

# CHANGEMENTS BB2020 (POUR L'INSTANT)

Compilation par Templar le 10/08/2020

## SOURCES :

- 30+ pages du livre de règles fuitées, certaines en anglais, certaines en allemand et d'autres en français. Quelques autres ont fuité sur Twitter au compte-goutte par la suite. **Indiqué numéro de page (pXX).**  
<https://imgur.com/a/X95RNmk>
- Photo du contenu de la boîte (photo promo associée au leak ci-dessus). **Indiqué BOX.**  
<https://i.imgur.com/vDWRkbn.jpg>
- Photo du tableau « Prayers to Nuffle » sur Reddit. **Indiqué PtN.**  
<https://i.redd.it/s2cdfmq70pf51.jpg>
- Photo du tableau « Advancements table ». **Indiqué AT.**  
[https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5rn30/leak\\_cost\\_of\\_advancements\\_in\\_spps\\_from\\_the\\_sages/](https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5rn30/leak_cost_of_advancements_in_spps_from_the_sages/)
- Photo du roster Black Ork. **Indiqué RBO.**  
<https://war-of-sigmar.herokuapp.com/bloggings/4767>
- Photos des rosters Humans et Imperial Nobility. **Indiqué RH.**  
<https://i.redd.it/lw8l4ubgz7f51.jpg>
- Photo du roster Wood Elf. **Indiqué RWE.**  
<https://preview.redd.it/fk7p3lunj9f51.jpg?auto=webp&s=12cfa2331dae14ea66f8f0536b1303f1a4c7b2f9>
- Photo du roster Necromantic Horror. **Indiqué RNH.**  
[https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5z07s/necromantic\\_horror\\_full\\_team\\_roster\\_dm\\_wraith/](https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5z07s/necromantic_horror_full_team_roster_dm_wraith/)
- Photo de la comp Pogo Stick. **Indiqué CPS.**  
<https://pbs.twimg.com/media/Ee5vyNmWkAAib8W?format=jpg&name=medium>
- Photo de la comp Leap. **Indiqué CL.**  
<https://pbs.twimg.com/media/Ee5vyZXXgAMeOvJ?format=jpg&name=medium>
- Photo du roster Chaos Chosen. **Indiqué RCC.**  
<https://zupimages.net/up/20/33/phxo.jpg>
- Warhammer Community – Première annonce saison 2 / Imperial nobility / Griff. **Indiqué GW.**  
<https://www.warhammer-community.com/2020/08/03/blood-bowl-new-season-sighted/>
- Warhammer Community – Black Orcs Teams / Varag / Snotlings Teams. **Indiqué GW.**  
<https://www.warhammer-community.com/2020/08/06/waaagh-ere-come-da-black-orcs/>
- Warhammer Community – Necromantic Horror Teams. **Indiqué GW.**  
<https://www.warhammer-community.com/2020/08/07/terrifying-touchdowns-from-beyond-the-grave/>
- Messages privés reportés par un utilisateur Reddit en contact avec un leakeur (pour l'instant, ses infos ont toutes été vérifiées par la suite, donc à priori fiable). **Indiqué MP.**  
[https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5sav3/leaks\\_living\\_rulebook\\_bb2020/](https://www.reddit.com/r/bloodbowl/comments/i5sav3/leaks_living_rulebook_bb2020/)

Compilation et traduction réalisée grâce au travail de :

- u/Notorious\_JTB sur Reddit : [https://www.reddit.com/user/Notorious\\_JTB/](https://www.reddit.com/user/Notorious_JTB/)
- Circus of Paint sur son blog : <https://circusofpaint.wordpress.com/>

## TABLE DES MATIERES

SOURCES :	1
VALEURS DES CARACTERISTIQUES	4
CARACTERISTIQUES DE PASSE	4
NOUVELLES REGLES DE PASSE	4
ACTIONS DE PASSE	4
MESURE DES DISTANCES ET DECLARATION DE LA CASE CIBLEE	4
TEST DE PRECISION	4
PASSE PRECISE	5
PASSE IMPRECISE	5
PASSE RATEE	5
FUMBLE	5
TROP DE JOUEURS	5
COUPS D'ENVOI	5
TABELAU DES COUPS D'ENVOI	5
PRIERE A NUFFLE	6
CHANGEMENTS DES COMPETENCES	7
COMPETENCES GENERALES	7
MUTATIONS	7
COMPETENCES DE PASSE	7
TRAITS & COMP DIVERSES	8
COUT DES JOUEURS	9
COUT DES AMELIORATIONS	9
COUT DES COMPETENCES SUPPLEMENTAIRES	9
COUT DES AUGMENTATIONS DE CARACTERISTIQUES	9
TABLEAU D'AVANCEMENT DES JOUEURS	9
TABLEAU DES SORTIES	10
TABLE DES SORTIES	10
TABLE DES BLESSURES GRAVES	10
BOITE DE BASE	10
EQUIPES PRESENTES DANS LE LIVRE DE REGLES	11
LANCERS DE COEQUIPIER	11

OPTION DE MOUVEMENT JUMP OVER.....	11
CALCUL DE L’AFFLUENCE .....	12
DISPARITION DU FAME .....	12
GAINS DU MATCH .....	12
TEMPORISATION .....	12
TABLE DE BLESSURES POUR JOUEURS MINUS .....	12
RETRAITE TEMPORAIRE.....	12
TV ACTUEL.....	12
CHANGEMENTS DANS LES EQUIPES .....	13
TIER 1 .....	13
HUMANS .....	13
SHAMBLING UNDEAD .....	13
SKAVEN .....	14
WOOD ELF.....	14
TIER 2 .....	15
CHAOS CHOSEN.....	15
NECROMANTIC HORROR .....	15
TIER 3 .....	16
GOBLINS.....	16
HALFLINGS .....	16
NOUVELLES EQUIPES .....	17
TIER 2 .....	17
BLACK ORCS .....	17
IMPERIAL NOBILITY .....	17
TIER 3 .....	18
SNOTLINGS.....	18

## VALEURS DES CARACTERISTIQUES

SOURCE : P108-P129

Les caractéristiques d'Agilité et d'Armure voient leur nomenclature changer. Au lieu d'une valeur à reporter dans un tableau, celle-ci indique désormais directement le score à atteindre.

*Par exemple : 3 AG devient 4+, ou encore : 7AV devient 8+*

## CARACTERISTIQUES DE PASSE

SOURCE : P108-P129

La caractéristique de Passe a été séparée de celle d'Agilité, et varie selon le rôle des joueurs dans l'équipe.

Elle se présente sous la nouvelle forme X+

SOURCE : DM

La caractéristique PA = (-) empêche toute passe mais pas la transmission

## NOUVELLES REGLES DE PASSE

SOURCE : P48-49

### ACTIONS DE PASSE

Processus de passe abrégé :

- Mesure des distances et déclaration de la case ciblée
- Test de précision
- Interférence de passe
- Résolution de l'Action de Passe

### MESURE DES DISTANCES ET DECLARATION DE LA CASE CIBLEE

SOURCE : P48

- Après avoir mesuré les distances et déplacé votre joueur, vous devez déclarer quelle case sera votre cible. La case cible peut être occupée par un joueur debout, au sol ou sonné (quelle qu'en soit l'équipe) ou bien vide.
- Une grille de passe est présentée p48, mais la règle de passe peut toujours être utilisée

### TEST DE PRECISION

SOURCE : P49

Le joueur réalisant l'action tente un Test de Passe pour déterminer si celle-ci est : **précise, imprécise, ratée, fumble**. Le test de passe est décrit p29, en appliquant les modificateurs suivants :

- Passe éclair : 0
- Passe courte : -1
- Passe longue : -2
- Bombe : -3

De plus, si le joueur est marqué, il faut appliquer un modificateur supplémentaire de -1 pour chaque joueur adverse le marquant.

## PASSE PRECISE

Si le Test de Passe est réussi, **ou si le jet donne un 6 naturel**, la passe est précise et le ballon atterrira dans la case cible.

## PASSE IMPRECISE

Si le Test de passe est raté, la passe est imprécise et le ballon déviara de la case cible avant d'atterrir.

## PASSE RATEE

Si, lors du Test de Passe, le jet donne un 1 **après application des modificateurs**, la balle déviara depuis la case occupée par le joueur tentant l'Action de Passe avant d'atterrir.

## FUMBLE

Si, lors du Test de Passe, un **1 naturel** est obtenu, la passe est « Fumble »

Si le joueur tentant la passe a une PA de (-), la passe est automatiquement « fumble ».

Quand une action de passe est fumble, l'activation du joueur tentant la passe est immédiatement terminée.

Le ballon est lâché sur place, rebondissant depuis la case du joueur tentant la passe, et un turnover est automatiquement provoqué.

## TROP DE JOUEURS

SOURCE : P40

Si trop de joueurs ont été placés sur le terrain par l'un des coachs, et que le drive est commencé, les joueurs surnuméraires sont expulsés par l'arbitre pour faute (p63). Le choix du (des) joueur(s) expulsé(s) est laissé **au coach adverse**.

## COUPS D'ENVOI

### TABELAU DES COUPS D'ENVOI

SOURCE : P41

- 2 : A mort l'arbitre : Pas de changement
- 3 : Plus de temps (remplace émeute) : les compte-tours des deux équipes sont avancés d'une case, sauf si l'équipe qui engage est au **tour 6, 7 ou 8**, auquel cas ils sont reculés.
- 4 : Défense solide (remplace défense parfaite) : **Remplacez 1D3 + 3** joueurs non marqués de l'équipe qui engage
- 5 : Chandelle : Pas de changement
- 6 : Supporters : Chaque coach lance 1D6 + Pompom. Le gagnant peut faire un jet sur le tableau de « **Prière à Nuffle** » (voir ci-dessous). Pas d'effet en cas de nul.
- 7 : Coaching brillant (remplace météo) : Chaque coach lance 1D6 + assistants. Le gagnant remporte une relance **pour le Drive**. Pas d'effet en cas de nul.
- 8 : Météo (remplace coaching brillant) : pas de changement.
- 9 : Surprise : **1D3 + 3 joueurs non marqués** de l'équipe qui reçoit peuvent se déplacer d'une case.
- 10 : Blitz : **1D3 + 3 joueurs non marqués** de l'équipe qui engage peuvent être activés et réaliser une Action de Mouvement. Un des joueurs peut réaliser une Action de Blitz et un autre peut faire une Action de Lancer de Coéquipier. Si un joueur tombe ou est mis au sol, le Blitz prend fin immédiatement.
- 11 : Arbitre zélé (remplace rocher) : Chaque coach lance 1D6 + Fan Factor. Le coach perdant désigne aléatoirement l'un de ses joueurs sur le terrain. (en cas d'ex-aequo, les deux coachs désignent un joueur). Lancez 1D6 pour chaque joueur sélectionné. **Sur 2+, le joueur et l'arbitre se battent**. Le joueur est alors mis au sol et sonné. **Sur un 1, le joueur est expulsé**.
- 12 : Invasion du terrain : Chaque coach lance 1D6 + Fan Factor. Le coach perdant désigne aléatoirement 1D3 joueurs sur le terrain. (en cas d'ex-aequo, les deux coachs désignent 1D3 joueurs). Tous les joueurs sélectionnés sont mis au sol et sonnés.

SOURCE : PTN

En cas de réussite lors du jet de supporteurs, il faut lancer D16 sur la table suivante.

- 1 : Trappes perfides : Jusqu'à la fin de la mi-temps, chaque fois qu'un joueur pénètre sur une case Trappe, quelle qu'en soit la raison, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la Trappe s'ouvre et le joueur est immédiatement retiré du terrain. Il est alors traité exactement comme s'il avait été poussé dans le public. S'il était en possession du ballon, celui-ci rebondit depuis la Trappe.
- 2 : Pote avec l'arbitre : Jusqu'à la fin du drive, vous pouvez considérer tout résultat de 5 ou 6 lors d'une contestation comme réussi.
- 3 : Stiletto : Désignez aléatoirement un joueur de votre équipe disponible pour ce drive et ne possédant pas le trait « Loner ». Jusqu'à la fin du drive, ce joueur gagne le trait « Poignard ».
- 4 : Iron Man : Choisissez un joueur de votre équipe disponible pour ce drive et ne possédant pas le trait « Loner ». Jusqu'à la fin du match, ce joueur augmente sa caractéristique AV de 1.
- 5 : Coups de poings américains : Choisissez un joueur de votre équipe disponible pour ce drive et ne possédant pas le trait « Loner ». Jusqu'à la fin du drive, ce joueur gagne la compétence « Châtaigne (+1) »
- 6 : Mauvaises habitudes : Désignez aléatoirement 1D3 joueurs adverses disponibles pour ce drive et ne possédant pas le trait « Loner ». Jusqu'à la fin du drive, ces joueurs gagnent le trait « Loner (2+) »
- 7 : Crampons graisseux : Désignez aléatoirement un joueur adverse disponible pour ce drive (il manque un bout, mais probablement : 'et ne possédant pas le trait « Loner »'). Jusqu'à la fin du drive, ce joueur voit sa caractéristique MV réduite de 1.
- 8 : Statue sacrée de Nuffle : Choisissez un joueur de votre équipe disponible pour ce drive et ne possédant pas le trait « Loner ». Jusqu'à la fin du match, ce joueur gagne la compétence « Pro ».
- 9 : Des taupes sous le gazon : Jusqu'à la fin de cette mi-temps, appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur tente un Rush (-2 si les deux coachs venaient à obtenir ce résultat tous les deux).
- 10 : Jeu de passe parfait : Jusqu'à la fin du match, n'importe lequel de vos joueurs réalisant une Passe, gagne ??? (coupé) SPP au lieu de 1 habituellement.
- 11 : Interaction avec les fans : Jusqu'à la fin de ce drive, si un joueur de votre équipe inflige une Blessure en poussant un adversaire dans la foule, ce joueur gagne 2 SPP exactement comme s'il avait infligé une Blessure lors d'un blocage.
- 12 : Violence nécessaire : Jusqu'à la fin de ce drive, n'importe lequel de vos joueurs causant une Blessure gagne ??? (coupé) SPP au lieu de 2 habituellement.
- 13 : Frénésie d'agressions : Jusqu'à la fin de ce drive, n'importe lequel de vos joueurs infligeant une Blessure lors d'une Action d'Aggression gagne 2 SPP exactement comme s'il avait infligé une Blessure lors d'un blocage.
- 14 : Lancer de caillasse : Jusqu'à la fin de ce drive, si un joueur adverse « temporise » (voir plus bas), vous pouvez, à la fin de ??? (coupé : soit de l'activation, soit du tour, probablement) lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, un fan en colère lance une caillasse sur le joueur fautif. Ce joueur est immédiatement mis au sol.
- 15 : Sous surveillance : Jusqu'à la fin de cette mi-temps, n'importe quel joueur adverse commettant une Aggression est automatiquement vu par l'arbitre, même s'il n'a fait aucun double.

## CHANGEMENTS DES COMPETENCES

SOURCE : P76-79, PM

### COMPETENCES GENERALES

SOURCE : P76-77

- Intrépidité : Photo floue, mais à priori pas de changement
- Joueur Vicieux (+1) : Lors d'une Aggression, le jet d'armure ou de blessure peut être augmenté de la valeur indiquée entre parenthèses
- Parade : Ne fonctionne plus sur les push-push, les Chaînes et boulet et les Juggernaut
- Pro : On peut désormais essayer, **sur 3+**, de relancer **un dé**, que ce soit lors d'un jet simple ou double ou triple. Evidemment pas utilisable sur les jets d'armure, de blessure ou de sortie. Il n'est **plus possible** de relancer le jet de Pro avec une relance d'équipe.
- Poursuite : Une simplification bienvenue ! Il faut maintenant lancer un seul D6. Sur un résultat de 5+ **ou sur un 6 naturel** la poursuite est réussie. En revanche, un 1 naturel entraîne un échec automatique.

### MUTATIONS

SOURCE : P78

- Griffes : le résultat à atteindre est toujours 8+, mais **AVANT modificateurs**. Plus de cumul Griffes / Châtaigne sur l'armure, donc.
- Peau dure comme la pierre : Immunise contre la compétence Griffes
- Queue préhensile : s'applique désormais aux tentatives d'esquive, **de saut, et de jump** (voir plus bas)
- Tentacules : Encore une simplification attendue ! On lance donc là aussi un seul D6. **Le score à atteindre est 6+**. Là encore, un 6 naturel est une réussite automatique, tandis qu'un 1 naturel est un échec automatique.
- Très longues jambes : octroie désormais un bonus de **+2 lors des tentatives d'interférence** (nouveau mécanisme d'interception encore inconnu). De plus, le joueur peut diminuer tout modificateur négatif s'appliquant à un jet de **Saut ou de Jump** de 1 (minimum -1). Enfin, le joueur **ignore** la compétence Eclateur de nuages.
- Présence perturbante : il est désormais précisé que l'effet s'applique aussi aux lancers de coéquipiers et aux lancers de bombe.

### COMPETENCES DE PASSE

SOURCE : P79

- Précision : +1 aux tentatives de Passe Eclair et Passe Courte
- Canonier : +1 aux tentatives de Passes Longues et Bombes
- Eclateur de nuages : permet, lors d'une passe longue ou bombe, d'obliger l'adversaire à relancer un jet d'interférence réussi.
- Fumlerooskie : Le joueur peut, lors d'une action de Mouvement ou de Blitz, choisir de déposer le ballon sur une case vide traversée. Le ballon ne rebondit pas, et aucun turnover n'est causé.
- Main de Dieu : Plus utilisable lors d'une météo Blizzard
- Chef : il est désormais explicité que la relance obtenue ne peut pas être volée par un Chef Cuistot Halfling
- Sur le ballon : Correspond à l'ancien blocage de passe, cumulé avec Anticipation.
- Passe en course : permet au joueur de faire une Passe éclair sans mettre fin à son activation.

- Chaîne et boulet : la compétence a été entièrement réécrite mais en pratique ne change pas  
SOURCE P82
- Bombardier : désormais, si votre bombe est réceptionnée par un joueur, vous pouvez lancer 1D6. Sur 4+ la bombe **explose immédiatement**. Sur 1-3, elle **doit** être lancée immédiatement par le joueur qui l'a attrapée. De plus, les bombes disposent désormais d'un modificateur de +1, soit à l'armure, soit à la blessure.  
SOURCE : P83
- Loner (X+) : La difficulté du jet est désormais indiquée entre parenthèse. Cette disposition n'est pas que cosmétique, car désormais il existe différentes valeurs à cette difficulté (par exemple 3+ pour le troll entraîné des gobelins).  
SOURCE : P108-128
- Projection de vomi : nouvelle comp du Troll entraîné des Gobelins, qui permet à priori, sur un 2+ de vomir sur un joueur adverse, et donc de tenter un jet d'armure. S'il passe, le joueur est plaqué et on peut tenter le jet de blessure (un genre de poignard, quoi). Par contre, sur un 1, c'est le troll lui-même qui est affecté.  
SOURCE : PM
- Bagarreux (brawler) : nouvelle comp des orques noirs (en tout cas ceux de l'équipe d'orques noirs). Permet de relancer un résultat « Les deux au sol ».  
SOURCE : PM + SPIKE ! OGRES
- Paire de mains habile : permet de choisir où rebondit le ballon quand on est mis au sol  
SOURCE : PM
- Pile Driver : si après un blocage l'adversaire est toujours debout, permet de le mettre au sol, mais cela constitue une faute.  
SOURCE : PM
- Clé de bras (Arm Bar) : toute tentative d'esquive, de saut ou de jump ratée en quittant la zdt de ce joueur entraîne un modificateur de +1 sur le jet d'armure ou de blessure  
SOURCE : PM
- Nom inconnu : Compétence défensive permettant d'annuler les compétences Garde durant le tour adverse.  
SOURCE : PM
- Sauvagerie animale (très probablement en remplacement d'Animal Sauvage) : déclenché dans les mêmes conditions et sur le même principe qu'Animal Sauvage, mais si raté, il faut plaquer un coéquipier adjacent (armure + blessure). Ceci ne met pas fin à l'activation du joueur. Si personne n'est à portée, le joueur perd sa zone de tacle et son activation prend fin.  
SOURCE : PM
- Nuée (Swarming) : permet de faire entrer 1D3 joueurs en réserve sur le terrain  
SOURCE : PM
- Dague suintante : retiré des coureurs d'égouts dans l'équipe skaven  
SOURCE : P125
- Châtaigne (+1) : Lors d'un Blocage, le jet d'armure ou de blessure peut être augmenté de la valeur indiquée entre parenthèses
- Saut : Durant son mouvement, au lieu de sauter au-dessus d'une case adjacente occupée par un joueur Au sol ou Sonné, le joueur avec cette comp peut choisir de Sauter par-dessus n'importe quelle case adjacente, y compris si celle-ci est inoccupée ou occupée par un joueur debout.  
De plus, ce joueur peut réduire tout modificateur négatif appliqué à son Test d'Agilité quand il tente un Jump ou un Saut de 1, jusqu'à un minimum de -1.  
SOURCE : CL
- Pogo Stick : Idem que saut, sauf qu'il peut ignorer tous les modificateurs dus à des zones de tacles, sur la case d'arrivée, comme sur la case de départ. N'est jamais cumulable avec Saut.  
SOURCE : CPS

## COÛT DES JOUEURS

SOURCE : P108-128

Les coûts des différents joueurs sont maintenant incrémentés par paliers de 5k au lieu de 10k.  
Certains coûts de joueurs ont changé (voir ci-dessous)

## COÛT DES AMÉLIORATIONS

SOURCE : P72

### COÛT DES COMPÉTENCES SUPPLÉMENTAIRES

- Compétence primaire (anciennement simple) au hasard : +10k
- Compétence primaire choisie : +20k
- Compétence secondaire (anciennement double) au hasard : +20k
- Compétence secondaire choisie : +40k

### COÛT DES AUGMENTATIONS DE CARACTÉRISTIQUES

- +1 AV : +10k
- +1 MV : +20k
- +1 PA : +20k
- +1 AG : +40k
- +1 F : +80k

## TABLEAU D'AVANCEMENT DES JOUEURS

SOURCE : AT

Tableau d'avancement	Primaire aléatoire	Primaire choisie ou secondaire aléatoire	Secondaire choisie	Augmentation de carac aléatoire
Expérimenté (1 <sup>er</sup> )	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Vétéran (2 <sup>nd</sup> )	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star montante (3 <sup>e</sup> )	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (4 <sup>e</sup> )	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (5 <sup>e</sup> )	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Légende (6 <sup>e</sup> )	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

La notion de « simple / double » disparaît complètement.

Au lieu de lancer 2D6, il est maintenant possible de choisir si on veut une comp primaire ou secondaire.

On peut décider de la tirer au hasard pour qu'elle coûte moins cher en SPP et en TV

On peut même choisir d'obtenir une augmentation de carac, mais celle-ci sera forcément au hasard.

## TABLEAU DES SORTIES

SOURCE P60-61

Le jet sur la table des sorties se fait désormais sur 1D16.

Désormais, chaque Blessure persistante (c'est du coup cumulable), au lieu de modifier les jets de blessures sur le joueur, modifie les jets sur le tableau des Blessures Graves de +1 (pas de max.)

## TABLE DES SORTIES

SOURCE P61

- 1-6 : Commotion
- 7-9 : Rate le prochaine match
- 10-12 : Blessure persistante (niggling injury) + Rate le prochain match
- 13-14 : Blessure grave (lasting injury) : Réduction de caractéristique + Rate le prochain match
- 15-16 : Mort

## TABLE DES BLESSURES GRAVES

SOURCE : P61

- 1-2 : -1AV
- 3 : -1 MV
- 4 : -1 PA
- 5 : -1 AG
- 6 : -1 ST

## BOITE DE BASE

SOURCE : GW, BOX

Contient :

- Equipe Imperial Nobility
- Equipe Black Orcs
- Griff Oberwald
- Varag Machegoule
- Terrain
- Règle de passe et Casque de dispersion (les mêmes que BB2016)
- Deux figurines inconnues (coachs ? arbitres ?)
- Livre de règle carton rigide

## EQUIPES PRESENTES DANS LE LIVRE DE REGLES

SOURCE : P108-128, PAGE DE COUVERTURE, PM

Les rosters de toutes les équipes actuellement disponibles seront compris dans le bouquin.

A priori les équipes suivantes seront présentes :

- Black Orc
- Chaos Chosen
- Chaos Renegades
- Dark Elf
- Dwarf
- Elven Union
- Goblins
- Halflings
- Humans
- Imperial Nobility
- Lizardmen
- Necromantic Horror
- Nurgle
- Ogre
- Old World Alliance
- Orc
- Shambling Undead
- Skavens
- Snotling
- Underworld Denizens
- Wood Elf

Ce qui laisse planer le doute sur les équipes restantes. Mais elles pourraient bien apparaître plus tard, dans un supplément. Amazons, Chaos Dwarf, High Elf, Khemri, Khorne, Norse, Vampires.

On sait ce que pense GW des Slanns, donc probablement qu'ils n'apparaîtront plus, à moins qu'ils ne sortent les Kislev Circus issus du jeu vidéo. Enfin, les bretonniens semblent définitivement enterrés par la sortie des imperial nobility qui leur ressemblent quand même pas mal.

## LANCERS DE COEQUIPIER

SOURCE : P54

D'après le paragraphe sur les atterrissages ratés, il semblerait qu'il sera possible de lancer des coéquipiers déjà au sol

## OPTION DE MOUVEMENT JUMP OVER

SOURCE : P78, ENTRE AUTRES

Une fois par activation, un joueur se déplaçant peut tenter un Jump, c'est-à-dire de sauter par-dessus une seule case adjacente et occupée par un joueur Au sol ou Sonné, pour atteindre une case vide au-delà. Les cases accessibles dépendent de la direction dans laquelle ils se déplacent, comme présenté sur le diagramme. [pas besoin de diagramme, c'est le même principe que pour un « repoussé »]

Jump par-dessus une case de cette manière utilise exactement la même quantité de Mouvement que si le joueur s'était déplacé dans la case occupée et l'avait franchie.

Pour Jump par-dessus une case occupée par un joueur Au sol ou Sonné, le joueur doit réaliser un Test d'Agilité (cf p29).

- Le Test d'Agilité est réalisé APRES que le joueur ait été déplacé. Si un Rush (GFI) est nécessaire il doit être réalisé avant.
- Appliquez un modificateur négatif égal au nombre de joueurs qui marquent le joueur tentant le Jump, soit sur sa case de départ, soit sur sa case d'arrivée (le plus grand des deux).
- Si le joueur était marqué dans sa case de départ il n'a pas besoin de tenter une Esquive en plus du Jump.

Notez que si le joueur tentant le Jump n'est marqué ni dans sa case d'arrivée ni dans sa case de départ, aucun modificateur dû au marquage ne s'applique. Cependant, il peut s'appliquer des modificateurs pour d'autres raisons. [tournure pourrie typique GW]

Si le Test d'Agilité est raté, le joueur tentant le Jump est Mis au sol dans la case d'arrivée. Si le Test d'Agilité est raté sur un 1 naturel, le joueur est tout de même mis au sol, mais dans sa case de départ.

## CALCUL DE L'AFFLUENCE

SOURCE : PM

L'affluence du match serait déterminée par  $1D3 + \text{Fan Factor}$

## DISPARITION DU FAME

SOURCE : OBSERVATION

Aucune trace du FAME n'est visible, dans aucune des pages, y compris celles relatives au coup d'envoi, on peut donc en conclure qu'il a été supprimé.

## GAINS DU MATCH

SOURCE : PM

Les gains du match seraient calculés comme suit :

Total des Fans (des deux équipes) + Touchdowns marqués

## TEMPORISATION

SOURCE : P64-65

La page sur les Touchdowns présente une définition de la temporisation (stalling).

En gros, un joueur est considéré comme étant en train de temporiser, lorsque son activation prend fin et qu'il n'a pas marqué alors qu'il était en position de le faire sans jet de dé.

On ne connaît qu'une seule conséquence pour le moment, sur le résultat 14 des « Prière à Nuffle »

## TABLE DE BLESSURES POUR JOUEURS MINUS

Les joueurs avec le trait Minus ont désormais leur propre table de blessures (CF P86)

- 2-6 : Sonné
- 7-8 : KO
- 9 : Amoiché : Blessure automatiquement résolue en Commotion
- 10+ : Sortie

## RETRAITE TEMPORAIRE

SOURCE : P72-73

Il est désormais possible de placer un joueur blessé gravement en retraite temporaire.

Le joueur pourra ainsi se reposer pendant le restant de la saison, lui permettant de se soigner pour la prochaine, si vous choisissez de le rembaucher (cf p100). Quand un joueur prend une retraite temporaire, vous devez le noter sur votre feuille d'équipe. Le joueur n'est pas retiré de l'équipe mais il ne peut plus participer à aucun match cette saison et il compte pour la limite de 16 joueurs par équipe. Sa valeur compte dans le TV mais pas dans le TV actuel.

## TV ACTUEL

Il existe désormais deux valeurs d'équipe distinctes.

TV : additionnez les valeurs actuelles de tous les joueurs de l'équipe, plus tous les membres de staff et les relances.

TVA (TV actuel) : Comme ci-dessus, mais sans additionner la valeur de n'importe quel joueur indisponible pour le prochain match du fait d'une blessure.

## CHANGEMENTS DANS LES EQUIPES

Désormais, les équipes sont divisées en « tiers » officiels (3).

### TIER 1

#### HUMANS

SOURCE : RH

- Trois-quarts humains :
  - Prix - 20k
  - PA : 4+
  - Compétences d'Agilité désormais secondaires (double)
  - N'a plus accès aux compétences de Passe
- Lanceurs humains :
  - Prix + 10k
  - PA : 2+
- Receveurs humains :
  - Prix + 5k
  - PA : 5+
- Blitzers humains :
  - Prix - 5k
  - PA : 4+
- Halflings :
  - Nouveau positionnel ! Disponible en 0-3
  - Même stats que les half de l'équipe dédiée
- Ogre :
  - AG : 4+ (ce qui correspond à une AG 3)
  - PA : 5+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Règles spéciales : Old World Classic
- Apo : Oui

#### SHAMBLING UNDEAD

SOURCE : P124

- Trois-quarts squelettes :
  - PA : 6+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Trois-quarts zombies :
  - Disponible en 0-12 (au lieu de 0-16)
  - PA : « - » (passes impossibles)
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Coureurs goules :
  - Prix + 5k
  - PA : 3+
- Blitzers revenants :
  - PA : 5+
- Momies :
  - Prix + 5k
- Règles spéciales : Masters of Undeath, Sylvanian Spotlight
- Apo : Non

---

## SKAVEN

### SOURCE : P125

- Trois-quarts skavens :
  - PA : 3+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Lanceurs skavens :
  - Prix : + 15k
  - PA : 2+
- Coureurs d'égouts :
  - Prix : + 5k
  - PA : 4+
  - A perdu la compétence Dague Suitante
- Blitzers Skavens :
  - PA : 5+
- Rat-Ogre :
  - Compétence Animal sauvage remplacée par Sauvagerie animale (voir plus haut)
- Relances d'équipes : prix – 10k
- Règles spéciales : Underworld Challenge
- Apo : Oui

---

## WOOD ELF

### SOURCE : RWE

- Trois-quarts elfes sylvains :
  - Disponible en 0-12 au lieu de 0-16
  - PA : 4+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Lanceurs elfes sylvains :
  - Prix : + 5k
  - PA : 2+
- Receveurs elfes sylvains :
  - PA : 4+
  - Perd la compétence Sprint
- Danseurs de guerre :
  - Prix : + 5k
  - PA : 4+
- Homme-arbre de la Loren :
  - Pa : 5+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Règles spéciales : Elven Kingdoms Leagues
- Apo : Oui

## CHAOS CHOSEN

## SOURCE : RCC

- Trois-quarts coureurs homme-bêtes :
  - PA : 4+
- Bloqueurs élus :
  - PA : 5+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Nouveauté importante : désormais on peut choisir un big guy parmi trois possibilités :
  - Troll du Chaos :
    - Prix : + 5k
    - PA : 5+
    - N'a plus accès aux compétences de passe
    - Mutations en comp primaires
    - Loner (4+) – donc moins bien que le troll entraîné des black orcs ou des gobs
    - Nouvelle comp : Projectiles de vomi
  - Ogre du Chaos :
    - PA : 5+
    - N'a plus accès aux compétences de passe
    - Mutations en comp primaires
  - Minotaure :
    - PA : « - » (passes impossibles)
    - Animal sauvage remplacé non pas par Animal Savagery mais par Unchanneled fury
    - N'a plus accès aux compétences de passe
    - Mutations en comp primaire
- Autre nouveauté importante : les règles spéciales mentionnent : « Favoris de... (choisissez) : Chaos universel, Khorne, Nurgle, Slaanesh, ou Tzeentch

## NECROMANTIC HORROR

## SOURCE : RNH

- Trois-quarts zombies :
  - PA : « - » (passes impossibles)
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Coureurs goules :
  - Coût : + 5k
  - PA : 4+
- Spectres :
  - Nouveau positionnel en remplacement des Revenants. En fait c'est un revenant avec les modifs suivantes :
  - Coût : + 5k
  - Gagne les compétences : Répulsion, Manchet, Glissade contrôlée
  - N'a plus accès aux compétences de passe
  - PA : « - » (passes impossibles)
- Loup-garous :
  - Prix : + 5k
  - PA : 4+
- Golems de chair :
  - Prix : + 5k
  - N'a plus accès aux compétences de passe
  - PA : « - » (passes impossibles)

## GOBLINS

## SOURCE : P114

- Trois-quarts gobelins :
  - PA : 4+
- Bombardier :
  - Prix + 5k
  - PA : 4+
- Barjot :
  - PA : « - » (passes impossibles)
- Pogo :
  - Prix + 5k
  - PA : 5+
  - Compétence « Pogo Stick » au lieu de « Saut » + « Très longues jambes »
- Hooligan :
  - Prix : - 5k
  - PA : 6+
  - Gagne la compétence Joueur Vicieux (+1)
  - Perd la compétence Idole des foules
- Plongeur de la mort :
  - PA : 6+
- Troll entraîné :
  - Prix : + 5k
  - PA : 5+
  - Loner (3+) (contre 4+ auparavant)
  - Nouvelle compétence Projection de vomi (voir plus haut)
- Règles spéciales : Badlands Brawl, Bribery and Corruption, Underworld Challenge

## HALFLINGS

## SOURCE : P115

- Trois-quarts halflings :
  - PA : 4+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Costauds halflings :
  - PA : 3+
- Receveurs halflings :
  - Prix : + 5k
  - PA : 5+
  - N'a plus accès aux compétences de passe
- Homme-arbre de la Forêt d'Altern :
  - PA : 5+
- Règles spéciales : Halfling Thimble Cup, Old World Classic
- Apo : Oui

## NOUVELLES EQUIPES

### TIER 2

#### BLACK ORCS

SOURCE : RBO

Qte	Position	Cout	MV	F	AG	PA	AV	Comp	Prim.	Second.
0-12	¼ gobelin cogneur	45k	6	2	3+	4+	8+	Crâne épais, Esquive, Minus, Poids Plume	A	FGP
0-6	Orque noir	90k	4	4	4+	5+	10+	Cogneur (brawler), Projection	FG	AP
0-1	Troll entraîné	115k	4	5	5+	5+	10+	Châtaigne (+1), Gros débile, Lancer de coéquipier, Loner (3+), Projectiles de vomi, Régénération, Toujours affamé	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 60k chaque

Tier : 2

Règles spéciales : Badlands Brawlers, Bribery and Corruption

Apo : Oui

#### IMPERIAL NOBILITY

SOURCE : RH

Qte	Position	Cout	MV	F	AG	PA	AV	Comp	Prim.	Second.
0-12	¼ bloqueur impérial	45k	6	3	4+	4+	8+	Parade	G	AF
0-2	Lanceur impérial	75k	6	3	3+	2+	9+	Passe, Passe en course	GP	AF
0-2	Blitzer noble	105k	7	3	3+	4+	9+	Blocage, Réception	AG	FP
0-4	Garde du corps	90k	6	3	3+	5+	9+	Stabilité, Lutte	FG	A
0-1	Ogre	140k	5	5	4+	5+	10+	Cerveau lent, Châtaigne (+1), Crâne épais, Lancer de coéquipier, Loner (4+)	F	AG

0-8 Relances d'équipe : 70k chaque

Tier : 2

Règles spéciales : Old World Classic

Apo : Oui

TIER 3

SNOTLINGS

Qte	Position	Cout	MV	F	AG	PA	AV	Comp	Prim.	Second.
0-16	¾ snotling	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquive, Glissade contrôlée, Minus, Microbe, Poids plume, Swarming	A	G
0-2	Fungus Flinga	30k	5	1	3+	4+	6+	Arme secrète, Bombardier, Esquive, Glissade contrôlée, Minus, Poids plume	AP	G
0-2	Fun hoppers	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Glissade contrôlée, Minus, Pogo stick, Poids plume	A	G
0-2	Coueurs Stilty	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquive, Glissade contrôlée, Minus, Poids plume, Sprint	A	G
0-2	Chariots à pompe	105k	4	5	5+	-	10+	Arme secrète, Châtaigne (+1), Gros débile, Joueur vicieux (+1), Juggernaut, Stabilité	F	AG
0-2	Trolls entraînés	115k	4	5	5+	5+	10+	Châtaigne (+1), Gros débile, Lancer de coéquipier, Loner (3+), Projectiles de vomi, Régénération, Toujours affamé	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 60k chaque

Tier : 3

Règles spéciales : Bribery and Corruption, Low Cost Linemen, Underworld Challenge

Apo : Oui