup>21</sup> lorsqu'il doit jeter deux dés de blocage et que c'est le coach adverse qui doit choisir le résultat (c.a.d. que sa force est inférieure à celle de la cible de son action de Blocage) dans le but de ne lancer qu'un seul dé de Blocage ? (p.11)

**R : Non.**

Q : Lorsque Scyla Anfingrimm utilise sa règle spéciale Fureur du Dieu du Sang pour effectuer deux actions de Blocage, est-ce que la première action de Blocage doit être réalisée dans son intégralité (y compris l'application de la compétence Frénésie<sup>22</sup>) avant d'effectuer la seconde action de Blocage ? (p.14)

**R : Oui.**

### ***Spike Magazine #14 - Nordiques***

Q : Est-ce qu'un joueur Mis À Terre d'une équipe Nordique lance un D6 pour chaque Beer Boar se trouvant à portée, comme décrit dans le trait Choppe-moi, ou doit-on lancer un seul D6 quel que soit le nombre de Beer Boar se trouvant à portée ? (p.5)

**R : Juste un D6.**

Q : Si un Beer Boar se relève à l'aide du trait Choppe-moi d'un autre Beer Boar, est-ce qu'un autre coéquipier peut dès lors bénéficier de son propre trait Choppe-moi ? (p.5)

**R : Non.**

20 NdT : Gored by the Bull en VO.

21 NdT : Gored by the Bull en VO.

22 NdT : la VO parle littéralement de « la compétence Furie ». Or, il n'existe pas de compétence Furie. Il y a le trait Fureur Débridée, qui pourrait correspondre si Scylla n'avait pas déjà effectué et échoué à ce test pour utiliser sa règle spéciale et la compétence Frénésie, que Scylla possède et qui influera potentiellement sur le Blocage à suivre. La question a été soumise à GW et, en attendant, j'ai effectué la correction avec le mot Frénésie.

18 NdT : Tricksker en VO.

19 NdT : il peut être intéressant de préciser que cette question concerne spécifiquement la question du mouvement lors du coup d'envoi...

Q : Ivar Eriksson peut-il utiliser sa règle spéciale Ce Soir, Chez Ivar, c'est Soirée Pillage<sup>23</sup> en se ciblant lui-même, puisque la règle spécifie que le joueur doit être Démarqué mais qu'elle ne spécifie pas que ce doit être un autre joueur de son équipe ? (p.11)

**R : Oui, tant qu'il est Démarqué, Ivar peut se cibler lui-même avec sa règle spéciale Ce Soir, Chez Ivar, c'est Soirée Pillage.**

Q : Si un joueur se déplace dans une case dans laquelle se trouve le ballon du fait de la règle spéciale d'Ivar Eriksson, Ce Soir, Chez Ivar, C'est Soirée Pillage, doit-il essayer de ramasser le ballon et, si tel est le cas, ignore-t-il les modificateurs au test d'Agilité imposés par les Zones de Tacle des joueurs adverses ? (p.11)

**R : Il doit en effet tenter de ramasser le ballon, et il reste soumis à tous les modificateurs liés aux Zones de Tacle des joueurs adverses.**

Q : Si un joueur Éliminé par Skrogr Snowplet est soigné par un apothicaire, est-ce que l'équipe de Skrogr gagne malgré tout la relance d'équipe en vertu de sa règle Harangueur des Foules? (p.14)

**R : Oui**

### ***Spike Magazine #15 - Amazones***

Q : Est-ce que le trait Frappe et Cours peut être utilisé lors d'une action de Blitz ? (p.5)

**R : Oui, comme Frappe et Cours peut être utilisé lors d'une action de Blocage et qu'une action de Blitz comprend une action de Blocage.**

Q : Est-ce que la compétence Frappe et Cours peut être utilisée lors d'un Blocage effectué par un joueur ayant la compétence Frénésie ayant entraîné un Repoussé, de façon à s'éloigner du joueur ciblé par le blocage et à ne pas effectuer le second Blocage ? (p.5)

**R : Non. Frénésie oblige le joueur à poursuivre et à effectuer le second blocage. Frappe et Cours peut cependant être utilisé après le second blocage en utilisant les règles habituelles.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec le trait Frappe et Cours se déplace de sa case gratuite avant ou après avoir poursuivi lors d'une action de Blocage ou de Blitz ? (p.5)

**R : Après avoir poursuivi.**

Q : Quand un joueur est affecté par la règle spéciale Maléfice Maléfique d'Estelle la Veneaux, cela implique-t-il que le joueur doive être activé en dernier durant le prochain tour de son équipe ou qu'il ne puisse pas être activé du tout durant le prochain tour de son équipe<sup>24</sup> ? (p.11)

**R : Le joueur ne peut pas du tout être activé durant le prochain tour de son équipe.**

Q : Lorsqu'il utilise le trait Frappe et Cours, à quel moment du mouvement du joueur celui-ci se déplace-t-il de cette case gratuite ? (p.5)

**R : Le mouvement accordé par le trait Frappe et Cours utilisé après avoir complètement résolu l'action de Blocage. La cible du Blocage est Repoussée, ensuite la poursuite a lieu, on résout le jet d'Armure et, si nécessaire, on détermine où le ballon atterrit. Ce n'est qu'ensuite que le joueur avec Frappe et Cours peut se déplacer d'une case gratuitement. Si l'action de Blocage a eu lieu durant une action de Blitz, le mouvement de Frappe et Cours est utilisé avant que le joueur ne se déplace de n'importe quelles autres cases faisant partie du Blitz.**

Q : Si un joueur utilise le trait Frappe et Cours pour sortir de la Zone de Tacle d'un joueur avec la compétence Tentacules, le joueur avec Tentacules peut-il utiliser sa compétence ? (p.5)

**R : Non.**

### ***Spike Magazine #16 - Vampires***

Q : Est-ce que la compétence Passe dans la Course autorise un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) à continuer de se déplacer après avoir mordu un Esclave pour effectuer par la suite une Passe ? (p.5)

**R : Oui.**

Q : Si un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) termine son activation A Terre, peut-il malgré tout mordre un Esclave ? (p.5)

**R : Non. Un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) doit être debout pour pouvoir mordre un Esclave.**

Q : Si un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) commence son activation A Terre, doit-il malgré tout effectuer un jet pour la Soif de Sang ? (p.5)

**R : Oui.**

Q : Que se passe-t-il si un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) échoue à son jet de Soif de Sang mais est ensuite mis A Terre lorsqu'il utilise la compétence Lutte durant une action de Blocage (p.5)

**R : Lorsqu'un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) n'est pas en mesure de mordre un Esclave, cela entraîne un Turnover et le Vampire perdra sa Zone de Tacle jusqu'à ce qu'il soit à nouveau activé.**



23 NdT : Raiding Party en VO.

24 NdT : la formulation initiale (et la traduction) semblait pourtant relativement claire... Mais GW a préféré se fendre de cette clarification.

Q : Que se passe-t-il si un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) échoue à son jet de Soif de Sang mais est ensuite forcé de mettre fin à son activation plus tôt que prévue ? (p.5)

**R : Lorsqu'un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) n'est pas en mesure de mordre un Esclave, cela entraîne un Turnover et le Vampire perdra sa Zone de Tacle jusqu'à ce qu'il soit à nouveau activé et il lâchera immédiatement le ballon s'il le portait.**

Q : Si un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) rate son jet de Soif de Sang, peut-il continuer de se déplacer après avoir mordu un Thrall dans l'optique de marquer, d'effectuer une action de Passe ou de se repositionner ? (p.5)

**R : Non. Après qu'un joueur ait mordu un Thrall, il ne peut plus bouger, à moins qu'il n'y est une règle qui ne spécifie le contraire (comme Passe dans la Course).**

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un joueur avec le trait Soif de Sang (X+) cible un joueur avec la compétence Répulsion et rate et son jet de Soif de Sang et son jet de Répulsion ? (p.5)

**R : Le joueur doit d'abord effectuer le jet de Soif de Sang. En cas d'échec, il peut choisir de transformer l'action qu'il a initialement déclarée en une action de Mouvement, et dans ce cas, il n'aura pas besoin d'effectuer le jet de Répulsion. S'il choisit de ne pas le faire, il devra alors effectuer le jet de Répulsion comme d'habitude et s'il le rate, alors son action sera perdue et son Activation prendra fin. Cela entraînera un Turnover s'il se retrouve dans l'incapacité de mordre un Coéquipier Thrall adjacent.**

Q : Quels sont les joueurs qui comptent comme étant des Nains dans le cadre de la règle Spéciale Fléau des Nains de Ivan « the Animal » Deathshroud ? (p.5)

**R : Et bien, tout ce qui ressemble à un Nain, tout ce qui se déplace comme un Nain et est rancunier comme un Nain ! Cependant, afin de lever tout doute possible, les joueurs suivants sont considérés comme des Nains : Dwarf Blocker Lineman ; Dwarf Runners ; Dwarf Blitzers ; Troll Slayers ; Deathrollers ; Old World Dwarf Blockers ; Old World Dwarf Runners ; Old World Dwarf Troll Slayers ; Chaos Dwarf Blockers ; Bull Centaur Blitzers ; Grim Ironjaw ; Skrull Halfheight ; Grombrindal, the White Dwarf et Josef Bugman, ainsi que tout joueur dont le mot « dwarf » apparaît dans sa position ou tout joueur décrit comme un nain dans son historique, tous ces joueurs doivent être considérés comme des Nains en ce qui concerne la règle spéciale d'Ivan.**

## ***Spike Magazine #17 - Gnome***

Q : Lorsqu'un joueur utilise le trait Farceur, est-ce que le fait qu'il soit retiré du terrain pour y être replacé ensuite compte comme un Mouvement pour le joueur ? (p.5)

**R : Non ; c'est un placement et non un mouvement. Aussi, toutes règles interférant avec un joueur en mouvement, comme les compétences Poursuite ou Tentacules, sont sans effets.**

Q : Lorsqu'un joueur utilise le trait Farceur et se positionne de lui-même dans une case contenant le ballon, peut-il tenter de le ramasser ? (p.5)

**R : Non ; c'est un placement et non un mouvement. Aussi, le ballon rebondira immédiatement de la même façon que si un joueur avait été repoussé.**

## ***Spike Magazine #18 - Nains du Chaos***

Q : Lorsque vous agressez un joueur avec Peau de Fer, est-ce que vous bénéficiez de modificateur pour des Soutiens lors de l'Aggression ? (p.5)

**R : Non. Le jet d'Armure ne peut être modifié, et cela inclus tous les modificateurs accordés par des Soutiens lors de l'Aggression.**

## ***Almanach 2021***

Q : Est-ce que Grishnak peut utiliser sa règle spéciale Encorné par le Taureau<sup>25</sup> pour jeter un dé de Blocage supplémentaire (jusqu'à un maximum de 3) après avoir jeté les dés de Blocage de l'action de Blocage ? (p.91)

**R : Non.**

Q : Est-ce que Grishnak peut utiliser sa règle spéciale Encorné par le Taureau<sup>26</sup> lorsqu'il doit jeter deux dés de blocage et que c'est le coach adverse qui doit choisir le résultat (c.a.d. que sa force est inférieure à celle de la cible de son action de Blocage) dans le but de ne lancer qu'un seul dé de Blocage ? (p.91)

**R : Non.**

Q : Lorsque Scylla Anfingrimm utilise sa règle spéciale Fureur du Dieu du Sang pour effectuer deux actions de Blocage, est-ce que la première action de Blocage doit être réalisée dans son intégralité (y compris l'application de la compétence Frénésie<sup>27</sup>) avant d'effectuer la seconde action de Blocage ? (p.94)

**R : Oui.**

25 NdT : Gored by the Bull en VO.

26 NdT : Gored by the Bull en VO.

27 NdT : la VO parle littéralement de « la compétence Furie ». Or, il n'existe pas de compétence Furie. Il y a le trait Fureur Débridée, qui pourrait correspondre si Scylla n'avait pas déjà effectué et échoué à ce test pour utiliser sa règle spéciale et la compétence Frénésie, que Scylla possède et qui influera potentiellement sur le Blocage à suivre. La question a été soumise à GW et, en attendant, j'ai effectué la correction avec le mot Frénésie.

Q : Si Kreek Rustgouger est Expulsé à cause de son trait Arme Secrète, mais que son coach parvient à Contester la Décision de l'Arbitre, peut-il utiliser sa règle spéciale « Je Reviendrais ! » la prochaine fois qu'il sera exclu à cause de son trait Arme Secrète ? (p.132)

**R : Non.**

### **Almanach 2022**

Q : Ivar Eriksson peut-il utiliser sa règle spéciale Ce Soir, Chez Ivar, c'est Soirée Pillage<sup>28</sup> en se ciblant lui-même, puisque la règle spécifie que le joueur doit être Démarqué mais qu'elle ne spécifie pas que ce doit être un autre joueur de son équipe ? (p.15)

**R : Oui, tant qu'il est Démarqué, Ivar peut se cibler lui-même avec sa règle spéciale Ce Soir, Chez Ivar, c'est Soirée Pillage.**

Q : Est-ce qu'un joueur avec le trait Frappe et Cours se déplace de sa case gratuite avant ou après avoir poursuivi lors d'une action de Blocage ou de Blitz ? (p.47)

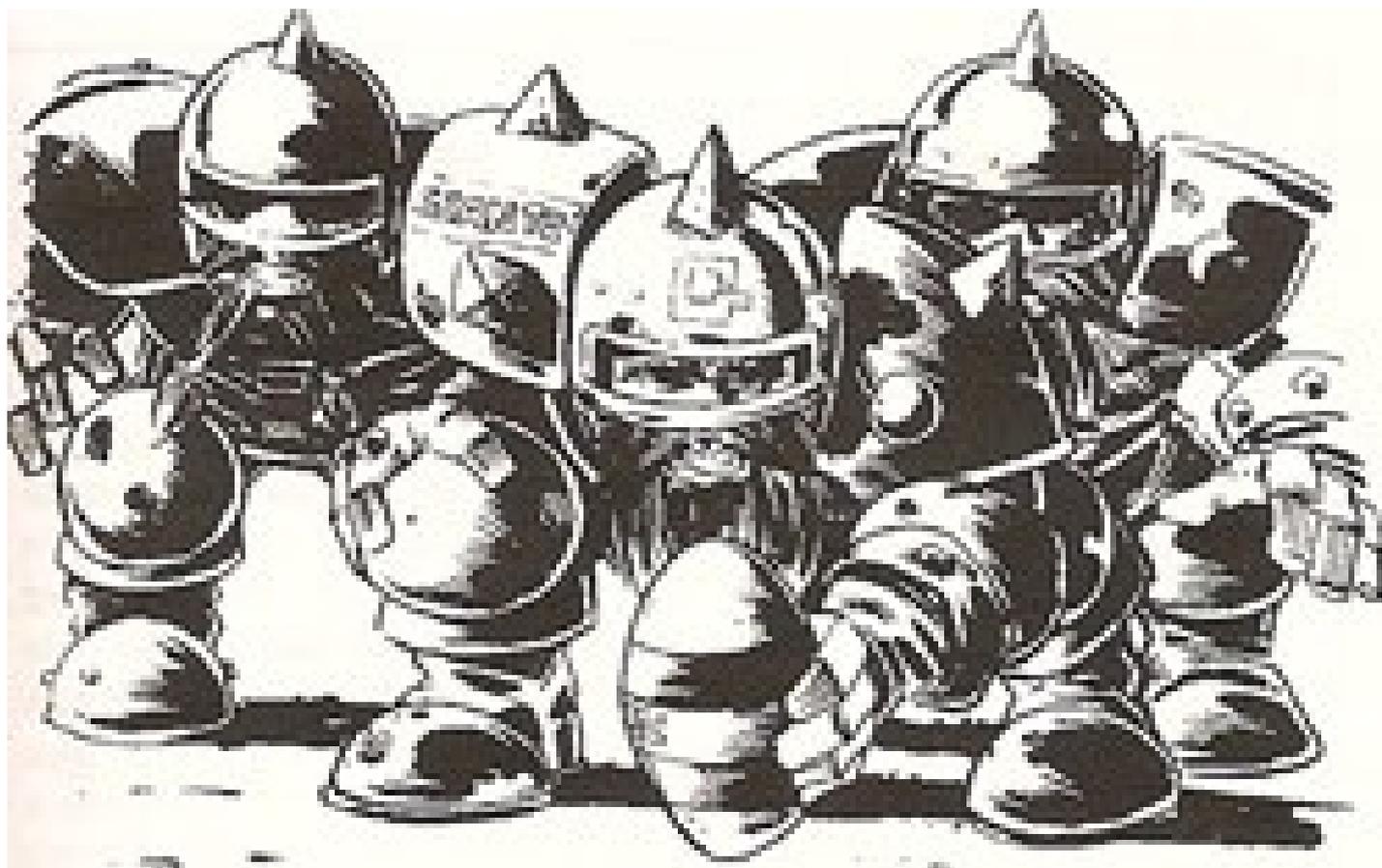
**R : Après avoir poursuivi.**

Q : Si Cindy Piewhistle annonce qu'elle utilise sa règle Spéciale Plus Que Vous ne Pourrez en Avaler !<sup>29</sup>, mais qu'elle se heurte elle-même lors de sa première action Spéciale de Lancer de Bombe (que ce soit à cause d'une Maladresse ou parce qu'elle est prise dans l'explosion), doit-elle effectuer un jet pour savoir si elle est expulsée et compte-t-elle comme ayant utilisé sa règle Spéciale ? (p.82)

**R : Cindy ne sera pas expulsée, puisque le jet ne doit être fait qu'après la seconde action Spéciale de Lancer de Bombe, qui n'aura pas eu le temps d'être effectuée dans ces circonstances. Néanmoins, elle comptera bien comme ayant utilisé sa règle spéciale puisqu'elle a été déclarée au début de son activation.**

Q : Est-ce que Nobbla Blackwart doit déclarer une action de Blitz s'il souhaite se déplacer avant d'utiliser sa règle spéciale Kognez-les Tant Qu'ils Sont à Terre !<sup>30</sup> contre un joueur adverse Sonné ou A Terre ? (p.90)

**R : Oui.**



28 NdT : Raiding Party en VO.

29 NdT : All You Can Eat en VO.

30 NdT : Kick'em while they're down ! en VO.

# Errata

Mai 2025

Les errata suivants corrigent les erreurs du livre de règles et de toutes les parutions du Spike ! Journal en lien avec l'édition de la Saison Deux du jeu.

Les errata sont mis régulièrement à jour ; lorsque des changements ont lieu, toutes les modifications par rapport à la version précédente sont indiquées en **magenta**. Lorsque les mises à jour sont désignées comme des Notes, il s'agit en fait de Modifications Locales, qui ne concernent que la traduction des règles dans une langue spécifique ou de corrections mineures.

## Livre des Règles

### • Page 38 : Coup de Pouce – Petite Monnaie et Trésorerie

- Remplacez ces sections par ce qui suit :

*Avant toute rencontre de ligue, match de saison de Play-Off ou match amical inter-divisions, chaque équipe a l'opportunité de dépenser des pièces d'or issues de sa Trésorerie ou de sa Petite Monnaie (ou des deux) pour acheter des Coups de Pouce. Si l'une des équipes a une VAE inférieure (en incluant le coût des joueurs Journaliers), alors elle se verra attribuer de la « Petite Monnaie » à dépenser en Coups de Pouce. Pour savoir combien de Petite Monnaie va recevoir une équipe, suivez les étapes décrites ci-dessous dans l'ordre :*

- *L'équipe avec la VAE la plus élevée a l'opportunité de dépenser des pièces d'or de sa trésorerie pour acheter des Coups de Pouce.*
- *L'équipe avec la VAE la plus faible reçoit alors un montant de Petite Monnaie égal à la différence de VAE entre les deux équipes, plus un montant de pièces d'or égal au montant d'or que l'autre équipe a dépensé de sa Trésorerie.*
- *L'équipe avec la VAE la plus faible peut dépenser sa Petite Monnaie en Coup de Pouce, et toute Petite Monnaie non-dépensée est perdue. Elle ne peut pas dépenser de pièces d'or de sa Trésorerie.*

### • Page 54 : Atterrir sur une Case Occupée

- Remplacez cette section par ce qui suit :

*Si, après que le ricochet a été résolu, le joueur lancé atterrit dans une case occupée :*

- *Le joueur occupant la case est Plaqué (effectuez un jet d'Armure et, si nécessaire, de Blessure contre lui, même s'il est déjà Mis À Terre ou Sonné). Si le joueur occupant la case est un joueur de la même équipe, cela entraîne un Turnover<sup>31</sup>.*

• *Le joueur lancé rebondit (comme s'il était un ballon) depuis la case où il a atterri et est automatiquement Plaqué à l'atterrissage, mais contrairement à ce qui arrive normalement quand un joueur est Plaqué durant le tour de son équipe, cela n'entraîne pas de Turnover, sauf si le joueur lancé tenait le ballon.*

• *Si le joueur lancé devait rebondir dans une autre case occupée, répétez ce processus.*

### • Page 61 : Réduction de Caractéristique

- Modifiez le second paragraphe comme suit :

*Dans le cas du Mouvement ou de la Force, la caractéristique est simplement réduite de 1. Dans le cas de l'Agilité, de la Capacité de Passe, le résultat requis est augmenté de 1. Par exemple, si un joueur avec AG4+ subit un Cou Brisé, la caractéristique deviendra AG5+. Pour l'Armure, le nombre est réduit de 1. Ainsi, pour un joueur avec Ar 9+ souffrant d'un Traumatisme Crânien, la caractéristique deviendra Ar 8+.*

### • Page 64 : Temporiser

- Changez le point 4 comme suit :

*4. Le joueur est capable de se déplacer dans la Zone d'En-but adverse sans avoir à jeter de dé. Ce qui inclut, sans être exhaustif, qu'un joueur doit tenter une Esquive, un Saut, de Foncer, d'Enjamber un joueur A Terre ou de Blitzter*

### • Page 75 : Rétablissement

- Ajoutez la phrase suivante :

*Cette compétence peut toujours être utilisée si le joueur est Mis à Terre ou a perdu sa Zone de Tacle.*

### • Page 75 : Libération Contrôlée

- Ajoutez la phrase suivante :

*Cette compétence peut toujours être utilisée si le joueur est Mis à Terre.*

### • Page 75 : Sournois

- Retirez le second paragraphe.

31 NdT : afin d'éviter tout abus potentiel, même s'il y a un Turnover, on termine de résoudre l'action entièrement et on vérifie ce qui arrive au joueur lancé...

- **Page 78 : Répulsion**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Cette compétence peut toujours être utilisée si le joueur est Mis à Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 78 : Peau de Fer**  
– Modifiez le paragraphe comme suit :  
*Les joueurs adverses ne peuvent modifier les jets d'Armure effectués contre ce joueur. De plus, la compétence Griffes ne peut pas être utilisée lorsqu'un jet d'Armure est effectué contre ce joueur. Cette compétence peut toujours être utilisée par un joueur A Terre, Sonné ou qui a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 80 : Garde**  
– Changer le texte pour lire :  
*Quand un joueur effectue une action de Blocage (y compris lors d'une action de Blitz), ce joueur peut apporter un soutien offensif comme défensif sans tenir compte du nombre de joueurs qui pourrait le Marquer.*
- **Page 81 : Bombardier**  
– Modifiez le troisième point de la dernière liste comme suit :  
*Tous les joueurs debout touchés par l'explosion sont Mis à Terre.*
- **Page 81 : Bombardier**  
– Ajoutez le point suivant :  
*Si le joueur effectuant une action Spéciale de Lancer de Bombe est touché par sa bombe et est Mis à Terre, que ce soit à cause d'une Maladresse lors du lancer ou parce qu'il a été touché par l'explosion, cela entraîne un Turnover.*
- **Page 82 : Bombardier**  
– Retirez le point final stipulant :  
*« Vous pouvez appliquer un modificateur de +1 soit au jet d'Armure, soit au jet de Blessure. Vous pouvez le faire après avoir effectué le jet. »*
- **Page 83 : Chaîne et Boulet**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce trait doit toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 85 : Poids Plume**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce Trait peut toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 85 : Minus**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce Trait doit toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 86 : Régénération**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce trait peut toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre, Sonné ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 86 : Solitaire (X+)**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce trait doit toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 87 : Tronçonneuse**  
– Ajoutez la phrase suivante au second point :  
*Cela cause un Turnover.*
- **Page 87 : Swarming**  
– Ajoutez les phrases suivantes :  
*Les joueurs supplémentaires doivent être placés dans la moitié de terrain de leur équipe. Lorsqu'il utilise Déferlement, un coach ne peut aligner sur le terrain plus de joueurs via le trait Déferlement que le nombre de joueurs de son équipe avec le trait Déferlement déjà présents sur le terrain. Ainsi, si l'équipe aligne déjà 2 joueurs avec le trait Déferlement sur le terrain, et que le coach obtient 3 pour déterminer le nombre de joueurs en plus à aligner sur le terrain via Déferlement, un maximum de deux joueurs supplémentaires avec Déferlement pourront être alignés sur le terrain.*
- **Page 87 : Timmm-ber !**  
– Ajoutez la phrase suivante :  
*Ce Trait peut toujours être utilisé si le joueur est Mis à Terre ou a perdu sa Zone de Tacle.*
- **Page 92 : Star Player**  
– Ajoutez ce qui suit à la fin du second paragraphe :  
*Les Star Players qui doivent être embauchés en duo (comme les Swift Twins et Dribl & Drull) comptent comme un seul choix de Star Player, même s'ils occupent bien deux places sur la Feuille d'Équipe.*
- **Page 92 : Coups de pouce – Cuistot Halfling**  
– Changer le coût comme suit :  
*300 000 pièces d'or (100 000 pièces d'or pour les équipes Halfling), accessible à toute équipe.*
- **Page 94 : Sorcier**  
– Boule de feu – Remplacez la première phrase par la suivante :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de l'un des coachs, avant que le tour d'équipe suivant ne commence<sup>32</sup>.*
- **Page 100 : Réenrôlement**  
– Ajoutez ce qui suit à la fin de la section :  
*La valeur des fans dévoués d'une équipe sera reportée sur la nouvelle liste d'équipe. Les équipes n'ont pas à payer pour cela, ils sont gratuits - mais ils affecteront toujours la valeur de l'équipe.<sup>33</sup>*
- **Page 114 : Bomma – Primaires et Secondaires**  
– Ajoutez les compétences de Passe en Primaires. Retirez les compétences de Passe des Secondaires.
- **Page 127 : Équipe des Bas-Fonds - Underworld Snotlings**  
– Retirez le trait Déferlement.
- **Page 131 : Hakflem Skuttlespike**  
– Changez son coût en po à 210,000

32 NdT : Il semblerait judicieux que cet errata s'applique également aux sorts Foudre et Malefoudre.

33 NdT : Sauf que le FD n'influe pas sur la VE cf page 35.

- **Page 132 : Morg 'n' Thorg**  
– Changez son coût en po à 380,000

## **Death Zone**

---

- **Page 19 : Ayleen Andar – « Ce Gamin a un vrai potentiel »<sup>34</sup>**  
– Modifiez la seconde phrase comme suit :  
*Jetez un D6 pour chacun, en appliquant un modificateur de -1 au jet pour chaque Journalier pris après le premier.*<sup>35</sup>
- **Page 23 : Sorcier du Chaos – Foudre**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 24 : Sorcière du Sport Druchii – Foudre**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 25 : Haut Mage Asur – Foudre**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 27 : Horticulteur de Nurgle – Flore Etrange**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 27 : Necrothéurge du Sport – Intangibilité**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 29 : Technomage – Malefoudre**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 29 : Technomage – Foudre**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 30 : Ventrefeu Ogre – Boule de Feu**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 30 : Ventrefeu Ogre – Colonne de Feu**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 31 : Chamane Gobelin de la Nuit – Pied de Gork (ou Mork)**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 32 : Horatio X. Schottenheim – « Prends ça ! Zut... »**  
– Remplacez la première phrase comme suit :  
*Vous pouvez lancer ce sort à la fin du tour d'équipe de n'importe quel joueur, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.*
- **Page 43 : Minus Superstar – Options de Caractéristiques**  
– Modifiez la première phrase comme suit :  
*Tout Minus Superstar peut améliorer ou réduire n'importe quelle caractéristique comme suit. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois au maximum :*
- **Page 45 : Lineman Légendaire – Options de Caractéristiques**  
– Modifiez la première phrase comme suit :  
*Tout Lineman Légendaire peut améliorer ou réduire n'importe quelle caractéristique comme suit. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois au maximum :*
- **Page 47 : Bloqueur Brutal – Options de Caractéristiques**  
– Modifiez la première phrase comme suit :  
*Tout Bloqueur Brutal peut améliorer ou réduire n'importe quelle caractéristique comme suit. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois au maximum :*
- **Page 49 : Prestataire Sûr – Options de Caractéristiques**  
– Modifiez la première phrase comme suit :  
*Tout Prestataire Sûr peut améliorer ou réduire n'importe quelle caractéristique comme suit. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois au maximum :*
- **Page 51 : Gros Bras Garanti – Options de Caractéristiques**  
– Modifiez la première phrase comme suit :  
*Tout Gros Bras Garanti peut améliorer ou réduire n'importe quelle caractéristique comme suit. Chaque option ne peut être choisie qu'une fois au maximum :*

34 NdT : Je me suis permis de rajouter le titre du paragraphe pour bien montrer que c'est la seconde phrase de ce paragraphe de règle qu'il faut modifier, et non la seconde phrase de la page...

35 NdT : J'ai beau lire et relire la FaQ et la comparer à la VF : je ne comprends pas ce que GW a voulu modifier... La phrase est identique à la VF une fois traduite...

• **Page 54 : Géant – Taille de Socle et Zone de Tacle**

– Ajoutez la phrase suivante à la fin du second paragraphe :

*Lorsqu'un Géant termine une action de Mouvement ou poursuit après une action de Blocage, il peut changer d'orientation comme il le désire, même si, lorsqu'il le fait en poursuivant après une action de Blocage, il doit toujours Marquer le joueur contre lequel il vient d'effectuer l'action de Blocage, si c'est possible.*

• **Page 94 : Blood Bowl à 7 – Mise en Place**

– Ajoutez la phrase suivante :

*Lorsqu'une équipe donne le coup d'envoi, une « Remise en jeu » a lieu si le ballon sort du terrain ou traverse la ligne d'engagement derrière laquelle l'équipe qui engage s'est placée<sup>36</sup> et revient ainsi dans son tiers de terrain. Si le ballon atterrit dans une case du Champ du Centre, cela n'entraîne pas de « Remise en jeu ».*

• **Page 97 : Mesures Désespérées : Forçat<sup>37</sup>**

– Remplacez la dernière phrase pour lire :

*Ce joueur peut effectuer deux actions au lieu d'une, mais il ne peut pas effectuer deux fois la même action. De plus, un joueur ne peut pas effectuer deux actions différentes impliquant une action de Mouvement (comme une action de Blitz suivit d'une action de Mouvement)<sup>38</sup>.*

### **Dungeon Bowl**

*Note des Concepteurs : Le Dungeon Bowl a été conçu pour utiliser le même corpus de règles que Blood Bowl, avec la suppression de certaines règles inutiles et son propre ajout de règles supplémentaires. Ainsi, toute FaQ du livre de règle de Blood Bowl s'appliquent également au livre de règle de Dungeon Bowl.*

• **Page 98 : Fiche d'Équipe du Collège de la Vie – Snotling Linemen**

– Ajoutez le trait Microbe

### **Spike Magazine #13**

• **Page 14 : Scyla Anfingrimm**

– Changez le texte de Joue Pour par « Favoris de Khorne ».

• **Page 30 : Max Spleenripper**

– Changez le texte de Joue Pour par « Favoris de Khorne ».

### **Spike Magazine #14 - Nordiques**

• **Page 33 – Norse Raider Linemen – Compétences et Traits**

– Ajoutez le trait Crâne Épais.

### **Almanach 2021**

• **Page 94 : Scyla Anfingrimm**

– Changez le texte de Joue Pour par « Favoris de Khorne ».

• **Page 110 : Max Spleenripper**

– Changez le texte de Joue Pour par « Favoris de Khorne ».

• **Page 130 : Barik Farblast**

– Remplacez la compétence Bras Musclé par Canonnier.

### **Guide du Jeu Ethique**

• **Page 14<sup>39</sup> : Star Players**

– Ajoutez ce qui suit à la fin du premier paragraphe :

*Les Star Players qui doivent être embauchés en duo (comme les Swift Twins et Dribl & Drull) comptent comme un seul choix de Star Player, même s'ils occupent bien deux places sur la Feuille d'Équipe.*

### **Spike Magazine #15 - Amazones**

• **Page 33 : Piranha Warrior Blitzer**

– Passent à 90.000.

• **Page 33 : Jaguar Warrior Blockers**

– Passent à 110.000.

### **Spike Magazine #16 - Vampires**

• **Page 5 : Soif de Sang**

– Remplacez la seconde phrase par la phrase suivante :

*A chaque fois qu'un joueur avec ce trait est activé, même s'il est À Terre ou qu'il a perdu sa Zone de Tacle, après avoir déclaré son action, il doit jeter un D6, en ajoutant 1 au résultat s'il a déclaré une action de Blocage ou de Blitz.*

• **Page 9**

– Changez les caractéristiques et les traits de Natasha Ilyich comme suit :

MV	FO	AG	PA	AR	COMPÉTENCES & TRAITS
8	3	2+	4+	8+	Esquive, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang (2+)

– Changez les caractéristiques et les traits de Kristina Petrovna comme suit :

MV	FO	AG	PA	AR	COMPÉTENCES & TRAITS
8	3	2+	4+	8+	Esquive, Glissade Contrôlée, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang (2+)

36 NdT : GW parle dans sa FaQ de la ligne d'engagement qui délimite son tiers de terrain...

37 NdT : Razzle-Dazzle en VO.

38 NdT : afin de lever toute ambiguïté, considérez que le but semble bien être d'empêcher un joueur de se déplacer deux fois, pas de limiter au maximum les actions qu'il peut faire...

39 NdT : pour ceux utilisant la traduction VF, c'est en p.8, le paragraphe sur les Champions, qu'il faut rajouter ce paragraphe.

- **Page 5 : Crachat de Feu<sup>40</sup>**
  - Modifiez la troisième phrase comme suit :  
*Néanmoins, sur un 1 ou moins, le joueur fait montre de trop de zèle, se retrouve engloutis par les flammes et est immédiatement Plaqué.*
- **Page 5 : Peau de Fer<sup>41</sup>**
  - Ajoutez la phrase suivante :  
*Cette Compétence peut être utilisée si le joueur est A Terre, Sonné ou s'il a perdu sa Zone de Tacle.*

**Almanach 2022**

- **Page 75 : Piranha Warrior Blitzers**
  - Passent à 90.000.
- **Page 75 : Jaguar Warrior Blockers**
  - Passent à 110.000.

- **Soutien moral :**
  - Changez le texte d'Effet<sup>42</sup> comme suit :  
*Choisissez un joueur de votre équipe qui a apporté un soutien offensif contre un joueur qui vient juste d'être Plaqué et qui Marque toujours le joueur Plaqué. Le joueur désigné peut immédiatement effectuer une action d'Agression. Cela ne compte pas comme l'action d'Agression de votre équipe pour le tour.*



40 NdT : Breath Fire en VO.

41 NdT : Iron Hard Skin en VO.

42 NdT : littéralement, changez le texte « sous l'Effet » (under Effect).

# Tiers List

Mai 2025

Nous vous présentons une liste mise à jour des Tiers pour toutes les équipes de Blood Bowl. Elle sera mise à jour régulièrement pour certifier que les tiers de chaque équipe soient aussi représentatifs que possible. Si un événement organisé par Games Workshop fait référence aux Tiers dans son corpus de règle, c'est à ceux présentés ici qu'il fera référence.

Lorsqu'une équipe a changé de Tiers depuis la dernière mise à jour, cela sera indiqué en **magenta**.

TIERS 1	TIERS 2	TIERS 3
Amazones	Orques Noirs	Gnomes
Nains du Chaos*	Élus du Chaos	Gobelins
Elfes Noirs	Renégats du Chaos	Halflings
Nains	Union Elfique	Ogres
Hauts Elfes*	Humains	Snotlings
Hommes-Lézards	Noblesse Impériale	
Nordiques	Khorne	
Morts-Vivants Titubants <sup>43</sup>	Horreurs Nécromantiques	
Skaven	Nurgle	
Bas-Fonds	Alliance du Vieux Monde	
Elfes Sylvains	Orques	
	Roi des Tombes de Khemri*	
	Vampires*	

\*Les règles de ces équipes peuvent être trouvées dans le PDF [Teams Of Legend](#) sur [Warhammer-community.com](#) ou en VF « [Équipes de Légende](#) » sur le site de [Chroniques d'un Empire Oublié](#).

Nous vous présentons une liste mise à jour des Champions que l'on peut considérer comme des « Mega-Stars » au vu des règles présentées page 14 du Guide « Blood Bowl Matched Play » sur l'organisation des tournois. Nous surveillerons constamment l'impact des Champions et mettrons cette liste à jour lors de chaque nouvelle FaQ afin de nous assurer que les Champions que l'on peut considérer comme étant des « Méga-Stars » soient aussi à jour et équilibrés que possible. Si Games Workshop organise un événement, alors il faudra vous référer à cette liste afin de savoir quel Champion est considéré comme étant une « Méga-Star ».

Lorsqu'un champion sera ajouté à cette liste, cela sera indiqué en **magenta**.

MEGA-STARS
Bomber Dribblesnot
Cindy Piewhistle
Deeproot Strongbranch
Griff Oberwald
Hakflem Skuttlespike
Kreek « the Verminator » Rustgouger
Morg 'n' Thorg

43 NdT : Dans la VO, GW utilise « Shambling Undead » mais la VF parle simplement de « morts-vivants ».

## Errata pour la VF des erreurs non présentes dans la VO

En plus des erreurs repérées par le studio anglais, d'autres erreurs ont pu être repérées par la communauté française. Celles-ci sont signalées à GW, mais en attendant une éventuelle Mise à Jour de la version française, voici quelques erreurs repérées.

### Livre des Règles

#### • Page 67 : Mort subite

– en VO, les coachs réalisent 5 jets d'1D6 chacun (en relançant les égalités) et non 1 seul comme indiqué dans la VF. Celui faisant le plus de résultats supérieurs à l'autre gagne le match.

#### • Page 70 : Éliminations (ELI)

– il y a lieu d'ajouter « adverse » concernant le joueur Plaqué.

#### • Page 75 : Réception

– au lieu de « réceptionner », il y a lieu d'utiliser « attraper » afin de mieux prendre en compte les situations de relance décrites en page 51. Ce terme est d'ailleurs celui utilisé dans le Death Zone VF.

#### • Page 76 : Frénésie

– à la fin du second paragraphe, rajoutez ceci :

*Notez que si un joueur adverse en possession du ballon est repoussé dans votre Zone d'En-but en étant encore Debout, il marque un Touchdown, mettant fin à la phase de jeu. Dans ce cas, la seconde action de Blocage n'est pas effectuée.*

*Un joueur ayant cette compétence ne peut pas avoir la compétence Projection.*

– de plus, la compétence est à usage obligatoire, en VO, elle possède une \*.



#### • Page 77 : Parade

– ignorez les paragraphes suivants :

*Notez que si un joueur adverse en possession du ballon est repoussé dans votre Zone d'En-but en étant encore Debout, il marque un Touchdown, mettant fin à la phase de jeu. Dans ce cas, la seconde action de Blocage n'est pas effectuée.*

*Un joueur ayant cette compétence ne peut pas avoir la compétence Projection.*

#### • Page 77 : Pro

– le dernier paragraphe est tronqué, ajoutez :  
*pour relancer ce dé.*

#### • Page 79 : Passe Assurée

– au lieu de « rate une action de Passe », lisez :  
*commet une Maladresse sur une action de Passe.*

#### • Page 114 : Équipe de Gobelins

– Ajoutez la compétence *Joueur Déloyal (+1)* au 'Ooligan

### Livre des Règles du Dungeon Bowl

#### • Pages 62 : Tableau Catégorie des compétences<sup>44</sup>

– Les compétences *Frappe Précise*, *Perce-Nuages* et *Passe Désespérée* ne s'utilisent pas dans un match de Dungeon Bowl. Inversement, les compétences *Navigateur de Portail*, *Passe par un Portail* et *Lancer contre un Mur* ne s'utilisent pas lors d'un match de Blood Bowl classique.

– Remplacez *Fourbe Fumier* par *Sournois*.



<sup>44</sup> NdT : ces compétences étant respectivement absentes de chaque livre de règles, il me paraît plus simple de statuer qu'elles sont inutilisables dans les parties utilisant les règles dans lesquelles elles ne figurent pas plutôt que de chercher à les adapter et/ou à les faire correspondre. Attention, cela ne changera pas la Valeur des joueurs.

## Errata d'erreurs présentes dans d'autres productions en VO

Certaines de ces erreurs n'ont pas leur équivalent en français, mais nous les avons intégrées dans nos propositions de traductions.

- **Cartes spéciale Incident Mineur : « Cette bière à un drôle de Goût »**  
– au lieu de « Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5, mais avant l'étape 6 », lisez : Jouez cette carte lors de la Séquence de Début de Phase, après l'étape 1 mais avant l'étape 2.

## Les questions sans réponses

Des joueurs<sup>45</sup> ont fait remonter une belle quantité de questions concernant Blood Bowl au service de règles de Games Workshop<sup>46</sup>. Certaines d'entre elles ont trouvé réponse dans les FaQ successives de GW (dont vous avez la traduction non officielle dans les mains), tandis que d'autres restent à ce jour sans réponse. Plutôt que de vous laissez dans l'expectative, nous vous proposons ici une solution provisoire avec des explications, que l'on espère être les plus objectives possibles, en attendant que GW ne nous livre une position officielle. Ces explications sont un travail commun réalisé par Sebco, Barbarus, Pileouface, W@rrior et Ace, avec le soutien du forum France Blood Bowl.

Nous vous rappelons que ces réponses ne sont en rien officielles. Il s'agit simplement de solutions vous permettant de répondre à certaines situations tarabiscotées, avec les explications nous permettant d'arriver à ces réponses. Cela, en attendant que GW statue officiellement sur le sujet.

### Livre des Règles

Q : Un joueur avec Tentacules / Poursuite peut-il utiliser sa compétence lorsqu'un adversaire avec Chaîne et Boulet quitte une case de sa Zone de Tacle en effectuant une action Spéciale de mouvement de Chaîne et boulet ? Si oui, quand doit-il annoncer qu'il utilise sa compétence ? Avant ou après le jet de déplacement de Chaîne et Boulet sur le gabarit de Renvoi ? (p.77, 78 et 83)

R : Oui, un tel joueur peut utiliser une de ces compétences contre un joueur avec Chaîne et Boulet. Les compétences Poursuite et Tentacules spécifient bien que le joueur adverse doit « se déplacer volontairement hors d'une case de [sa] Zone de Tacle » (p.77 et 78). Or, s'il est difficile de considérer que la case d'arrivée résulte d'un mouvement volontaire (déviation inhérente au mouvement), le fait de quitter une case est bien un acte volontaire du joueur avec Chaîne et Boulet (p.83), qui peut rester sur place s'il le souhaite. L'annonce d'utiliser la compétence Poursuite doit être faite « quand un joueur adverse [...] se déplace hors d'une case de sa Zone de Tacle ». Dans la description de Chaîne et Boulet, on jette le dé puis on déplace le joueur (et on répète « cette procédure pour chaque case que parcourt le joueur »). Il semble donc que le jet de Poursuite doive se faire une fois la case déterminée. En effet, c'est une fois que la case est déterminée que le joueur quitte celle dans laquelle il se trouve.



Q : Si un joueur avec le trait Sauvagerie Animale annonce une action de Blitz sur un joueur avec les compétences Répulsion et Délestage, dans quel ordre se font les jets ? (p.78, 79 et 86)

R : L'ordre logique est le suivant : en premier, le jet de Sauvagerie Animale, qu'il faut faire « juste après avoir annoncé l'action [que le joueur] va faire, mais avant d'effectuer l'action » (p.86) ; puis on utilisera la compétence Répulsion afin de vérifier si l'action ciblant le joueur a lieu (p.78) et enfin celle de Délestage (qui n'aura peut-être aucune raison d'être utilisée si l'action échoue à cause de la Répulsion).

Q : Lors de l'événement de Coup d'Envoi « Blitz ! », il est indiqué que si un joueur activé Chute ou est Plaqué, cela met fin à l'événement. Cela est-il valable pour un joueur qui se fait lancer et rate son atterrissage (il est indiqué dans le livre de règles qu'il Chute mais que cela ne cause pas de Turnover) ? (p.41 et 54)

R : Oui. L'évènement précise « si un joueur Chute », pas qu'il est nécessaire que la Chute entraîne un Turnover pour que celle-ci mette fin à l'évènement.

Q : Une action Spéciale de Botter de Coéquipier peut-elle être effectuée au lieu de l'action de Lancer de Coéquipier pendant l'évènement de Coup d'Envoi « Blitz ! » ? (p.41 et 82)

R : Non. L'action Spéciale de Botter un Coéquipier est clairement une action distincte et qui peut être effectuée « en plus » d'un Lancer de Coéquipier et « durant un tour d'équipe » (ce que n'est pas l'évènement de Coup d'Envoi « Blitz ! »). Puisqu'elle n'est pas listée dans l'évènement, aucune raison de pouvoir l'utiliser.

45 NdT : via le site <http://teamfrancebb.1fr1.net/> notamment.

46 NdT : [gamefaqs@gwplc.com](mailto:gamefaqs@gwplc.com)

Q : Il est indiqué dans le Livre de Règles qu'un joueur peut annoncer une action de Blocage contre un adversaire qu'il est en train de Marquer. Un joueur qui a perdu sa Zone de Tacle peut-il tout de même annoncer une action de Blocage ? (p.26 et 56)

R : **Oui. La règle est assez mal formulée, mais elle n'a pas pour but d'empêcher pendant deux tours un Gros Bras d'effectuer le moindre Blocage (ils sont là pour ça après tout). Dans l'exemple, l'ogre peut tout à fait annoncer une action de Blocage, faire son test de Cerveau Lent et, en cas de réussite, il pourra faire son Blocage. En cas d'échec, il ne pourra pas le faire, évidemment. En revanche, si le joueur vient de perdre ce tour sa Zone de Tacle (suite à un échec à un jet de Gros Débile par exemple), il est bien évident qu'il ne pourra pas faire cette action.**

Q : Une action Spéciale de Mouvement de Chaîne et Boulet peut-elle être effectuée au lieu d'une action de Mouvement pendant l'événement de Coup d'Envoi « Blitz ! » ? (p.41 et 83)

R : **Oui. L'action Spéciale de Mouvement d'un tel joueur est la seule façon qu'il a d'effectuer un Mouvement et la seule action qu'il puisse faire. De plus, il est difficile d'imaginer un Fanatique refuser de bouger pour se précipiter sur autrui...**

Q : Une action Spéciale de Regard Hypnotique peut-elle être effectuée au lieu d'une action de Mouvement pendant l'événement de Coup d'Envoi « Blitz ! » ? (p.41 et 86)

R : **Non. Cette action Spéciale, même si elle autorise un Mouvement, n'est pas une action de Mouvement mais bien une autre action, non listée dans l'Évènement.**

Q : Il est indiqué page 23 qu'un coach peut se raviser et changer d'avis sur une action qu'il a annoncée / commencée tant qu'il n'a pas jeté de dé. Qu'en est-il lorsque l'action qu'il a annoncée / commencée est interrompue par l'annonce de l'utilisation d'une compétence par le coach adverse ? Peut-il tout de même se raviser ? Si, par exemple, un coach A annonce une Passe, commence à déplacer son joueur pour aller se mettre en position de Passe et que le coach B annonce qu'un de ses joueurs utilise la compétence Sur le ballon pour gêner la Passe, le coach A peut-il se raviser, annuler sa Passe et déclarer, par exemple, un Blitz sur le joueur adverse avec la compétence Sur le ballon avant de faire sa Passe ? (p.23)

R : **Non. L'idée derrière ce paragraphe est de ne pas pénaliser un Coach qui annoncerait vite et par erreur « je vais faire un Blitz ! » alors qu'il voulait simplement faire une action de Blocage ou de Passe par exemple.**

**Une fois que le coach a annoncé ce qu'il allait faire, qu'il a commencé son déplacement et que le coach adverse annonce qu'une de ses capacités peut interférer avec l'action en cours, il est bien trop tard pour changer d'avis : le coach de l'équipe active ne peut alors plus objectivement dire qu'il s'était trompé (et si tel est le cas, il devra assumer son erreur). En revanche, vous ne devez pas cacher de telles compétences à votre adversaire et l'avertir avant qu'il déplace sa figurine que vous avez cette option dans votre manche : soyez fair-play.**

### **Death Zone**

Q : Il est indiqué dans le Livre de Règles qu'un joueur peut annoncer une action de Blocage contre un adversaire qu'il est en train de Marquer. Le Géant peut-il tout de même annoncer une action de Blocage contre un joueur situé dans les 4 cases derrière lui (sur lesquelles il n'exerce pas de Zone de Tacle) ? (DZ p.54 et LdR p.26)

R : **Non, même si cela semble contre-intuitif. La description d'un joueur Marqué précise bien que le joueur doit être « dans la Zone de Tacle d'un joueur adverse ». La Zone de Tacle d'un Géant étant définie comme recouvrant les 4 cases face à lui ainsi que les deux cases de chaque côté, il est clair qu'il n'exerce aucune Zone de Tacle sur les quatre cases dans son dos. À ce titre, il ne pourra pas effectuer une action de Blocage contre un joueur se trouvant dans son dos.**

Q : Le Géant occupant 4 cases, il bloque parfois un adversaire situé dans 2 cases de ses Zones de Tacle. Quelle case prend-on en compte pour savoir vers quelles 3 cases il peut repousser son adversaire ? Est-ce le coach du Géant qui décide ? Si oui, doit-il décider avant de voir les résultats des dés de blocage ou peut-il attendre de voir les résultats des dés de blocage ? (DZ p.55 et LdR p.58)

R : **En fait, ce n'est pas ainsi qu'il faut considérer les choses. Sur le schéma suivant, nous considérerons que la Zone de Tacle du Géant s'étend sur les cases 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 et que la Flèche indique l'orientation du Géant.**

**Si le Blocage est effectué contre un joueur se trouvant dans les cases 5, 7, 6, 8, 10 et 11, le joueur sera repoussé « en ligne droite », comme sur le premier schéma des Joueurs Repoussés (p.58 du LdR). En revanche, si le Blocage est effectué contre un joueur se trouvant dans les cases 9 et 12, il sera repoussé « en coin » comme dans le second schéma des Joueurs Repoussés (p.58 du LdR)**



# Anonymous Alcholics

## Boire & Mourir

*NdR : Ce document vous est fourni en attendant une traduction officielle de Games Workshop. Blood Bowl est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation, utilisée sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright. Ce document n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited. Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, les logos et symboles Blood Bowl, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd. Une boîte de jeu vous est nécessaire pour utiliser ce document.*

Mise à jour : 09/06/25

Source : Blood Bowl Designer's Commentary & Errata December 2020<sup>47</sup> ; May<sup>48</sup> ; November<sup>49</sup> 2021 ; May<sup>50</sup> ; November 2022<sup>51</sup> ; May<sup>52</sup> ; November<sup>53</sup> 2023 ; May 2024<sup>54</sup> et May 2025<sup>55</sup>

Traduction : Barbarus

Corrections Pileouface et W@rrior

Avec le soutien de Sebco, Georges\_Abitbowl et Obsidian de la communauté sur France Blood Bowl

Mise en page : Ace

Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>

47 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/NryQj9cL6rNK143Y.pdf>

48 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/3S3PZe9L4TKG5hCE.pdf>

49 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/H8ph24v1tTcR0hr.pdf>

50 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/MnBHGU164Kn1dSer.pdf>

51 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2023/01/d4EGmrdz0lylahgt.pdf>

52 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/Ep9CKKUD7ts8c6D.pdf>

53 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/P9GJXUTdGyGDeZkk.pdf>

54 Lien : <https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/oFzcrQspEB04HGev.pdf>

55 Lien : [https://assets.warhammer-community.com/eng\\_29-05\\_blood\\_bowl\\_faq\\_errata-s5alrome7m-3ic3dmiws6.pdf](https://assets.warhammer-community.com/eng_29-05_blood_bowl_faq_errata-s5alrome7m-3ic3dmiws6.pdf)