



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. 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**. Toutes peuvent utiliser un **Ballon à Pointes**, mais certaines ont accès aux ballons spéciaux énumérés ci-après – l'équipe doit déclarer si elle se sert d'un Ballon à Pointes ou d'un ballon propre à son équipe.

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 Démoniaque.....	page 5
Ballon Citrouille.....	page 2	Orbe de Sombre Majesté.....	page 5
Cerveau cousu.....	page 2	Œuf Draconique.....	page 5
Ballon à Pointes.....	page 2	Ballon en cuir de Cold One.....	page 6
Brasero à Malepierre.....	page 3	En-cas Farci.....	page 6
Ballon de Maître.....	page 3	Nurgling Avides.....	page 6
Ballon à pierres d'âme.....	page 3	Poche Purulente.....	page 7
Ballons Explosif.....	page 4	Homuncule Squelettique.....	page 7
Ballon louche.....	page 4	Farfadet Mauvais.....	page 7
Snotling Costumé.....	page 4	Œuf Sacré.....	page 8
Squig Boiteux.....	page 5		

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

Utilisables par les équipes d'Horreurs Nécromantiques.

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 Necromantic, 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 une résultat de 1, le ballon citrouille s'est écrasée 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 que il déviara de un D3 cases dans la direction déterminée plutôt que de un D6.

Cerveau cousu

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.

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

Ballon à Pointes

Utilisables par toutes équipes.

Beaucoup de ballons de Blood Bowl ont des pointes, mais celles-ci ne sont pas seulement décoratives ! Chaque fois que ce ballon est botté au Coup d'Envoi, lancé ou renvoyé, il ne rebondit pas s'il atterrit dans une case vide. En outre, si le résultat d'un jet pour le Ramasser, l'Attraper ou pour Interférer avec une Passe donne 1 (après Relance, mais avant modificateurs), le joueur concerné compte comme étant attaqué par la compétence Poignard.

Brasero à Malepierre

Utilisables par les équipes du **Défi des Bas-Fonds** sauf Gobelins.

Rempli de fragments de Malepierre brute et fumante, on ne peut pas confondre ce « ballon » avec un modèle réglementaire. Eh oui, quand les Skavens trichent, ils ne font pas semblant. Chaque fois qu'un joueur tente de Ramasser, **Attraper** ou **Interférer avec la passe** un Brasero de Malepierre et que le D6 donne 1 (après Relance, mais avant modificateurs), le joueur subit une mutation physique temporaire ! Jetez un D6 sur le tableau ci-dessous pour voir ce qui lui arrive – si un joueur a une compétence en double, cela n'a aucun effet supplémentaire. Le joueur a la compétence jusqu'à la fin de la Phase, ou jusqu'à ce qu'il ait la (mal)chance de subir une autre mutation spontanée à cause du Brasero.

2D6	Résultat
1	Combustion Spontanée. Le joueur se retrouve Plaqué. Ajoutez 1 au résultat du jet d'Armure pour l'occasion.
2	Instabilité Temporelle. Le joueur se déphase et gagne la compétence Sans les Mains.
3	Tête Réduite. Le pire pour un microcéphale, c'est de se retrouver avec un casque trop grand. Le joueur gagne la compétence Cerveau Lent.
4	Obésité Morbide. Le joueur grossit jusqu'à devenir une énorme masse de chair. Le M du joueur est réduite de 2, jusqu'à un minimum de 1, mais il gagne la compétence Crâne Épais.
5	Peau Lépreuse. La peau livide du joueur se met à prendre un pli écœurant. Il gagne la compétence Répulsion.
6	Carapace Épineuse. Le corps du joueur se couvre d'une épaisse coquille à épines. Son AR est augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 11+.

Ballon de Maître

Utilisables par les équipes de la **Super Ligue du Bord du Monde**.

Qu'est-ce qu'il y a de mal à ajouter un peu de déco ? Oh, il pèse un peu plus lourd que d'habitude ? Ça doit être à cause des gemmes ! L'intérieur n'est pas du tout lesté de fer. C'est pas vrai ! Quand on donne le coup d'envoi avec le Ballon de Maître, il ne dévie que de D3 cases au lieu de D6. En outre, il n'est pas affecté par la brise du résultat **Météo Capricieuse** du tableau de Coup d'Envoi. Lorsqu'on fait une passe avec un Ballon de Maître, on ne peut pas tenter une Bombe, ni utiliser la compétence Passe Désespérée, et les Passes Longues subissent un modificateur de -1 supplémentaire.

Chaque fois que ce ballon est botté au coup d'envoi, lancé ou renvoyé, il ne rebondit pas s'il atterrit dans une case vide. S'il atterrit sur un joueur « Mis à Terre » ou « Sonné », faites un jet d'Armure pour ce joueur avant que le ballon rebondisse ; si le joueur est retiré du jeu, le ballon ne rebondit pas. Si un joueur tente **d'Attraper** un Ballon de Maître et échoue, jetez un D6 après que le ballon a rebondi. Si le résultat est supérieur ou égal à la F du joueur, il est « Plaqué ».

Ballon à pierres d'âme

Utilisables par les équipes de la **Ligue des Royaumes Elfiques** sauf Elfes Noirs.

Cet exemple étincelant d'artisanat en cuir elfique est incrusté de gemmes magiques capables de capturer l'âme des Elfes morts afin qu'ils continuent à affecter la partie après leur trépas. Un joueur qui porte un tel ballon revêt alors l'aspect d'un terrible moissonneur d'âmes ! Les équipes **des Royaumes Elfiques, mis à part les Elfes Noirs**, ont la possibilité d'utiliser le Ballon à Pierres d'Âme lorsqu'elles utilisent les règles de Ballons Spéciaux incluses dans l'Almanach Blood Bowl (ou le numéro de White Dwarf de Mars 2017).

Si un joueur Ramasse ou **Attrape** un Ballon à Pierres d'Âme, ou débute son tour avec, son coach peut choisir une compétence appartenant à un joueur dans le Box des Joueurs Morts ou Blessés – le joueur avec le ballon possède cette compétence jusqu'à la fin du tour ou s'il perd le ballon. Les Mutations et les compétences Extraordinaires ne peuvent pas être choisies.

Si le Box est vide, le joueur possède la compétence Présence Perturbante.

Ballons Explosif

Utilisables par les équipes de **Chantage & Corruption**.

Il n'y a rien de subtil, ni d'intelligent à farcir un ballon de poudre noire et d'explosif de chantier, mais les Gobelins ne se prétendent ni subtils ni intelligents. Quand le ballon est placé, le joueur gobelin met un pion – un ballon dans l'idéal – sur une case de sa piste de Score (*NdR : qui possède 8 slots*), pour représenter la longueur de la mèche. À la fin du tour de chaque joueur, le coach gobelin jette un D6. Sur 1, la mèche s'éteint et le Ballon Explosif est désormais traité comme un ballon normal – cependant le joueur gobelin peut dépenser une relance d'équipe pour que la mèche se rallume (le pion ne bouge pas à ce tour). Sur 2-5, déplacez le pion d'une case vers le 0. Sur un 6, déplacez-le de deux cases vers le 0. S'il arrive sur la case 0, on le retire et le ballon explose ! Si une phase s'achève alors que le pion est encore sur la piste de score, on le retire sans effet.

Quand le ballon explose, jetez un D6 pour chaque joueur dans une case adjacente – il est Plaqué sur un jet de 4+. S'il est déjà « Mis à Terre » ou « Sonné », effectuez un jet d'Armure pour lui comme s'il avait été « Plaqué ». En outre, si un joueur portait le ballon, il est automatiquement « Plaqué ». Notez qu'un Ballon Explosif n'empêche pas de marquer un Touchdown, mais il faut quand même effectuer le jet à la fin du tour pour voir si la bombe saute alors que le joueur est tout à sa joie...

Une fois que le ballon a explosé, tant que la phase se poursuit, un officiel de touche lance un ballon de rechange. Placez un ballon normal sur la case où se trouvait le Ballon Explosif, puis faites le dévier à trois reprises – un joueur ne peut pas tenter de réception tant que les trois déviations ne sont pas achevées.

Ballon louche

Utilisables par les équipes de **Chantage & Corruption**.

L'art de dégonfler un ballon en l'air au coup d'envoi a eu pour pionnier un botteur Gob retors du nom de Grom Eul'Louche, et c'est pratique courante quand les gobelins ont affaire à des prétentieux qui se font des passes. Toute tentative de lancer un Ballon Louche pâtit d'un modificateur de -2. De plus, comme il y a très peu de chance qu'un arbitre prouve qu'il y a eu sabotage (et non le simple effet de la vétusté qu'on attend du matériel gobelin), le joueur botteur ne peut pas être Expulsé pour avoir employé un Ballon Louche.

Snotling Costumé

Utilisables par les équipes de **Chantage & Corruption**.

Fourrer un Snotling dans un semblant de ballon en lui donnant pour consigne de courir vers la Zone d'En-but adverse, voilà bien une des formes de tricherie gobeline les plus ridicules (et divertissantes).

À chacun de ses tours, le coach de l'équipe **ayant amené ce ballon** peut effectuer une action de Mouvement avec le ballon comme si c'était un joueur de son équipe ! Si c'est un joueur de l'équipe adverse qui détient le ballon, ce dernier doit d'abord tenter de lui échapper. Le coach adverse effectue un test d'Agilité pour ce joueur, avec un modificateur de +1.

En cas de succès, il conserve le ballon qui ne peut pas effectuer d'action à ce tour. Sinon il rebondit à une reprise, en utilisant jusqu'à une case de son mouvement, puis il peut poursuivre son déplacement.

Le ballon a un M égal au jet d'un D3, à jeter chaque fois qu'il effectue une action de Mouvement. Pour chaque case de mouvement du ballon, le coach **ayant amené ce ballon** place sur ce dernier le Gabarit de Renvoi, orienté vers un bord de touche ou une extrémité de terrain. Puis il jette un D6 et déplace le ballon d'une case dans la direction indiquée ; aucun jet d'Esquive n'est requis s'il quitte une case se trouvant dans une Zone de Tacle ennemie. Répétez ce processus pour chaque case du Mouvement du ballon (il ne peut pas « **Foncer** »). Si ce mouvement fait sortir le ballon du terrain, il est renvoyé normalement et son déplacement s'achève.

Si le ballon arrive sur la case d'un joueur Debout, ce dernier **doit** tenter de **l'Attraper**, comme en cas de Rebond. Les joueurs Gobelins rompus à la capture de Snotlings en fuite, bénéficient d'un bonus de +1 à ce jet.

Il va sans dire, mais nous manquerions à nos devoirs si nous ne le précisions pas, qu'un Snotling Costumé ne peut pas marquer de Touchdown de son propre chef...

Squig Boiteux

Utilisables par les équipes [Bagarre des Terres Arides](#).

Les squigs servent depuis longtemps de ballons dans les ligues orques, mais leur couper une patte pour les empêcher de s'enfuir si facilement est une récente innovation. Au début du tour de chaque équipe, le Squig Boiteux tente de s'échapper. S'il est porté par un joueur, le coach qui contrôle le joueur doit jeter un D6. Sur 1, le squig se dégage et rebondit d'une case dans une direction aléatoire, en suivant toutes les règles des rebonds. Notez que cela ne provoque pas un turnover.

Si le squig n'est pas porté par un joueur à la fin d'un tour, il sautille 3 fois, en résolvant chaque mouvement comme un rebond. S'il sautille sur la case d'un joueur et que celui-ci ne l'[Attrape](#) pas, il rebondit une fois puis s'arrête.

Ballon Démoniaque

Utilisables par les équipes [Favoris de... sauf Nurgle](#).

Jadis, les champions du Chaos liaient des démons à des armes de guerre, pour en faire d'horribles instrument de mort capables de consumer l'âme de leurs victimes. Désormais, les armes ont changé, mais l'horreur de rencontrer un démon lié est restée la même.

Avant toute tentative de ramasser cette balle, jetez un D6. Sur un 1, le joueur tremble de peur face à cette chose démoniaque et refuse de la toucher. Cela ne cause pas de Turnover, mais le ballon [Rebondit](#) normalement. De plus, quand un joueur tenant le Ballon démoniaque finit son mouvement, et si aucune passe n'a été faite à ce tour, jetez un D6. Sur un 1, le joueur doit tenter de passer la balle à un autre joueur de son équipe s'il le peut, ou sur une case vide si aucun joueur de son équipe n'est à portée.

Enfin, quand ce ballon s'arrête après avoir dévié [ou ricoché](#), jetez un D6. Sur un 6, le ballon se fracture, affaiblissant le sombre enchantement et permettant au démon de se libérer. Pour le restant de la Phase, traitez le ballon comme un ballon de Blood Bowl réglementaire.

Orbe de Sombre Majesté

Utilisables par les équipes [Favoris de... sauf Nurgle](#).

Les équipes du [Chaos](#) emploient souvent de puissants artefacts et des icônes des dieux du Chaos en guise de ballon. Imprégnées d'énergie démoniaque, ils sont horribles à regarder et seules les volontés les plus trempées peuvent se soustraire à la sombre fascination qu'ils exercent, car les autres perdent leur libre-arbitre et succombent à l'influence des maîtres du Chaos. N'importe quel joueur portant un Orbe de Sombre Majesté gagne la compétence Gros Débile. Si le joueur est déjà un Gros Débile, il n'est pas affecté.

Œuf Draconique

Utilisables par les équipes [Elfes Noirs](#).

Les Elfes Noirs sont fiers d'une longue tradition d'élevage de bêtes fabuleuses pour les ménageries de leurs nobles. Les coaches chercheront parfois à se procurer l'œuf prêt à éclore d'une bête draconique pour le glisser sur le terrain, et de nombreux joueurs ont perdus un doigt ou deux dans les gueules d'une petite Hydra !

Au début de n'importe quel tour où ce ballon est au sol, il rebondit d'une case dans une direction aléatoire tandis que la créature à l'intérieur tente de venir au monde. Si le ballon atteint une case occupée, le joueur peut tenter de l'[Attraper](#). Si le joueur échoue à [Attraper](#) la balle, ou si la case est occupée par un joueur « Mis à Terre » ou « Sonné », le ballon rebondit à nouveau jusqu'à ce qu'il soit [Attrapé](#), qu'il atteigne une case vide ou qu'il sorte du terrain.

De plus, si un joueur marque un Touchdown avec ce ballon, jetez un D6. Sur un jet de 1, l'enthousiaste essai du joueur a brisé l'œuf et la créature à l'intérieur jaillit pour l'agresser ! Il subit un jet d'Armure (et éventuellement de Blessure) en appliquant un modificateur de +1 à l'un de ces deux jets au choix après le résultat.

Ballon en cuir de Cold One

Utilisables par les équipes Elfes Noirs.

Les Cold Ones font partie des créatures les plus populaires que les Elfes Noirs élèvent. Ces énormes bêtes reptiliennes sont natives des régions froides du nord de leurs domaines, et sont prisées des joueurs de Blood Bowl pour les propriétés réfrigérantes du mucus qu'elles sécrètent. Cette substance est connue pour soulager la douleur d'un tacle, mais son usage n'est pas sans risque, car une exposition prolongée peut engourdir la chair !

Si au début du tour de l'une des équipes, le ballon en cuir de Cold One est porté par un joueur, le coach de ce joueur doit jeter un D6. Sur un jet de 1, la sécrétion a engourdi les doigts (ou les tentacules) du joueur, et il n'est plus capable de tenir la balle. Le ballon est lâché et rebondit d'une case dans une direction aléatoire, selon toutes les règles qui s'appliquent aux ballons qui rebondissent. Notez que ceci ne cause pas de Turnover.

En-cas Farci

Utilisables par les équipes de la Coupe du Dé à Coudre.

Les pensées des Halflings vagabondent rarement loin du concept de nourriture, et ils interrompent n'importe quelle activité pour casser la croûte, y compris un repas ! Malheureusement, cette obsession pour la nourriture peut entraîner la confusion sur le terrain. Bien trop souvent, le ballon est oublié dans la fosse lorsque les Halflings impétueux chargés de donner le coup d'envoi oublient d'abandonner ce qu'ils mangent pour prendre la balle. De fait, nombre de parties impliquant les Halflings se sont muées en pugilats pour une part de tarte, un poulet rôti, une baguette jambon-beurre ou un friand à la viande tout chaud. Il faut dire que lorsque la balle est comestible, les Halflings rechignent bien moins à tacle !

Comme tout bon Halfling le sait, peu importe si la nourriture tombe par terre tant qu'on la ramasse assez vite ! On appelle cela la « règle des cinq secondes » dans le Vieux Monde. Par conséquent, un modificateur supplémentaire de +1 s'applique pour toute tentative de Ramasser un En-cas Farci.

En outre, lorsqu'un joueur Halfling de l'équipe qui engage effectue un Blocage contre n'importe quel joueur de l'équipe qui reçoit et qui porte l'En-cas Farci, on considère que ce joueur Halfling a la compétence Arracher le Ballon.

Enfin, si n'importe quel joueur marque un Touchdown avec un En-cas Farci, jetez un D6. Sur 1, le joueur est incapable de se contenir et se fend d'un casse-croûte improvisé. Malheureusement, cette voracité est immédiatement gratifiée de terribles douleurs gastriques et le joueur doit manquer la prochaine phase (voilà qui lui apprendra à manger de la nourriture tombée par terre) !

Nurgling Avides

Utilisables par les équipes Favoris de Nurgle.

Où qu'ils aillent les dévots de Nurgle sont suivis de hordes de Nurgling précoces. Ces démons minuscules sont capables de se projeter dans le royaume matériel en grand nombre, là où se rendent les partisans du Père des Pestes. Pour la plupart, ils se contentent de cabrioler sur les lignes de touche et dans la fosse, galvanisant les joueurs et distrayant les supporters. Toutefois il arrive que l'un d'eux confonde le ballon avec quelque chose de comestible !

Au début d'un tour lors duquel ce ballon est au sol, il rebondira D3 fois tandis que le Nurgling tente de s'éclipser. Si le ballon rebondit sur une case occupée¹, ce joueur doit tenter de l'Attraper normalement. Si le joueur ne parvient pas à l'Attraper, celui-ci rebondira une fois de plus et s'arrêtera. Si ce ballon quitte le terrain, il est immédiatement retiré du jeu et un ballon normal sera lancé à la place.

Enfin, si un joueur commence son action en tenant ce ballon, jetez un D6. Sur 1, le Nurgling enthousiaste gigote tant que le joueur fait tomber le ballon, qui rebondit une fois. Cela ne provoque pas de Turnover.

1 NdR : le texte français officiel indique « inoccupée »

Poche Purulente

Utilisables par les équipes **Favoris de Nurgle**.

Les ballons des équipes de Nurgle sont souvent des choses horribles, remplies de pus, constellés de bubons et de furoncles, et abritant généralement des créatures immondes, qu'ils s'agissent de vers ou de larves de mouches à peste ! Il n'est guère surprenant que beaucoup d'équipes de Nurgle aient la réputation de jouer de façon défensive ; leurs adversaires refusent souvent de ramasser le ballon !

Chaque fois qu'un joueur adverse tente de ramasser le ballon, jetez un D6. Sur 1 ou 2, le joueur a un geste de recul et refuse d'essayer. Le ballon rebondit alors une fois mais sans provoquer de Turnover. Si le ballon rebondit sur une case occupée par un joueur, celui-ci tentera d'Attraper le ballon normalement.

Homoncule Squelettique

Utilisables par les équipes du **Spot de Sylvanie**.

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**² tenter de l'Attraper. 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 **Attrapé**, 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+**).

Farfadet Mauvais

Utilisables par les équipes de la **Ligue des Royaumes Elfiques sauf Elfes Noirs**.

Athel Loren est un royaume magique foyer de toutes sortes d'esprits de la forêt. Certains sont anciens et puissants, et se manifestent sous la forme de redoutables Hommes-arbres ou Lémures. D'autres sont des créatures jeunes et malicieuses qui adorent tourmenter autrui. Parmi les plus pénibles se trouvent les petits Farfadets et autres Fiel-follets ; de petites créatures semblables à des fées qui bourdonnent en vastes nuées dans la forêt. Il n'est pas rare que de tels êtres soient attirés par la rumeur d'excitation qui retentit d'un terrain de Blood Bowl, et certaines s'accrochent parfois au ballon, pour perturber la partie !

Au début de n'importe quel tour où ce ballon est au sol, il rebondit d'une case dans une direction aléatoire tandis que le Farfadet tente de décoller avec ce qu'il considère comme son ballon. Si le ballon rebondit sur une case occupée, alors le joueur doit tenter de **l'Attraper**, mais subit un modificateur additionnel de -1 tandis que le Farfadet tente de le lui arracher. Si le joueur échoue à **Attraper** le ballon, ou si la case est occupée par un joueur « mis à Terre » ou « Sonné », la balle continue de rebondir jusqu'à ce qu'on **l'Attrape**, qu'elle rebondisse dans une case vide ou qu'elle sorte du terrain.

En outre, lorsqu'un joueur tente de Ramasser le Farfadet Mauvais, ce dernier tente de l'en empêcher en le griffant et en le mordant. Un modificateur additionnel de -1 s'applique à toute tentative de Ramasser le Farfadet Mauvais.

Enfin, si le ballon vient à rebondir hors du terrain, le Farfadet s'échappe avec son trophée. Un ballon de remplacement normal est utilisé pour le renvoi et ces règles cessent de s'appliquer.

2 NdR : la version française de l'Almanach a oublié que les tentatives pour Attraper sont obligatoires

Utilisables par les équipes de la **Super Ligue de Lustrie**.

Il y a des millénaires, un nouveau dieu apparut dans le panthéon des Hommes-lézards ; Sotek le Serpent. Son arrivée avait été prédite par une tablette oubliée de tous, et elle prit au dépourvu les prêtres-mages Slanns. Cela entama la fierté des Slanns, qui s'enorgueillissent d'être plutôt au fait des prophéties des Anciens d'habitude. La naissance de Sotek fut annoncée par l'apparition d'une comète à deux queues dans le ciel, et sa présence galvanisa les Hommes-lézards. De nos jours, la plupart des Hommes-lézards considèrent que les serpents sont les émissaires sacrés de Sotek, et il n'est pas rare que les œufs de serpents soient utilisés comme ballons dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Sotek.

Si au début de n'importe quel tour de l'équipe qui reçoit, l'Œuf Sacré est porté par un joueur qui appartient à l'équipe qui reçoit, son coach doit jeter un D6. Sur 1, le joueur se retrouve soudainement et malgré lui le centre de l'attention de Sotek. L'étrange sensation d'être étouffé par les anneaux d'un gigantesque serpent constricteur devient insupportable, et le joueur est pris d'une irrépressible envie de se débarrasser du ballon avant d'être écrasé et consumé par l'esprit du puissant Sotek. Le ballon est immédiatement lâché et rebondit d'une case dans une direction aléatoire, selon toutes les règles pour un ballon qui rebondit. Notez que cela ne cause pas de Turnover. Le ballon est lâché et rebondit avant que n'importe quel joueur soit activé. Une fois que le ballon s'est immobilisé, le tour de l'équipe qui reçoit continue.

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 : 30/12/20
Sources : Almanachs, Spikes et Terrains
Traduction : GW ou Barbarus & SSB

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