

BLOOD BOWL - LES DIFFERENTS BALLONS SPECIAUX

Règle Générique

Une fois par match, au début d'une phase de jeu où son équipe donne le coup d'envoi, le coach peut annoncer qu'il va utiliser un ballon spécial. **Toutes les équipes peuvent utiliser un Ballon à Pointes**, mais certaines équipes ont accès à des ballons spécifiques à leur race, listés ci-dessous – le coach doit annoncer s'il utilise un Ballon à Pointes ou le ballon spécial propre à son équipe.

Avant le coup d'envoi, le coach désigne un de ses joueurs qui est sur le terrain, et qui n'est pas dans un couloir latéral, ni sur la ligne de mêlée, pour donner le coup d'envoi (notez qu'il peut arriver qu'un joueur ait déjà été désigné, comme pour la compétence Frappe Précise). **Si le jet sur le tableau de coup d'envoi donne un double**, l'Arbitre siffle le joueur pour sa violation flagrante des règles, et **il est immédiatement 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 !

Jusqu'à la fin de la phase, les règles de ballon spécial s'appliquent au ballon. Outre ces règles, il compte comme un ballon normal à tous les égards.

Nom	Race	Description
Ballon à Pointe	Toutes	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, le réceptionner ou l'intercepter donne 1 (après relance, mais avant modificateurs), le joueur concerné compte comme étant attaqué par la compétence Poignard.
Squig Boiteux	Orques	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 le réceptionne pas, il rebondit une fois puis s'arrête.
Brasero de Malepierre	Skavens	Chaque fois qu'un joueur tente de ramasser, réceptionner ou intercepter 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. D6 Résultat 1 Combustion Spontanée. Le joueur est Plaqué. +1 au résultat du jet d'Armure. 2 Instabilité Temporelle. Le joueur gagne la compétence Sans les Mains . 3 Tête réduite. Le joueur gagne la compétence Cerveau Lent . 4 Obésité Morbide. Le M du joueur est réduite de 2, jusqu'à un minimum de 1, mais il gagne la compétence Crâne Épais. 5 Peau Lépreuse. Le joueur gagne la compétence Répulsion . 6 Carapace Épineuse. Son AR est augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 10.
Ballon de Maître	Nains	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 Changement de météo 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 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 de réceptionner un Ballon de Maître et échoue , jetez un D6 après que le ballon ait rebondi. Si le résultat est supérieur ou égale à la F du joueur, il est Plaqué.
Ballon Explosif	Gobelins	Lorsque le ballon est placé , le joueur goblin place un pion (un ballon est idéal) sur une case au choix de sa piste de score, afin de représenter la longueur de la mèche. À la fin du tour de chaque joueur , le coach goblin lance un D6. Sur un 1, la mèche s'éteint et le Ballon Explosif est considéré comme un ballon ordinaire. Notez que le joueur goblin peut utiliser une relance d'équipe pour que la mèche reste allumée (dans ce cas, le pion ne bouge pas à ce tour). Sur 2 à 5, le pion se déplace d'une case vers le 0. Sur un 6, il se déplace de deux cases vers le 0. Si le pion atteint la case 0, retire-le, car le ballon explose ! Si une Phase de Jeu se termine alors que le pion est toujours sur la piste de score, il est retiré sans effet. Lorsque le ballon explose , lancez un D6 pour chaque joueur dans une case adjacente. Il est Plaqué sur 4+. S'il est déjà à Terre ou Sonné, il doit effectuer un jet d'Armure comme s'il avait été Plaqué. De plus, si un joueur porte le ballon, il est Plaqué. Un ballon explosif n'empêche pas de marquer un touchdown, mais il faut tout de même lancer le dé à la fin du tour pour voir si le ballon explose alors que le joueur célèbre son touchdown. Une fois que le ballon a explosé et si la Phase de Jeu se poursuit, un ballon de remplacement est envoyé par un juge de ligne. Placez un ballon ordinaire sur la case où se trouvait le ballon explosif, puis effectuez trois déviations. Un joueur ne peut pas tenter d'attraper le ballon tant que les trois déviations n'ont pas été effectuées.

Ballon Dégonflé	Gobelins	Toute tentative de passe d'un Ballon Dégonflé subit un modificateur de -2. De plus, comme il y a peu de risques qu'un arbitre arrive à prouver que le sabotage était intentionnel et pas le résultat d'une négligence de la part de l'équipe de Gobelins, le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut pas être expulsé à cause de l'utilisation du Ballon Dégonflé.
Ballon Snotling	Gobelins	À chacun de ses tours, le coach Gobelin peut effectuer un Mouvement avec le ballon , comme s'il s'agissait d'un joueur de son équipe ! Si le ballon est porté par un joueur de l'équipe adverse, le Snotling doit d'abord essayer de s'échapper. Le coach adverse effectue un test d'agilité avec son joueur, avec un modificateur de +1. S'il réussit, il garde le ballon en main, et le Snotling ne peut pas effectuer d'action à ce tour. Sinon le ballon rebondit une fois (ce qui utilise une case de son Mouvement), puis le Snotling continue de se déplacer. Le ballon-snotling a un mouvement égal au résultat d'un D3 lancé au début de chaque action de Mouvement. À chaque fois que le ballon-snotling se déplace d'une case, le coach Gobelin place le gabarit de Renvoi au dessus du ballon-snotling, orienté vers un des deux Enbuts ou vers un des bords du terrain. Il lance alors un D6 et déplace le ballon-snotling dans la direction indiquée. Aucun jet d'Esquive n'est requis s'il quitte une case située dans la Zone de tacle d'un adversaire. Répétez ce processus pour chaque case parcourue par le ballonsnotling (il ne peut pas Mettre le paquet !). Si ce mouvement fait sortir le ballon du terrain, il est renvoyé normalement et son mouvement est terminé. Si le ballon-snotling se déplace dans la case d'un joueur debout, ce dernier doit tenter de l'attraper, comme pour un ballon qui rebondit. Les joueurs Gobelins sont habitués à attraper les Snotlings et ont un modificateur de +1 sur ce jet.
Ballon démoniaque	Elus du Chaos	Avant toute tentative de ramasser cette balle, jetez un D6. Sur 1 ou 2, 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 une fois. Si le ballon rebondit dans une case occupée, ce joueur peut tenter de l'attraper normalement. De plus, quand un joueur portant le Ballon Démoniaque finit son mouvement, et si aucune action de Passe n'a été faite à ce tour, jetez un D6. Sur 1, le joueur doit tenter de passer le ballon 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, jetez un D6. Sur 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	Elus 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	Elfes Noirs	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 le ballon, ou si la case est occupée par un joueur à Terre ou Sonné, la ballon rebondit à nouveau jusqu'à ce qu'il soit attrapé, atteigne une case vide ou sorte du terrain. De plus, si un joueur marque un Touchdown avec ce ballon, jetez un D6. Sur un 1, l'enthousiaste essaie du joueur a brisé l'oeuf et la créature à l'intérieur en jaillit pour l'agresser ! Faites un jet d'Armure (et éventuellement de Blessure) comme si le joueur avait été Plaqué par un joueur avec la compétence Châtaigne.
Ballon en cuir de cold one	Elfes Noirs	Si au début d'un 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 1, la sécrétion a engourdi les doigts (ou les tentacules) de ce joueur et il n'est plus capable de tenir le ballon. 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.
Ballon nurgling avide	Nurgle	Au début d'un tour où ce ballon est au sol, il rebondit D3 fois alors que le Nurgling essaie de s'éloigner de l'action. Si le ballon rebondit sur une case occupée, le joueur doit essayer de l'attraper normalement. S'il échoue, le ballon rebondit une fois et s'arrête. Si ce ballon sort du terrain, il est immédiatement retiré du jeu et un ballon normal est renvoyé. Enfin, si un joueur commence son action en tenant ce ballon, jetez un D6. Sur un jet de 1, le Nurgling se débat avec trop d'enthousiasme et le joueur lâche le ballon, ce qui le fait rebondir une fois. Ceci ne provoque pas de Turnover.
Ballon poche purulente	Nurgle	Chaque fois qu'un joueur adverse tente de ramasser le ballon, jetez un D6. Sur un jet de 1 ou 2, il recule d'horreur et refuse de toucher le ballon. Le ballon rebondit une fois mais ceci ne provoque pas un Turnover. Si le ballon rebondit sur une case occupée, le joueur essaie de l'attraper normalement.
Ballon à pierres d'âme	Union Elfique	Quand un joueur ramasse ou réceptionne le Ballon à Pierres d'Âme, ou commence son tour en le portant, son coach peut choisir une compétence d'un joueur se trouvant dans le box des Morts et Blessés de son équipe - le joueur en possession du ballon a cette compétence jusqu'à la fin du tour, ou jusqu'à ce qu'il ne porte plus le ballon. Toutefois, on ne peut pas choisir des compétences de Mutation ni Extraordinaires.