

BLOOD BOWL : Errata & FaQ

Les modifications depuis le précédent errata sont indiquées en magenta

Mise à jour : Mai 2017

DEATH ZONE SEASON 01

Page 17 et 44 : Equipes d'Elves Sylvains

Le Treeman n'a pas la compétence *Timmber* !.

Le Linemen coûte bien 70.000 pièces d'or, et pas 70.00 ! (Et tous ceux qui ont essayé de tirer avantage de cette erreur sont exclus, sans aucune chance que l'arbitre change d'avis.)¹

Page 21 : Point de Star Player

Dans la première phrase, remplacez « lors des Matchs de Compétition » par « durant les matchs de ligue ».

Page 23 : Séquence d'Avant Match

La Séquence devrait être :

1. Faites le jet de Météo
2. Utilisez la Cagnotte
3. Tirez les Cartes Spéciales
4. Tirez à pile ou face

Page 29 : Écrasement (Force)

La Compétence est ainsi modifiée :

« Un joueur peut utiliser cette compétence après avoir effectué un blocage lors d'une Action de Blocage ou de Blitz, mais uniquement s'il est actuellement adjacent à sa victime et que la victime a été Plaquée. Vous pouvez utiliser une Relance d'Équipe pour relancer le jet d'Armure ou de Blessure. Ensuite, le joueur avec Écrasement est Mis à Terre dans sa propre case – n'effectuez aucun jet d'Armure pour lui et cela ne provoque pas de Turnover, sauf si le joueur avec Écrasement tenait le ballon. Écrasement ne peut être utilisé avec les Compétences Poignard ou Tronçonneuse. Si un joueur Solitaire souhaite utiliser Écrasement, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, la Relance d'Équipe est défaussée, mais le joueur reste debout et vous ne pouvez relancer le jet d'Armure ou de Blessure.

Page 31 : Blocage de Passe (Générale)

Dans la dernière phrase, à la place de « dès que la Passe et le Blocage de Passe ont été résolus », vous auriez du lire « dès que la Passe et le Blocage ont été résolus ».

Page 33 : Griffes(s) (Mutation)

Dans la dernière phrase, remplacez « avant d'appliquer les modificateurs » par « après avoir appliqué les modificateurs ».

Page 33 : Lutte (Générale)

Dans la dernière phrase, « si le joueur avec Lutte » doit être remplacé par « si le joueur actif ».

Page 33 : Erreur de Traduction Gros Débile (Extraordinaire) :²

La troisième phrase devrait être ainsi rédigée : « S'il y a un ou plusieurs de ses coéquipiers **debout** dans les cases adjacentes, et qu'ils ne sont pas eux-même des Gros Débiles, ajoutez 2 au jet ».

Page 36 : Projection (Force)

Dans la seconde phrase, « lorsqu'il effectue une Action de Blocage ou de Blitz » doit être remplacée par « seulement lorsqu'il effectue une Action de Blocage ».

Page 37 : Stabilité (Force)

Dans l'avant dernière phrase, « sur un résultat Défenseur Plaqué » doit être remplacé par « sur un résultat Défenseur Plaqué ou Défenseur Bousculé ».

Page 38 : Coach en Chef (gratuit) :

Ajouter ceci à la fin du paragraphe : « Notez que si vos arguments ont convaincu l'arbitre et que votre joueur est envoyé dans le box des Réserves, le Turnover a bien lieu. »

Page 47 : Résumé des Star Players

Guffle Pusmaw devrait coûter 210.000po et non 110.000po.

Hakflem Skuttlespike a vu ses caractéristiques de F et d'AG inversées – il devrait avoir F3 et AG4.

Roxanna Darknail devrait avoir la compétence *Saut*. De plus, elle peut aussi jouer pour les équipes Amazones.

1 NdT - cette correction ne semble impacter que la version anglaise, la version française indiquant un coût de 70.000 sur les deux pages citées.

2 NdT - bien que cela ne figure pas dans l'errata officiel, nous avons découvert une erreur de traduction et il nous semblait important que vous puissiez en prendre connaissance.

DEATH ZONE SEASON 02

Page 42 : Papa Kados, Pouvoir des Dieux

La phrase « Choisissez un joueur sur le terrain et lancez 1D6 sur la table suivante » aurait du indiquer « D8 » et non « D6 ».

CARTES SPÉCIALES – COUPS BAS

Blocage Déloyal

Changez le texte de l'Effet par :

Choisissez un de vos joueurs debout qui n'a pas effectué d'Action lors de ce tour. Il est Mis à terre. Puis choisissez un joueur adverse debout et adjacent à ce joueur - ce joueur est Sonné.

CARTES SPÉCIALES – PROUESSES HÉROÏQUES

Chouchou du public

Ajoutez la phrase qui suit à la fin de la phrase : « ...et cela n'affecte pas les jets effectués lors de la séquence d'Après-Match.

FOIRE AUX QUESTIONS

Compétences

Q. Peut-on utiliser la compétence Passe pour relancer une maladresse lors d'une Passe Désespérée ?

R. Oui.

Q. Est-ce que les Zones de Tacle ou les Présences Perturbantes affectent les jets de Passe Désespérée ?

R. Non, rien ne modifie les jets de Passe Désespérée – elle réussie automatiquement sur un résultat de 2+ et rate sur un résultat de 1.

Q. Dois-je effectuer un autre jet d'Intrépide ou de Répulsion lors d'un second blocage dû à Frénésie, ou dois-je conserver le résultat obtenu, quel qu'il soit, lors du premier blocage ?

R. Oui, vous devez effectuer un second jet pour chacune de ces compétences sans tenir compte des résultats obtenus lors du premier blocage.

Q. Si je relance un blocage effectué par un de mes joueurs, dois-je également relancer les jets d'Intrépide ou de Répulsion ?

R. Non, une Relance affecte un seul jet de dé. Les jets d'Intrépide et Répulsion sont des jets distincts du jet de Blocage.

Q. Si j'ai un joueur avec Blocage de Passe et qu'il blitze ou bloque un adversaire avec Délestage, mon joueur peut-il utiliser Blocage de Passe pour se déplacer après que le joueur ait déclaré qu'il utilisait Délestage ?

R. Non, une fois qu'un blocage est déclaré, en tant que partie de l'Action de Blocage ou de Blitz, vous devez attendre de l'avoir entièrement résolu avant de vous déplacer à nouveau.

Q. Est-ce qu'un joueur peut décider d'utiliser la compétence Poignard au lieu d'effectuer un blocage après avoir raté un jet d'Intrépide ?

R. Non - Si vous avez effectué votre jet d'Intrépide, c'est que vous avez déjà déclaré auparavant que votre joueur allait effectuer un blocage, vous ne pouvez donc plus décider d'utiliser Poignard à la place.

Q. Un joueur peut-il utiliser Poignard avec Blocage Multiple ?

R. Oui, il peut utiliser Poignard pour remplacer un ou plusieurs blocages effectués avec la compétence Blocage Multiple.

Q. Un joueur avec M 1 ou M 2, peut-il toujours se déplacer de 3 cases lorsqu'il utilise la compétence Blocage de Passe ?

R. Oui, Blocage de Passe l'autorise à se déplacer de 3 cases, et pas une de plus, même si votre Mouvement est inférieur à 3.

Q. Un joueur utilisant la compétence Blocage de Passe peut-il Mettre le Paquet (MIP) ou se relever s'il était A Terre ? Quelles compétences peut utiliser un joueur durant son mouvement lors d'un Blocage de Passe ?

R. Un joueur ne peut pas MIP lors d'un Blocage de Passe, ce qui veut dire que les compétences Équilibre et Sprint ne peuvent être utilisées. De plus, un joueur ne peut se relever qu'au début d'une Action. Puisque Blocage de Passe n'est pas une action, un joueur ne peut donc pas se relever ou utiliser Rétablissement lors d'un Blocage de Passe. Toutes les autres compétences qui affectent le mouvement, comme Esquive, Esquive en Force, Microbe, Minus ou encore Saut peuvent être utilisées en conjonction avec Blocage de Passe.

Q. Un joueur peut-il utiliser Blocage de Passe lorsqu'un joueur adverse essaye de Lancer un Coéquipier qui possède le ballon ?

R. Non.

Q. Un joueur peut-il intercepter une passe effectuée avec la compétence Délestage ?

R. Oui

Q. Un de mes joueurs peut-il utiliser la compétence Pro durant le tour adverse, et si c'est possible, peut-il utiliser une Relance d'Équipe pour relancer un jet de Pro ?

R. Vous pouvez utiliser la compétence Pro durant le tour de votre adversaire, mais si vous le faite, vous ne pourrez pas utiliser de Relance d'Équipe en cas d'échec du jet de Pro (pour mémoire, vous ne pouvez utiliser des Relances d'Équipe que durant votre propre tour).

Q. Si un de mes joueurs avec la compétence Arracher le Ballon pousse un joueur adverse en possession du ballon dans ma Zone d'En-but, ce dernier marque-t-il un Touchdown ?

R. Non, comme cela est expliqué dans les règles, un joueur se trouvant debout et en possession du ballon marque un Touchdown. Là, ce n'est pas le cas. En effet, avec la compétence Arracher le Ballon, ce dernier lâche le ballon.

Q. Si un joueur avec Frénésie effectue un blocage contre un joueur adverse qui tient le ballon et le repousse dans ma Zone d'En-but, celui-ci marque-t-il un Touchdown et, si tel est le cas, mon joueur effectue-t-il son second blocage contre lui ?

R. Dans cette situation, il inscrit un Touchdown, tant qu'il reste debout et qu'il possède le ballon. Le Touchdown mettant un terme à la Phase de Jeu, le second blocage n'a donc pas lieu.

Q. Un joueur peut-il Mettre le Paquet (MIP) afin d'effectuer un Saut ?

R. Oui. Placez le joueur dans la case ciblée par la compétence Saut et effectuez ensuite le jet (ou les jets, si deux sont nécessaires) de MIP. Si vous ratez l'un des jets de MIP, mettez le joueur A Terre dans la case vers laquelle il voulait sauter. Le coach adverse effectue un jet d'Armure comme d'habitude.

Q. Le fait d'oublier d'effectuer les jet de Soif de Sang, Cerveau Lent, Animal Sauvage, Prendre Racine ou Gros Débile avant de bouger le joueur sont-ils des Procédures Illégales ?

R. Non... Heureusement que votre adversaire sera là pour vous le rappeler en cas d'oubli ! Mais inutile de dire qu'oublier volontairement de faire ces jets dans le but de gagner un avantage indu est une conduite totalement anti-sportive et que Nuffle n'aime rien de moins que de jeter des malédictions sur les dés de joueurs aussi peu scrupuleux.

Q. Un joueur sous l'influence de Cerveau Lent, Gros Débile ou Regard Hypnotique ne peut utiliser de compétence qui l'autoriserait à se déplacer de manière volontaire. Quelles compétences ne sont pas autorisées car considérées comme entraînant un mouvement volontaire ?

R. En tout premier lieu, les compétences qui vous autorisent à quitter une case sans que vous soyez forcé de le faire, comme par exemple Tacle Plongeant, Blocage de Passe et Poursuite.

Q. La compétence Animosité se réfère à « tous les autres joueurs de son équipe qui sont d'une race différente », mais les Champions n'ont pas de race attirée. Comment cette compétence interagi-t-elle avec les Champions ?

R. Les joueurs ayant Animosité ne haïssent aucun Champion, quelle que soit leur race. Leur renommée et leur charisme sont tels qu'ils permettent de tout dépasser !

Coups d'envoi, Renvois et Passes

Q. Lorsque l'on utilise le Gabarit de Renvoi, est-ce que la case sur laquelle se trouve le logo de Blood Bowl compte comme étant la première case à partir de laquelle le ballon est renvoyé, où on le place ici et, seulement ensuite, on le déplace de 2D6 cases ?

R. La case avec le logo de Blood Bowl compte bien comme étant la première case de renvoi du ballon. Donc, si par exemple, le résultat des 2D6 donne 2, le ballon sera placé dans la case avec le logo de Blood Bowl et il est déplacé ensuite d'une seule case dans la direction indiquée.

Q. Si un joueur ne parvient pas à réceptionner un ballon suite à un Coup d'envoi et que celui-ci rebondi hors du terrain ou qu'il franchit la moitié de terrain, l'équipe à la réception a-t-elle le droit à une remise en jeu ?

R. Oui, tous les événements qui amènent un ballon à sortir du terrain ou à franchir la moitié du terrain lors d'un coup d'envoi entraîne une Remise en Jeu.

Q. Si une passe ou un Coup d'Envoi amène le ballon à sortir du terrain, celui-ci est-il renvoyé immédiatement par la Foule ? Ou doit-on tenir compte des trois cases de rebond et ne le faire remettre en jeu par la Foule que s'il termine effectivement son mouvement hors du terrain ?

R. Vous devez arrêter de simuler les rebonds dès que le ballon quitte le terrain.

Q. Comment se déroule exactement la séquence d'une Passe lorsque l'on utilise l'ensemble des Règles Supplémentaires, des compétences, etc. ?

R.

1- Le joueur déclare son Action de Passe ; il peut bouger s'il le souhaite et entame ensuite son lancé.

2- Désignez la cible de la passe et déterminez la portée de la passe.

3- Les joueurs avec la compétence Blocage de Passe peuvent se déplacer si elle leur permet de le faire.

4- Vérifiez la présence de joueurs pouvant intercepter le ballon et effectuez un jet d'Interception.

5- Lancez 1D6 pour la passe en appliquant tous les modificateurs nécessaires.

6- Si la passe est une Maladresse, arrêtez-vous ici et résolvez les conséquences de la Maladresse. Sinon, continuez.

7- Si la passe est une passe précise, allez à l'étape n°8. Autrement, le ballon rebondi trois fois (notez que le ballon ne touche pas le sol avant le troisième rebond – il ne compte pas comme se déplaçant dans les deux premières cases).

8- Si le ballon atterrit dans une case où se trouve un joueur debout, effectuez un jet de Réception, avec les modificateurs nécessaires. Autrement, le ballon rebondit.

Agressions :

Q. Si un joueur qui a commis une Agression est expulsé pour avoir obtenu un double lors du jet d'Armure, mais que le résultat du jet a été supérieur à l'AR de la victime, doit-on effectuer un jet de Blessure ou le Turnover empêche-t-il cela ?

R. Le jet de Blessure doit être fait, puisqu'il est la conséquence directe de la réussite du jet d'Armure. Si le jet de Blessure donne lui aussi un double... et bien, il est clair que le joueur devait être expulsé, ne serait-ce que pour avoir commis une faute aussi flagrante³.

Q. Si le coach en chef réussi à contester avec succès la décision de l'arbitre et que le joueur est envoyé dans le box des Réserves, son équipe subit-elle malgré tout un Turnover ?

R. Oui, elle subit un Turnover.⁴

³ NdT - mais ça n'empêche pour autant pas un coach de contester la décision de l'arbitre

⁴ NdT - cela fait un peu redite avec l'errata trouvable ci-dessus... Mais je l'ai laissé malgré tout...

Q. Si un joueur est exclu peut-on contester la décision de l'arbitre et utiliser un Pot-de-Vin ? Et si c'est possible, dans quel ordre les utiliser ?

R. Vous pouvez utiliser les deux, dans l'ordre de votre choix. Par exemple, vous pouvez tenter de contester la Décision de l'Arbitre, échouer, et utiliser un pot-de-vin comme solution de secours (votre coach restera néanmoins exclu le cas échéant – voir Death Zone Season 01 p.38 – mais votre joueur sera sauvé par le Pot-de-vin). Autrement, vous pouvez aussi tenter d'utiliser un Pot-de-Vin, échouer, et ensuite Contester la décision de l'Arbitre. A vous de voir...

Cartes Spéciales :

Q. Est-ce que la Carte Spéciale Éponge Magique empêche les effets d'une Élimination au joueur sur lequel elle est utilisée ?

R. Non – elle accorde au joueur un répit quant à ses symptômes, mais ils se feront sentir plus tard ! Par exemple, si un joueur est sorti sur une Élimination et obtient un résultat de 57 sur le Tableau des Éliminations (Cou Brisé) et que l'Éponge Magique est utilisée pour le placer dans le box des Réserves, il aura toujours -1AG et manquera le prochain match. L'éponge le remet juste assez d'aplomb pour qu'il puisse finir le match. S'il devait souffrir d'une autre blessure, le résultat du second jet sur le Tableau des Éliminations s'appliquerait également – notez cependant qu'un second résultat « manque le prochain match » n'est pas cumulatif – après tout, il n'y a qu'un seul « prochain match », donc un seul match à rater...

Q. Si une carte spéciale spécifie qu'elle doit être jouée au début de mon tour, puis-je la jouer au début d'un tour obtenu lors d'un Blitz ! sur le tableau des Coups d'Envoi ?

R. Oui.

Q. Est-ce que chaque coach doit avoir son propre paquet de Cartes Spéciales ou doit-on utiliser un seul set de paquet ?

R. Dans tous les cas, cela fonctionne, mais nous vous recommandons que les coaches piochent dans un seul set de paquet – pour le dire autrement, il ne devrait y avoir qu'un seul paquet d'Incidents Mineurs ou d'Événements Aléatoires, et ainsi de suite. Ceci, afin de prévenir l'arrivée en jeu de cartes identiques qui pourrait créer un peu de confusion !

Q. Est-ce qu'il y a un nombre minimal de cartes pour les paquets de Cartes Spéciales ?

R. Comme nous avons créé des cartes individuelles promotionnelles (comme la carte Lève-tôt qui a été offerte à tous ceux qui ont pré-commandé la boîte de jeu, ou des cartes accessibles à ceux qui ont participé à la ligue mondiale de Blitzmania) qui rendent possible le fait que vous n'ayez au final qu'une ou deux cartes d'un paquet précis. Nous recommandons aux coaches de ne pas utiliser de paquet de Cartes Spéciales contenant moins de 8 cartes.

Si un coach possède des cartes exclusives et que son adversaire possède le reste du deck, il n'y a aucun problème à les combiner ensemble dans un seul paquet (ensuite, il suffit de mélanger un bon coup, bien entendu!), tant que chaque coach retrouve ses cartes personnelles à la fin de la partie.

Matchs de ligue – Match Amicaux :

Q. Hé hé... comment s'organise un match amical à Blood Bowl ?

R. C'est vraiment simple. Un match Amical est joué soit contre une équipe qui n'est pas dans votre division ou alors contre une équipe que vous avez déjà affrontée deux fois. Les seules différences entre un match amical et un Match de Compétition sont les suivantes : 1) aucune équipe ne reçoit de titre de titre de JdM lors d'un match amical ; 2) aucune équipe ne marque de point au classement de sa ligue suite à un match amical ; 3) lors d'un match amical, le jet qui détermine les gains se fait avec 1D3 au lieu d'1D6. Et c'est tout ! Vous continuez d'enregistrer les blessures et les Touchdowns, les jets d'Amélioration et de Blessures suivent les règles habituelles, et ainsi de suite.

Q. Lors d'un match amical, est-ce que les Morts et les autres jets sur le Tableau des Éliminations comptent de manière permanente pour l'équipe ou est-ce que le joueur va simplement dans le box des joueurs tués ou blessés afin de ne pas revenir jusqu'à la fin du match ?

R. Elles comptent bien de manière permanente – c'est peut-être un match amical, mais ça n'en reste pas moins un match de Blood Bowl !

Q. Peut-on gagner des Points de Star Player lors des matchs Amicaux ?

R. Heureusement que oui ! La première phrase de la page 21 de DeathZone Season 01 peut vous induire en erreur : les joueurs peuvent bien gagner des Points de Star Player dans n'importe quel match de ligue, et pas seulement dans les Matchs de Compétition. Notez néanmoins que le titre de JdM n'est attribué que lors des Matchs de Compétition, comme indiqué dans les règles à la page 24 de DeathZone Season 01.

Q. Si un joueur doit Manquer le Prochain Match, un Match Amical peut-il compter pour le match que ce joueur doit manquer ?

R. Peut importe le type de match que doit jouer l'équipe – qu'il soit amical ou de compétition – le joueur le manquera. Ainsi, il sera donc disponible pour le match suivant.

Q. Doit-on effectuer un jet pour le Facteur de Popularité après un Match Amical ?

R. Oui, comme indiqué à la page 24 de DeathZone Season 01.

Matches de ligue – Recréer une équipe

Q. Comment recrée-t-on une équipe exactement ?

R. Lorsque vous recréez une équipe, toutes les règles de création d'équipe de la page 22 du livre de règles de Blood Bowl s'appliquent, à l'exception des situations clairement décrites à la page 27 de DeathZone Season 01. Vous ne conservez que le Facteur de Popularité de votre équipe, vous devez ré-engager le staff d'équipe, racheter les Relances d'Équipe (au coût initial indiqué par votre liste d'équipe, pas au double du prix comme vous le feriez en milieu de ligue), et ainsi de suite. Votre équipe doit toujours avoir au minimum 11 joueurs et jamais plus de 16. D'une certaine manière, c'est exactement comme si vous recrutiez une nouvelle équipe qui a) partage par hasard le nom de votre équipe de la saison précédente, b) a le même Facteur de Popularité que votre équipe de la saison précédente, c) profite du tas d'or votre ancienne liste d'équipe ainsi que des fonds qu'elle aurait put lever durant la Phase d'Intersaison et d) peut engager à nouveau des joueurs de votre équipe de la saison précédente.

Q. Est-ce que les Blessures causées par des Agressions, la Foule, les Tronçonneuses ou tout autre effet de ce genre, comptent lorsque votre équipe tente de Lever des Fonds durant l'Intersaison ?

R. Non, seules les Blessures enregistrées sur votre fiche d'équipe lors de l'étape de mise à jour de votre équipe de la Séquence d'Après-Match⁵ - en d'autres mots, seules les Blessures qui rapportent des Points de Star Player.

Matches de Ligue – Points de Star Players et Améliorations

Q. Si vous obtenez un résultat de 9 sur le jet de Blessure d'un joueur avec la compétence Minus (qui compte donc comme une Élimination au lieu d'un KO), cela compte-t-il comme une Élimination en ce qui concerne les gains de Points de Star Players ?

R. Oui.

Q. Si un jet d'Élimination est relancé à cause d'un Apothicaire, et que le joueur est placé dans le box des Réserves, cela compte-t-il malgré tout comme une Élimination en ce qui concerne les Points de Stars Player ?

R. Oui.

Q. Si les caractéristiques d'un joueur sont augmentées de deux points (grâce aux jets d'Amélioration), mais qu'il souffre par la suite d'une blessure qui réduit cette caractéristique d'un point : pourra-t-il à nouveau voir cette caractéristique augmenter d'un point lors d'une future amélioration ?

R. Oui – Le nombre d'Améliorations et/ou de Blessures ne comptent pas, la seule règle est que les caractéristiques ne peuvent être augmentées de plus de deux points par rapport à leur valeur de départ (ou à une valeur supérieure à 10).

Tout le reste

Q. Lorsque l'on choisit les coups de pouce lors de la séquence d'avant-match, qui choisit en premier si les deux équipes ont la même Valeur d'Équipe ?

R. Chaque coach doit lancer 1D6, relancez en cas d'égalité. Le vainqueur choisi s'il effectue son choix en premier ou en second.

Q. Si je désire convertir mon équipe à partir d'autres kits, quelle est la taille du socle sur lequel le [insérer la position d'un joueur] se tient ?

R. Vous faites comme vous le sentez ! La plupart des coaches mettent leur Gros Gars (ogres, trolls, etc .) sur des socles ronds de 40mm, mais ce n'est pas obligatoire. Peu importe la taille du joueur de Blood Bowl (ou de son socle) : il n'occupera toujours qu'une seule case.

Q. Supposons que mon adversaire repousse un de mes joueurs sur un second joueur. Qui décide de la case dans laquelle finira le second joueur ?

R. Le coach de l'équipe active décide de toutes les directions dans lesquelles sont repoussés les joueurs, à moins que le joueur repoussé n'ai la compétence Glissade Contrôlée. Si un joueur a la compétence Glissade Contrôlée, son coach décide de la case dans laquelle il est repoussé. (Notez bien que Projection ne peut être utilisée sur les seconds [voir plus] joueurs repoussés pour annuler Glissade Contrôlée).

Q. Est-ce qu'un joueur peut intentionnellement lancer ou transmettre le Ballon dans la Foule, voir se déplacer dans la Foule ?

R. Non – Néanmoins, un joueur qui se déplace de manière aléatoire (comme ceux avec la compétence Chaîne et Boulet) peuvent se déplacer dans la foule, qui les rossera comme d'habitude.

Q. Quel est le meilleur moyen de se rappeler qu'un joueur à déjà effectué son action ?

R. Notre meilleure recommandation est de commencer votre tour avec tous les joueurs de votre équipe orientés en direction de la Zone d'en But adverse. Après que votre joueur ai effectué son Action, tournez-le en direction de votre Zone d'en But ou d'une des lignes de touche, ou utilisez un marqueur quelconque qui indiquera qu'il a effectuer son Action que vous placerez à côté de lui.

Q. Est-ce qu'une Carte Spéciale (ou n'importe quoi d'autre, là n'est pas la question) peut donner une compétence une seconde fois à un joueur qui la posséderait déjà ?

⁵ NdT : je pense plutôt qu'il s'agit de la partie « Élimination » de la p.21 de DeathZone Season 01, qui décrit les éliminations qui comptent pour les Points de Star Players.

R. Non, posséder une compétence fonctionne de manière binaire – soit un joueur a la compétence, soit il ne l'a pas. Si un joueur reçoit à nouveau une compétence qu'il possède déjà, par quelque biais que ce soit, elle n'aura aucun effet supplémentaire.

Q. La boîte des Skavenblight Scramblers contient une liste d'équipe qui diverge de celle que l'on trouve dans DeathZone Season 01 – à commencer par l'absence de Rat Ogre ! Laquelle est correcte ?

R. Elles sont toutes deux correctes, mais elles s'utilisent d'une manière différente. La liste d'équipe de la boîte des Scramblers vous offre une liste d'équipe de 1.000.000 de pièces d'or, qui vous permet de jouer le contenu de la boîte contre les équipes Orque ou Humaine de boîte de base de Blood Bowl. Et comme la boîte des Scramblers ne contient aucun Rat Ogre, la liste n'en contient pas non plus.

La liste de DeathZone est plus complète, et vous laisse rassembler les choses-rats les plus étranges de votre collection en une même équipe.

NdT : Dans la FAQ officielle, en VO, il est fait mention d'une imprécision dans la rédaction des règles de passe entre la page 7 (qui fait référence au « joueur ») et la page 18 (qui fait référence à la « case »). Dans le DZ01, en VF, les deux pages font état de case. Je n'ai donc pas retraduit cette partie de la FaQ puisqu'elle n'a aucun sens avec la version française. En revanche, et pour info (ou pour ceux qui ont la version originale), c'est bien les cases qui servent de référence lors des passes et pas les joueurs (c'est donc la version p.18 de la VO qui est juste).

Concernant le turnover lors d'une agression, en cas de réussite du jet d'Armure, un exemple était intégré, mais il semblait plus provenir d'un mauvais copier-coller que d'une volonté de donner un exemple (vu qu'il n'apportait aucune réponse). Je ne l'ai donc pas traduit inutilement.

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 : 01/06/17

Source : Errata et FaQ officielle de BB, disponible sur le site bloodbowl.com

Traduction : Barbarus

Corrections : Petitgars

Mise en page : Ace

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