

BLOOD BOWL

★ Traduction non officielle ★

Commentaires des designers

par Chroniques d'un Empire Oublié



Décembre 2020

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 libre 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 seront indiquées en **magenta**. Lorsque les mises à jours 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 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

Q : Est-ce qu'une équipe peut utiliser plus d'une Relance d'équipe lors d'un même tour ?

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

R : **Non**

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

R : **Oui**

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

R : **Oui**

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 ?

R : **Le coach peut choisir.**

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 : Puis-je utiliser une Relance d'équipe lors d'un résultat Blitz obtenu sur le Tableau de Coup d'envoi ?

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 : Les règles sur les Tours d'Équipe précisent que le tour d'une équipe prend fin lors que tous les joueurs éligibles ont été activés. Par ailleurs, les règles d'activation des joueurs précisent qu'un coach n'est pas obligé d'activer chaque joueur. Cela signifie-t-il qu'un coach peut choisir de mettre fin au tour de son équipe sans activer tous les joueurs éligibles si tel est son souhait ? (p.42)

R : **Oui. Rappelez-vous aussi qu'un joueur peut choisir de se déplacer de zéro case, aussi si vous souhaitez ne rien faire avec un joueur, activez-le simplement, effectuez un déplacement de zéro case et terminez son activation.**

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 ?

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 : 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.

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 listée¹, soit améliorer sa CP en 6+.

Q : Si un joueur tente une esquive pour sortir de la Zone de Tacle d'un adversaire ayant la compétence Tacle Plongeant et qu'il rate son jet de dés initial, mais qu'il le réussit en le relançant, est-ce que le joueur avec Tacle Plongeant peut utiliser sa capacité sur le jet relancé ? (p.75)

R : Oui, à condition qu'il n'ait pas utilisé sa compétence sur la première tentative.

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 : 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 : 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 inclus 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 : 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.81)

R : Le coach adverse peut choisir si le joueur utilise ou non ces Compétences.

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.85²)

R : Non.

Q : Si un joueur obtient un 1 lorsqu'il tente d'utiliser une Tronçonneuse ou de projeter une Gerbe de Vomi, cela entraîne-t-il un Turnover ? (p.84 & 87³)

R : Non. Le joueur n'est pas Plaqué mais simplement Mis à Terre et un jet d'Armure est effectué. Ceci n'entraîne un Turnover que si le joueur était en possession du ballon.

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.

1 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 »...

2 NdT : le document en VO renvoie à deux pages, à savoir les p. 81 et 85. Hors, en VF, p.81, il n'est fait mention d'aucun de ces Traits, aussi n'ai-je retenu que la p.85.

3 NdT : la VO parle des p. 84 & 86, mais je me suis permis de corriger les numéros de page afin qu'ils correspondent à la VF.

Errata

Décembre 2020

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 seront indiquées en **magenta**. Lorsque les mises à jours 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.

- **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+.

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.

- **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.

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 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 : 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 77 : Parade**

- ignorez les paragraphe suivants :

Notez que si un joueur adverse en possession du ballon est repoussé dans votre Zone d'En-but en

- **Page 114 : Équipe de Gobelins**

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

Certaines de ces erreurs non 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.

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 : 26/01/21

Source : Blood Bowl Designer's Commentary & Errata December 2020⁴

Traduction : Barbarus

Corrections Pileouface

Avec le soutien de Georges_Abitbowl et de la communauté sur France Blood Bowl

Mise en page : Ace

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