Après Match

Tableau des sorties (1D68)

11-38	Rien	**55-56**	RPM & -1AR
41-48	RPM	**57**	RPM & -1AG
51-52	RPM & BP	**58**	RPM & -1F
53-54	RPM & -1M	**61-68**	Mort

Blessure persistante (BP) : Notez un « P » pour Persistante dans la case blessures du joueur. Ajoute 1 à tous ses jets de Blessure.

Gain de match

Vainqueur ou Match nul : (1D6 + FAME) x 10.000 +10.000
Pour le vainqueur, il est possible de relancer le dé, mais il est obligé d'accepter le second résultat
Perdant : (1D6 + FAME) x 10.000

Tableau de modification de valeur

+20.000 PO	Nouvelle Compétence
+30.000 PO	Nouvelle Compétence sur un double
+30.000 PO	+1M ou +1AR
+40.000 PO	+1AG
+50.000 PO	+1F

Pas plus de 2 points supplémentaires dans M, VA, AG ou F

Tableau des points d'expérience

1 XP	Par Réussite
2 XP	Par Sortie
2 XP	Par Interception
3 XP	Par Touchdown
5 XP	Joueur le Plus Valable

XPs	Titre	Jet d'Expérience
0-5	Débutant	Aucun
6-15	Expérimenté	Un
16-30	Vétéran	Deux
31-50	Futur Champion	Trois
51-75	Champion	Quatre
76-175	Super Champion	Cinq
176+	Légende	Six

Tableau d'expérience

2D6	Résultat
2-9	Nouvelle Compétence
10	Augmentez la caractéristique de M ou d'Ar de 1 point ou une Nouvelle Compétence
11	Augmentez la caractéristique de AG de 1 point ou une Nouvelle Compétence
12	Augmentez la caractéristique de F de 1 point ou une Nouvelle Compétence

POP en fin de match

Perdant ou Nul : 2D6	Le résultat du gagnant ou du match nul > POP, il gagne un point de POP.
Gagnant : 3D6	Résultat du perdant < POP, il perd un point de POP.

Tableau des dépenses exponentielles

<1.750.000	0	2.050.000 à 2.190.000	30.000	2.500.000 à 2.640.000	60.000
1.750.000 à 1.890.000	10.000	2.200.000 à 2.340.000	40.000	Par palier de 150.000	+10.000
1.900.000 à 2.040.000	20.000	2.350.000 à 2.490.000	50.000		

Catégories de compétences

Générale			Agilité		
Anticipation	Frappe Précise	Parade	Bond	Plongeon	Sournois
Arracher le ballon	Frénésie	Poursuite	Équilibre	Réception	Tacle plongeant
Blocage	Intrépidité	Pro	Esquive	Saut	Sprint
Blocage de passe	Joueur Vicieux	Tacle	Glissade contrôlée		
Dextérité	Lutte				
Passe			**Force**		
Chef	Nerfs d'Acier	Passe Rapide	Blocage	Crâne Épais	Juggernaut
La Main de Dieu	Passe	Précision	Multiple	Écrasement	Projection
Lancer Précis			Châtaigne	Esquive en force	Stabilité
			Costaud	Garde	

Mutation

Bras Supplémentaires	Deux Têtes	Pince / Griffes	Queue Préhensile	Très Longues Jambes	Tentacules
Cornes	Main Démesurée	Présence Perturbante	Répulsion		

Météo - Avant Match - Coup d'Envoi

Tableau météo (2D6)

2	**Canicule**	1D6 pour chaque joueur sur le terrain à chaque coup d'envoi. Sur un 1, le joueur s'évanouit et va en réserve.
3	**Ensoleillé**	Très belle journée, mais le soleil aveuglant impose un modificateur de -1 à toute tentative de passe.
4-10	**Clément**	Temps idéal pour un match de Blood Bowl
11	**Averse**	Toutes les tentatives pour attraper le ballon, l'intercepter ou le ramasser subisse un malus de -1.
12	**Blizzard**	Tous les joueurs tentant un MLP glissent et sont Plaqués sur 1 ou 2. Seules les passes éclairs ou courtes peuvent être tentées.

Prime de Match

L'équipe qui à la plus petite valeur dispose de la différence de valeur entre les deux équipe pour les éléments de match suivants.

Éléments de Match (p49-50)

Éléments	Nombre	Prix
Serveuse de Bloodweiser	0-2	50.000 PO
+1 par serveuse pour récupérer d'un K.O.		
Pot de Vin	0-3	100.000 PO
Ignore une expulsion par pot de vin		
Entrainement complémentaire	0-4	100.000 PO
Relance supplémentaire pour le match		
Chef Cuistot Halfing	0-1	300.000 PO
3D6 par mi-temps. Pour chaque 4+, 1 relance		
Igor	0-1	100.000 PO
Annule une blessure grave ou mort d'un joueur		
Mercenaire	Illimités	Prix Variable
+30.000 de valeur, +50.000 par compétence supp.		
Apothicaire Local	0-2	100.000 PO
Fonctionne comme un apothicaire permanent		

Public et FAME

(2D6+Pop) x 1.000 = Nombre de supporters
Celui qui a le plus grand nombre de supporters a un FAME de 1 (S'il a plus de 2 fois le nombre, le FAME = 2)

Coup d'Envoi

2D6	Résultat
2	A mort l'Arbitre ! 1 pot de vin supplémentaire pour les deux équipes.
3	Émeute : Si 7° tour receveur, reculer d'un tour, si 1° tour avancer de 1 tour, sinon 1D6, 1-3 avancer de 1 tour, 4-6 reculer de 1 tour.
4	Défense Parfaite : Celui qui engage se réorganise
5	Chandelle : 1 Joueur à la réception hors zone de tacle se place sous le ballon.
6	Supporters : 1D3+FAME. Gagnant obtient 1 relance
7	Changement de Météo : Nouveau jet sur le tableau météo
8	Entrainement : 1D3+FAME. Gagnant obtient 1 relance
9	Surprise : Celui qui reçoit peut déplacer tous ses joueurs vers une case vide
10	Blitz : Défense obtient 1 tour supplémentaire si les joueurs ne sont pas dans une ZdT
11	Rocher : 1D6+FAME. 1 joueur du perdant aléatoirement reçoit 1 blessure.
12	Invasion du terrain : Pour chaque joueur adverse 1D6 (+1 si FAME). Sur 6 le joueur est sonné.

Tableau d'Agilité

Agilité du joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultat Requis (1D6)	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificateur de Réception ou Transmission

Réceptionner une Passe Parfaite ou une Transmission	+1
Réceptionner une Passe Ratée, un Coup d'Envoi, un Rebond ou un Renvoi	+0
Par Zone de Tacle adverse sur le lanceur	-1

Modificateur d'Esquive

Effectuer un jet d'Esquive	+1
Pour chaque Zone de Tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre	-1

Modificateur d'Atterrissage

Tenter d'atterrir après un Lancer Parfait	+0
Tenter d'atterrir après un Lancer Raté	-1
Par Zone de Tacle adverse sur la case dans laquelle le joueur est lancé	-1

Modificateur de Passe

Effectuer une Passe Éclair	+1
Effectuer une Passe Courte	+0
Effectuer une Passe Longue	-1
Effectuer une Bombe	-2
Par Zone de Tacle adverse sur le lanceur	-1

Modificateur d'Interception

Tenter une Interception	-2
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

Modificateur de Récupération

Récupérer le ballon	+1
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

Divers

Dispersion

Coup d'envoi	Passe Ratée	Renvoi
1D8 pour la direction + 1D6 case(s) de distance	3x1D8 de direction de 1 case de distance	1D6 de direction sur le gabarit de renvoi et 1D6 de distance (pas d'interception possible, sauf compétence Plongeon)

Si la case est occupée, le joueur peut tenter d'attraper le ballon

Si la case est vide, alors effectuez un rebond

Rebond

1D8 pour la direction de 1 case de distance

Mettre le paquet (1D6)

Il est possible d'avancer de 1 ou 2 case(s) supplémentaire(s) Lancez 1D6 pour chaque case supplémentaire. Si le résultat est 1, le joueur tombe dans la case cible et il y a Turnover (Jet d'armure)

Il est possible, lors d'un Blitz, de MLP pour avancer de cases supplémentaires, afin d'atteindre sa cible pour faire le blocage.

Agression

1 fois par tour d'équipe, un joueur peut commettre une agression sur un adversaire à terre. Jet d'armure : Par joueur (défenseur ou agresseur) n'étant pas dans une zone de tacle adverse +1

Transmission

Pas de jet pour effectuer la passe (à considérer comme passe parfaite). Mais un jet de réception est nécessaire. La Transmission ne compte pas pour une Réussite.

Interception

Un seul joueur de l'équipe adverse, se trouvant même partiellement sous la règle des portées, peut tenter d'intercepter le ballon.

Le jet doit se faire avant celui de la passe

Maladresses et Réussites

Sur tous jets de dé avant modification, un 1 est toujours un échec et un 6 toujours une réussite

Blitz

Une fois par tour d'équipe, le coach peut décider de faire un blitz avec un seul de ses joueurs. Le Blitz compte pour une case de mouvement

Blocage

Force des Joueurs	Dés
Force égale	1 Dé de Blocage
Un joueur plus fort que l'autre	2 Dés de Blocage*
Un joueur deux fois plus fort que l'autre	3 Dés de Blocage*

* Le coach du joueur le plus fort choisi le dé qui est utilisé

Soutenir un blocage

Soutenir un blocage permet d'ajouter +1 en force d'un joueur impliqué dans un blocage. Pour soutenir un blocage le joueur :

1. Doit être adjacent au joueur adverse impliqué
2. Ne doit pas être dans une Zone de Tacle adverse autre que le joueur impliqué (sauf compétence Garde)
3. Doit être debout

Symbole Résultat

Attaquant Plaqué : L'attaquant est plaqué

Deux Joueurs à Terre : Les deux joueurs sont Plaqués, à moins que l'un des deux n'ait la compétence *Blocage*, il n'est pas Plaqué par ce résultat mais son adversaire l'est. Si les deux joueurs utilisent la compétence *Blocage*, aucun d'entre eux n'est Plaqué

Repoussé : Le défenseur est repoussé d'une case par le joueur effectuant le blocage. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

Défenseur Bousculé : A moins que le défenseur n'utilise la compétence *Esquive*, il est repoussé et Plaqué. S'il utilise la compétence *Esquive*, il n'est que repoussé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

Défenseur Plaqué : Le défenseur est repoussé et Plaqué dans la case vers laquelle il a été déplacé. L'attaquant peut poursuivre le défenseur.

Blessure

2D6	Résultats
2-7	**Sonné** : Laissez le joueur sur le terrain mais mettez-le sur le ventre. Tous les joueurs sur le ventre sont mis sur le dos à la fin du prochain tour de leur équipe même si un turnover se produit. Notez qu'un joueur ne peut pas être placé sur le dos au tour où il a été Sonné. Une fois sur le dos, il pourra se relever au tour suivant en utilisant les règles normales.
8-9	**K.O.** : Sortez le joueur du terrain et placez-le dans la fosse a l'emplacement des joueurs K.O.. Au prochain Coup d'Envoi avant de placer les joueurs, lancez un jet de de pour chacun de vos joueurs K.O. Sur un résultat de 1 à 3, ils restent KO. et ne peuvent pas être utilisés. Cependant, vous pourrez de nouveau tenter de les faire rentrer sur lé terrain au prochain Coup d'Envoi. Sur un résultat de 4 à 5, vous pouvez placer le joueur dans l'emplacement Réserves et l'utiliser a partir de maintenant.
10-12	**Sortie** : Sortez le joueur du terrain et placez-le dans la tosse a l'emplacement des joueurs Morts et Blessés. Le joueur est oblige de rater la fin du match. En ligue, effectuez un jet sur lé tableau des Sorties (voir page 25) pour savoir exactement ce qui lui est arrivé.