



## Règles optionnelles pour ballons

par Chroniques d'un Empire Oublié

*Note de Rédaction* : Ce document compile de manière complète toutes les règles optionnelles concernant les ballons de Blood Bowl qui ne sont traités ni dans le Livre des Règles, ni dans le Death Zone. Certaines ne sont pas fournies en français et ont été traduites par Barbarus et SSB. Elles sont soit issues des Spikes postérieurs à l'entrée en vigueur des règles 2020 (en rouge), soit issues des Almanachs, d'articles de White Dwarf ou des Spike antérieurs à ces règles (en bleu). Dans ce dernier cas, nous vous y proposons de légères adaptations qui seront repérables car écrites en turquoise.

Ace.

Les règles suivantes permettent aux coachs d'employer des ballons dans le thème de leur équipe, comme les variantes déjantées et loufoques incluses avec certaines équipes de Blood Bowl. Comme pour toute autre règle optionnelle, c'est aux coachs de convenir de l'usage des ballons spéciaux lors des parties isolées, et au Commissaire de juger s'il autorise de tels ballons pour sa ligue.

Bien que les stades fournissent habituellement les ballons de Blood Bowl, plus d'une équipe apporte le sien juste au cas où. S'il s'agit généralement de ballons en cuir conformes au standard, certaines équipes se plaisent à ménager des surprises...

Une fois par match, au début de n'importe quelle Phase où son équipe donne le Coup d'Envoi, le coach peut déclarer qu'elle utilise un **ballon spécial** et réalise un tirage sur la table des ballons inhabituels. Il y en a 16 de répertoriés dans Death Zone. Ce document répertorie ceux présentés dans d'autres extensions.

Avant le Coup d'Envoi, le coach désigne un joueur de son équipe qui est sur le terrain, mais pas dans un couloir latéral, ni dans le couloir de mêlée, pour donner le Coup d'Envoi (notez que dans certains cas, comme avec la compétence Frappe Précise, un joueur aura déjà été désigné). Si le jet sur le tableau de Coup d'Envoi donne un double, l'arbitre exclut ce joueur pour infraction flagrante, et il est Expulsé, comme s'il avait commis une Agression (avant de résoudre le résultat du Coup d'Envoi). Notez que même si le joueur est Expulsé, le ballon spécial reste en jeu pour cette Phase !

Pour la durée de la Phase, les règles du ballon spécial (ci-après) s'appliquent au ballon. Hormis ces règles-là, il compte comme un ballon normal à tous points de vue.

### Table des ballons

Plusieurs Ballons.....	page 2	Ballon en Acier Soudé.....	page 3
Ballon Citrouille.....	page 2	Ballon Maudit de Khorne.....	page 3
Cerveau cousu.....	page 2	Ballon Crâne.....	page 4
Ballon Serti de Gemmes.....	page 3	Homoncule Squelettique.....	page 4

## Plusieurs Ballons

Si jamais un second ballon entre en jeu (par exemple du fait de la carte Spéciale Ballon Clone), c'est toujours un ballon normal, réglementaire de Blood Bowl. Tout est déjà assez chaotique sans multiplier les ballons spéciaux !

## Ballon Citrouille

Utilisable par les équipes d'Horreurs Nécromantiques.

Source : Spike ! #11

Partout où se déplace une équipe d'Horreurs Nécromantiques, leurs fans apporteront sans aucun doute beaucoup de citrouilles durant le match. Après tout, elles ne sont pas seulement une alternative saine à la chair, mais aussi un des projectiles favoris des fans des Morts-Vivants ! Ce n'est pas rare que les citrouilles les plus allongées soient utilisées comme balles par les équipes d'Horreurs Necromantique, bien qu'elles puissent s'avérer assez fragiles à l'usage. À chaque fois qu'un ballon citrouille touche le sol, lancez un D6.

Sur un résultat de 2+, la balle va bien et le jeu continue comme d'habitude.

Sur un résultat de 1, le ballon citrouille s'est écrasé et n'est plus utilisable. Si cela se produit dans le cadre du Coup d'Envoi, appliquez les mêmes règles que si le ballon est allé dans le public. Dans toute autre situation l'arbitre lance un nouveau ballon sur le terrain au plus près à l'endroit où l'ancienne balle s'est fracassée. La balle Dévie de la position d'origine comme si c'était le Coup d'Envoi, à l'exception qu'elle déviera de un D3 cases dans la direction déterminée plutôt que de un D6.

## Cerveau cousu

Utilisable par les équipes d'Horreurs Nécromantiques.

Source : Spike ! #11

Les nécromanciens sont connus pour leurs étranges expériences et le plaisir qu'ils ont à assembler toutes sortes de parties du corps pour créer de nouveaux joueurs ou personnels d'encadrement. Certains nécromanciens ont même essayé de greffer un cerveau de rechange dans un ballon dans l'espoir de donner l'intelligence du propriétaire précédent au porteur du ballon. Cela a donné des résultats mitigés, car le type de cerveau utilisé peut, en fait, rendre les joueurs moins intelligents - surtout si c'est le cerveau d'un Troll qui est utilisé! Au début du match, lancez un D6 pour voir quel type du cerveau a été utilisé pour fabriquer le ballon et appliquez le résultat approprié.

1D6	Résultat
1	<b>Cerveau de Troll.</b> Le joueur portant le ballon gagne le trait Cerveau Lent tant qu'il est en sa possession.
2	<b>Cerveau Infecté.</b> Le joueur portant le ballon gagne le trait Présence Perturbante tant qu'il est en sa possession.
3	<b>Cerveau Possédé.</b> Le joueur portant le ballon gagne la compétence Frénésie tant qu'il est en sa possession.
4	<b>Cerveau Humain.</b> Le joueur portant le ballon gagne la compétence Lutte tant qu'il est en sa possession.
5	<b>Cerveau Nain.</b> Le joueur portant le ballon gagne la compétence Crâne Épais tant qu'il est en sa possession.
6	<b>Cerveau Elfe.</b> Le joueur portant le ballon gagne la compétence Esquive tant qu'il est en sa possession.

## ***Ballon Serti de Gemmes***

---

**Utilisable par les équipes de la Noblesse Impériale.**

Source : Spike ! #12

Afin de montrer à tous à quel point elles sont les plus riches des équipes de Blood Bowl, de nombreuses équipes de la Noblesse Impériale incrustent dans leurs ballons d'éblouissantes pierres précieuses comme des rubis, des saphirs, des émeraudes, des diamants, ou n'importe quelle autre pierre pouvant avoir de la valeur. Même si cela ne sert à rien, sinon à pouvoir se vanter de leur supériorité (*NdT : financière*) sur leurs adversaires, cela peut aussi leur donner quelques sueurs froides lorsqu'un ballon disparaît mystérieusement tandis que l'équipe adverse s'est montrée très pressée de partir...

Un ballon Serti de Gemmes suit les règles normales d'un ballon de Blood Bowl : il n'est donc pas automatiquement remplacé à la fin du Phase comme tous les autres ballons spéciaux.

A la place, lorsqu'un joueur marque un Touchdown avec un ballon Serti de Gemmes, jetez un D6. Sur un résultat de 5+, l'équipe de ce joueur vole le ballon pour le revendre ultérieurement. Lors de la Séquence d'Après-Match, cette équipe gagne D6x10 000 pièces d'or supplémentaires.

Une fois que le ballon a été dérobé, le ballon Serti de Gemmes n'est plus utilisé et il est remplacé par un ballon normal pour le restant de la partie.

## ***Ballon en Acier Soudé***

---

**Utilisable par les équipes d'Orques Noirs.**

Source : Spike ! #12

Les Orques Noirs sont robustes ; c'est un fait établi, mais ils veulent toujours s'assurer que les autres équipes ont bien noté cette information. Pour montrer à quel point ils sont forts, de nombreuses équipes d'Orques Noirs utiliseront lors de leurs matchs des ballons constitués de bout de ferrailles soudés en une forme de ballon hérissé de piques. Cela n'a qu'un léger impact lorsqu'il s'agit de cogner avec, mais il est très compliqué de faire de longues passes avec un tel ballon, et les joueurs les plus frêles peinent à les porter sur une longue distance.

Un joueur en possession d'un ballon en Acier Soudé ne peut plus tenter de faire des Passe Longues ou des Longues Bombes – un ballon aussi lourd ne peut être lancé aussi loin ! De plus, si un joueur ne parvient pas à Réceptionner un ballon en Acier Soudé suite à une Passe, le ballon le heurtera en pleine tête. Effectuez un jet d'Armure pour ce joueur<sup>1</sup>. Le ballon en Acier Soudé rebondit alors depuis la case du joueur.

De plus, les joueurs ayant les traits Minus ou Microbes doivent réduire leur Mouvement de 1 tant qu'ils sont en possession d'un ballon en Acier Soudé.

## ***Ballon Maudit de Khorne***

---

**Utilisable par les équipes de Khorne.**

Source : Spike ! #13

Les prêtres de Khorne encastrent parfois les ballons de leur équipe avec les symboles d'airain en dévotion à leur sombre divinité, en priant pour qu'ils soient bénis par le Dieu du Sang. Même si la nature réelle de ce sombre pouvoir dont sont investis les ballons reste inconnue, tout être qui, quelle que soit son obédience, tient dans ses mains un tel ballon devient dévoré par une rage incandescente. Les dévots de Khorne clament que c'est une bénédiction, mais les autres trouvent plutôt que cela ressemble à une malédiction...

Un joueur qui se retrouve en possession d'un ballon Maudit de Khorne gagne la compétence Frénésie tant qu'il le tient.

1 NdT : rien n'étant indiqué, je rajouterais ceci : si le joueur n'est pas blessé, il parvient à éviter le ballon et reste debout.

Utilisable par les équipes de Khorne.

Source : Spike ! #13

Khorne est connu pour sa demande sempiternelle pour que ses dévots lui offrent toujours plus de crânes, il paraît ainsi logique que certaines équipes de Khorne utilisent le crâne de leur plus puissant adversaire (- ou de leur propre joueur ! NdR Spike ! -) comme ballon, bien que ce soit un peu morbide. Le simple fait d'imaginer que ce macabre trophée soit utilisé lors d'un match est révoltant, et certains joueurs y réfléchissent à deux fois avant de tenter de tacler un joueur portant un ballon Crâne.

Lorsqu'un joueur veut effectuer une action de Blocage ou de Blitz contre un joueur en possession d'un ballon Crâne, son coach doit d'abord jeter un D6. Sur un jet de 1, il ne peut cibler le porteur du ballon avec son action de Blocage ou de Blitz. Un joueur qui a obtenu un résultat de 1 pour déterminer s'il peut prendre pour cible le porteur du ballon avec une action de Blocage ou de Blitz peut déclarer une nouvelle action pour faire quelque chose d'autre<sup>2</sup>. Il ne comptera pas comme ayant utilisé l'action de Blitz pour ce tour.

## Homoncule Squelettique

Utilisable par les équipes de Morts-Vivants Titubants.

Source : Almanach 2019

Les nécromanciens se lancent dans la création de toutes sortes d'amalgames morts-vivants afin de se faire assister dans la gestion de leur équipe, et ils imaginent souvent des créatures atypiques pour remplir des missions spécifiques. De nombreux homoncules sont façonnés à partir des os ou des membres d'êtres de petites tailles afin de transporter ou d'aller chercher du matériel indispensable à l'équipe. Il n'est pas rare de voir ces créations de magie noire, qui n'hésitent pas à mordre les vivants de leurs dents aiguës, enfermées dans des cages de fer en forme de ballon dont le poids handicape le jeu de passe de l'adversaire !

Un modificateur supplémentaire de -1 s'applique à toute tentative de Passe d'un ballon Homoncule Squelettique, en raison du poids de la cage bien supérieur à celui d'une vessie de porc gonflée.

De plus, au début de n'importe quel tour où ce ballon est au sol, il rebondit d'une case dans une direction aléatoire alors que l'Homoncule Squelettique s'agite. Si le ballon rebondit dans une case occupée, ce joueur **doit**<sup>3</sup> tenter de le Réceptionner. S'il échoue à le Réceptionner, ou si la case est occupée par un joueur « Sonné » ou « Mis à Terre », le ballon rebondit encore jusqu'à ce qu'il soit **Réceptionné**, qu'il rebondisse sur une case vide ou qu'il sorte du terrain.

Enfin, si un joueur marque un Touchdown avec ce ballon, jetez un D6. Sur 1, l'enthousiaste célébration du joueur irrite l'Homoncule Squelettique, qui plonge ses crocs jaunis dans la main du joueur. Pour le reste de la partie, le joueur qui a marqué le Touchdown souffre d'un modificateur de +1 à son Agilité (**s'il avait 3+, il passe à 4+**).

*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 : 31/12/21  
Sources : Almanachs, Spikes ...  
Traduction : GW ou Barbarus

Mise en page : Ace  
Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>

<sup>2</sup> NdT : la formulation de la phrase laisse à penser que le joueur devra faire une action différente d'une Action de Blocage ou de Blitz, pas qu'il pourra déclarer un blocage contre un autre joueur.

<sup>3</sup> NdR : la version française de l'Almanach a oublié que les tentatives pour réceptionner sont obligatoires.