

Memo Blood Bowl 2025

MAJ-December 2025

Note : règle mise à jour en 2025 / [règle mise à jour suite FAQ](#) / [ajout complémentaire](#)

GLOSSAIRE

Déviation	Jeter un D8 pour la direction et un D6 pour la distance
Dispersion (X)	Jeter les uns à la suite des autres autant de D8 pour la direction que de chiffre entre parenthèse
Rebond	= Dispersion (1) = Jeter un D8
Renvoi	Le ballon est renvoyé à partir de la dernière case occupée avant de sortir du terrain. Lancer 1D3 pour déterminer la direction et 2D6 la distance. La distance est comptée à partir de la case de départ (vaut 1).
Mis au Sol	Un joueur qui est <i>Au Sol</i> perd sa zone de Tacle et ne peut rien faire tant qu'il n'est pas <i>Debout</i> . Quand un joueur est <i>Mis Au Sol</i> ne lancez pas de jet d'armure. S'il est <i>Mis Au Sol</i> durant son activation, celle-ci s'arrête immédiatement. Si un joueur en possession du ballon est <i>Mis Au Sol</i> , le ballon rebondit à partir de la case du joueur, ce qui causera un Turnover si cela a lieu pendant l'activation de ce joueur.
Chuter	Si un Joueur de l'équipe active Chute, cela cause un Turnover . Quand un joueur Chute, placez-le <i>Au Sol</i> , effectuez un Jet d'Armure et éventuellement un Jet de Blessure. S'il était en possession de la balle, celle-ci rebondit à partir de là où il a chuté.
Plaquer	Si un joueur de l'équipe active est plaqué, un Turnover est causé. Quand un joueur est plaqué, placez-le <i>Au Sol</i> , effectuez un Jet d'Armure et éventuellement un Jet de Blessure. S'il était en possession de la balle, celle-ci rebondit à partir de là où il a été plaqué.
Distrain	Un joueur Distrain n'a pas de zone de Tacle, il ne peut pas utiliser de Compétences ou Traits Actifs. Il ne peut pas Intercepter ou tenter de Réceptionner le ballon. Si un joueur devient Distrain durant son Activation alors son activation s'arrête immédiatement. Il restera Distrain jusqu'à sa prochaine Activation (à moins d'une indication contraire)
Marquer / être marqué	Tout joueur ayant n'importe quel joueur adverse dans sa zone de tacle, quelque soit le statut de ce joueur, est dit <i>Marquant ce joueur</i> . Tout joueur se trouvant dans la zone de tacle d'un joueur adverse est dit <i>Marqué par ce joueur</i> . Les joueurs ne marquent jamais leurs coéquipiers
Libre	Un joueur <i>Debout</i> , et qui n'est pas <i>Marqué</i> par un joueur adverse, est dit <i>Libre</i>
Temporiser	Un joueur Temporise s'il est toujours en possession du ballon à la fin de son activation alors qu'il l'avait déjà au moment de son activation et qu'il pouvait marquer un Touchdown sans faire aucun jet de dé. Si cela arrive, lancer un D6 et si le résultat est supérieur ou égal au Tour actuel, le joueur se retrouve immédiatement Plaqué, le ballon rebondit à partir de sa case et un Turnover est causé. <u>Un joueur dont on a volontairement passé l'activation doit quand même faire ce jet de dé. Toutefois si un Turnover est causé avant que ce joueur ait été activé alors rien ne se passe.</u>
Sécuriser le ballon	Un joueur peut seulement déclarer cette action si le ballon se trouve libre <i>Au Sol</i> dans une case <u>sans aucun joueur adverse Debout et non Distrain à moins de 2 cases</u> . Le joueur peut se déplacer avant mais doit finir son mouvement dans la case du ballon sinon cela provoque un Turnover . Le joueur doit tenter de ramasser le ballon en lançant un D6 (<i>note : aucun modificateur ne s'applique</i>) : sur 2+, le ballon est ramassé et l'activation du joueur s'arrête immédiatement, sur 1, le ballon rebondit et un Turnover est causé. Les joueurs Big Guy et Instables ne peuvent pas déclarer cette action. Cette action ne peut être déclaré qu'une fois par tour.

Séquence d'Avant Match	
Facteur de Fans	Lancer un D3 + nombre de Fans Dévoués
Météo	Lancer 2D6 et consulter le résultat sur le tableau dédié.
Remplaçants	Ajouter autant de Journaliers Trois Quart avec le trait Solitaire 4+ qu'il faut pour avoir 11 joueurs.
Calcul des Valeur d'équipes	Comparer les valeurs de chaque équipe. L'équipe avec la plus haute valeur peut décider d'utiliser sa propre trésorerie pour acheter des Coups de Pouce. Puis l'équipe avec la plus faible valeur gagne la différence de valeur, plus la même valeur que celle dépensée par l'équipe de plus haute valeur en petite monnaie. Elle peut alors ajouter jusqu'à 50k pièces d'or de sa propre trésorerie. Tout cet argent doit être immédiatement utilisée pour acheter des Coups de Pouce.
Coups de pouce	Achat des Coups de Pouce, voir le tableau dédié.
Déterminer l'équipe qui engage	Lancer 1D6, le coach avec le plus haut score détermine quelle équipe bottera le ballon (en défense) et laquelle le réceptionne (en attaque). En cas d'égalité, les deux coaches relancent leur dé.
Séquence de préparation d'Engagement	
Placement des équipes	Le Coach en défense place son équipe suivant l'ensemble des règles de placement. Puis c'est au Coach en attaque de placer son équipe en suivant les mêmes règles de placement.
Déferlement	Une équipe avec cette règle spéciale peut ajouter sur le terrain 1D3 Trois Quarts de sa réserve sur le terrain en suivant toutes les règles de placement normales.
Botter le ballon	Déterminer le joueur qui botte (voir compétence Frappe Précise). Placer le ballon sur n'importe case du terrain du Coach en attaque puis réaliser une déviation du ballon (1D8, 1D6 sauf si compétence Frappe Précise est activée)
Sur le Ballon	Un seul joueur Libre de l'équipe qui reçoit avec cette Compétence peut se déplacer jusqu'à 3 cases, en suivant toutes les règles habituelles d'une Action de Déplacement, à l'exception qu'il ne peut pas Mettre le Paquet.
Coup d'envoi	Lancer 2D6 et consulter le résultat sur le tableau dédié
Réception	Si aucun joueur ne se trouve dans la case d'arrivé du ballon, alors il rebondit immédiatement. Si un joueur se trouve dans la case d'arrivé du ballon, il doit tenter Jet de Réception normal sans malus supplémentaire.
Séquence de fin de Drive	
Armes Secrètes	Tout joueur avec le trait arme secrète ayant été placé sur le terrain durant ce Drive est immédiatement Renvoyé. Il est possible de Contester normalement cette décision.
Effet de fin de Drive	Tous les effets se déclenchant en fin de Drive doivent être gérés à ce moment.
Récupération des KO	Tous les joueurs KO peuvent tenter un jet de récupération : sur 4+ le joueur récupère et peut être déplacé dans la Reserve, sinon il reste KO. Note : +1 au jet de récupération par Fût de Bloodweiser acheté
Fin du Drive	Tous les effets qui duraient le temps du Drive se terminent maintenant. Une nouvelle séquence d'Engagement ou une nouvelle mi-temps, sinon c'est la Séquence de fin de match
Séquence d'après Match	
Calcul des recettes	Diviser le nombre total de Fans présents par deux. Ajouter 1 si aucun joueur de l'équipe n'a été pris à Temporiser. Multiplier le résultat par 10 000 pour connaître la valeur finale des gains.
Mise à jour des Fans dévoués	Si votre équipe a gagné le match, lancer un D6 et si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de vos fans dévoués actuels, vous gagnez un à vos fans dévoués. Si votre équipe a perdu le match, lancer un D6 et si le résultat est inférieur à la valeur de vos fans dévoués actuels, vous perdez un à vos fans dévoués. En cas de match nul, il n'y aucun gain ou perte de fans dévoués.
Joueur du match	Chaque Coach désigne 6 de ses joueurs présents ayant joué durant le match et tire au hasard lequel parmi eux gagne le titre de joueur du match (et les 4 SPP associés).
Progression des joueurs	Compter les SPP gagnés par vos joueurs durant le match. Faites-les évoluer en fonction. Attention un joueur avec assez de SPP pour augmenter une caractéristique doit choisir une évolution même si ce n'est pas une caractéristique.
Recruter, virer and retraite temporaire	Ordre de résolution : Supprimer les joueurs morts, Engager de nouveaux joueurs avec votre trésorerie (Note : pas possible d'en engager si vous êtes déjà 16), Virer autant de joueurs que vous le souhaitez <u>tant que cela ne fait baisser le nombre de joueurs valables pour le prochain match en dessous de 11</u> , Acheter autant d'encadrement que vous le souhaitez, Engager n'importe quel Journalier qui a joué pour vous (coût d'achat + augmentation de progression), ceux-ci perdront le trait solitaire et garderont les SPP gagnés durant le match. Note d'interprétation : un journalier ne peut donc pas progresser à la fin du match où il est engagé. Un joueur ayant subi une blessure persistante peut être mis en retraite temporaire : il ne peut plus jouer pour l'équipe jusqu'à la fin de la saison, il compte toujours dans les 16 joueurs de l'effectif même si sa valeur n'est plus prise en compte, et il peut revenir jouer à la saison suivante.
Erreurs couteuses	Si plus de 100 000 pièces d'or restant dans la trésorerie, faire un jet sur la table de erreurs couteuses.

2D6 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES		
2	CANICULE	À la fin de chaque Phase et tant que cette condition météorologique est en vigueur, <u>un Coach lance un D3 et chaque Coach sélectionne au hasard ce nombre de joueurs parmi ceux qui étaient présents sur le terrain à la fin de cette Phase.</u> Les joueurs sélectionnés sont placés en Réserve et ne peuvent pas être placés sur le terrain pour la Phase suivante.
3	TRÈS ENSOLEILLÉ	Chaque fois qu'un joueur effectue un Test de Passe, appliquez un modificateur de -1 au jet.
4-10	CONDITIONS PARFAITES	Ni trop chaud, ni trop froid. C'est le temps parfait pour le Blood Bowl ! Il n'y a aucun effet additionnel.
11	PLUIE BATTANTE	Chaque fois qu'un joueur tente de Ramasser ou de Réceptionner le ballon, ou d'Intercepter une Passe, il subit un modificateur de -1 au jet.
12	BLIZZARD	Chaque fois qu'un joueur tente de Mettre le Paquet, appliquez un modificateur additionnel de -1 au jet. De plus, seules les Passes Rapides ou une Courtes peuvent être tentées.

2D6	%	COUPS D'ENVOI	
2	3%	A MORT L'ARBITRE !	Chaque équipe reçoit immédiatement une Corruption (Bribe) gratuite. Cette Corruption doit être utilisée avant la fin du match, sinon elle est perdue.
3	6%	TEMPS MORT !	Si un Coach a actuellement son marqueur de Tour sur le tour 6, 7 ou 8 de cette mi-temps, reculez le marqueur de Tour des deux équipes d'une case. Sinon, avancez le marqueur de Tour des deux équipes d'une case.
4	8%	DÉFENSE SOLIDE !	Le Coach de l'équipe qui engage sélectionne jusqu'à 1D3 joueurs Libres dans son équipe. Les joueurs sélectionnés sont retirés du terrain et peuvent se replacer en suivant toutes les procédures habituelles pour l'installation de l'équipe.
5	11%	COUP DE PIED HAUT	Un joueur Libre de l'équipe qui reçoit peut immédiatement être placé dans la case où le ballon va atterrir.
6	14%	FANS EN FOLIE !	Les deux Coaches lancent un D6 et ajoutent le nombre de Pom-Pom Girls de leur liste d'équipe. La première Action de Blocage, réalisée par le Coach avec le plus grand total, reçoit un Support Offensif supplémentaire. Si les deux coaches sont à égalité, les deux reçoivent cet avantage durant leur prochain Tour.
7	17%	COACHING BRILLANT	Les deux Coaches lancent un D8 et ajoutent le nombre d'Assistants Coaches de leur liste d'équipe. Le Coach avec le total le plus élevé (ou les deux Coaches en cas d'égalité) gagne immédiatement une Relance d'Équipe gratuite pour le Drive. Si cette Relance d'Équipe gratuite n'a pas été utilisée avant la fin du Drive, elle est perdue.
8	14%	CHANGEMENT DE METEO	Effectuez immédiatement un nouveau jet sur le Tableau Météo. Si le nouveau résultat est Conditions Parfaites, le ballon va Dévier dans les airs avant d'atterrir.
9	11%	SURPRISE	Le Coach de l'équipe qui reçoit sélectionne jusqu'à 1D3+3 joueurs Libres dans son équipe. Les joueurs sélectionnés peuvent immédiatement se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, même si cela les amène dans la moitié de terrain adverse.
10	8%	CHARGE !	Le Coach de l'équipe qui engage sélectionne jusqu'à 1D3+3 joueurs Libres dans son équipe. Les joueurs sélectionnés peuvent ensuite être activés un par un, exactement comme si c'était le Tour de leur équipe, et effectuer une Action de Mouvement gratuite. Un des joueurs sélectionnés peut à la place effectuer une Action de Blitz gratuite, un peut effectuer une Action Lancer un Coéquipier gratuite, et un peut effectuer une Action Botter un Coéquipier gratuite. Si un joueur sélectionné Tombe ou est Mis à Terre pendant son activation, aucun autre joueur sélectionné ne peut être activé et la Charge se termine.
11	6%	ENCAS DOUTEUX	Les deux Coaches lancent un D6. Le Coach a le résultat le plus bas (ou les deux Coaches en cas d'égalité) sélectionne au hasard un de ses joueurs sur le terrain et lance un D6. Sur un 2+, pour la durée du Drive, le joueur réduit sa MA et son AV de 1. Sur un 1, placez le joueur dans la Réserve pour ce Drive.
12	3%	INVASION DU TERRAIN	Les deux Coaches lancent un D6 et ajoutent leur Facteur Fan. Le Coach qui a le total le plus bas (ou les deux Coaches en cas d'égalité) sélectionne au hasard 1D3 de ses joueurs sur le terrain. Les joueurs sélectionnés sont immédiatement Mis à Terre et sont Sonnés.

Jet de Blessures				
2D6	Normal	Crane Epais	Minus	Minus Crane Epais
2-6	Sonné	Sonné	Sonné	Sonné
7			KO	
8	KO			Blessé
9		KO	Blessé	
10-12		Blessé		

Tableau des Blessures	
1D16	Résultat
1-8	Commotion
9-10	Rate le prochain match
11-12	Rate le prochain match et subit une blessure grave (+1 jet de blessure)
13-14	Rate le prochain match et subit une blessure persistante (baisse de caractéristique)
15-16	Mort

COUPS DE POUCE		
Avantage	Coût	Description
Prières à Nuffle 0-3	10 000	Voir Tableau dédié
Entraîneurs Assistants à Temps Partiel 0-5	20 000	Disponible pour toute équipe. Pour la durée du match, augmentez votre nombre d'Entraîneurs Assistants de 1 pour chaque Entraîneur Assistant à Temps Partiel acheté.
Pom Pom Girl Intérimaire 0-5	5 000	Disponible pour toute équipe. Pour la durée du match, augmentez votre nombre de Cheerleaders de 1 pour chaque Pom Pom Girl Intérimaire acheté.
Mascotte d'Équipe 0-1	25 000	Disponible pour toute équipe. Une équipe avec une Mascotte d'Équipe gagne une Relance d'Équipe supplémentaire pour chaque mi-temps. Cependant, chaque fois que l'équipe souhaite utiliser cette Relance d'Équipe, elle doit d'abord lancer un D6. Sur un résultat de 4+, la Relance d'Équipe peut être utilisée normalement. Sur un résultat de 1-3, la Mascotte d'Équipe s'est avérée inefficace et la Relance d'Équipe est perdue pour cette mi-temps. Une autre Relance d'Équipe peut être utilisée à la place. De plus, une équipe avec une Mascotte d'Équipe peut relancer tout jet d'un 1 naturel lors du lancer du D6 pour le résultat Fans Dédiés sur la Table des Coups d'envoi.
Mage de la Météo	25 000	Disponible pour toute équipe. Une fois par match, au début de n'importe lequel de vos Tours, vous pouvez immédiatement effectuer un jet sur la Table de Météo, en appliquant un modificateur allant jusqu'à +2 ou -2 au jet. Les conditions météorologiques résultantes sont appliquées immédiatement et dureront jusqu'à la prochaine fois qu'un résultat <i>Changement de Météo</i> est obtenu sur la Table des Coups d'envoi.
Fûts de Bloodweiser 0-2	50 000	Disponible pour toute équipe. Pour la durée du match, pour chaque Fût de Bloodweiser acheté, appliquez un modificateur de +1 au jet chaque fois que vous lancez un jet de récupération sur un joueur KO.
Pots-de-vin 0-3	100 000	50 000 pièces d'or pour les équipes avec la règle spéciale Corruption et Pots-de-vin. Disponible pour toute équipe. Lorsqu'un joueur est Expulsé, après toute tentative de Contester la Décision, vous pouvez utiliser un Pot-de-vin tant que vous êtes encore en mesure de le faire. Lorsqu'un Pot-de-vin est utilisé, lancez un D6. Sur un résultat de 2+, le joueur n'est pas Expulsé (et aucun Turnover n'est causé). Sur un 1 naturel, l'arbitre empêche le Pot-de-vin et expulse quand même le joueur (Note : créant ainsi un Turnover)
Entraînement Supplémentaire 0-8	100 000	Disponible pour toute équipe. Chaque Entraînement Supplémentaire accorde une Relance d'Équipe supplémentaire pour la durée du match.
Assistant Mortuaire 0-1	100 000	Disponible pour toute équipe avec la règle spéciale Maîtres de la Mort. Une fois par match, une équipe qui a acheté un Assistant de Morgue peut l'utiliser pour relancer un Jet de Régénération raté pour l'un de ses joueurs.
Médecin de la Peste 0-1	100 000	Disponible pour toute équipe avec la règle spéciale Favoris de Nurgle. Une fois par match, une équipe qui a acheté un Médecin de la Peste peut l'utiliser pour relancer un Jet de Régénération raté pour l'un de ses joueurs. Autre possibilité, une équipe qui a acheté un Médecin de la Peste peut l'utiliser de la même manière qu'un Apothicaire.
Débutants Déchaînés	150 000	Disponible pour toute équipe avec la règle spéciale Linemen à Vil Prix. Après avoir ajouté tous les Remplaçants nécessaires pour porter le nombre de joueurs à 11, l'équipe gagne 2D3+1 Remplaçants supplémentaires pour le match. Ces Remplaçants supplémentaires peuvent temporairement faire passer le nombre de joueurs de l'équipe au-dessus de 16. Ces Remplaçants supplémentaires sont traités de la même manière que les Remplaçants réguliers à tous égards et, à moins qu'ils ne soient embauchés après le match, quitteront l'équipe à la fin du match.
Apothicaire Itinérant 0-2	100 000	Disponible pour toute équipe qui peut embaucher un Apothicaire. Une équipe qui a acheté un Apothicaire Itinérant peut l'utiliser, une fois par match, de la même manière qu'un Apothicaire régulier.
Chef Cuisinier Halfling 0-1	300 000	100 000 pièces d'or pour les équipes Halflings. Disponible pour toute équipe. Au début de chaque mi-temps, <u>avant que le Coup d'envoi n'ait lieu</u> , une équipe qui a acheté un Chef Cuisinier Halfling peut lancer trois D6. Pour chaque jet de 4+, l'équipe gagne une Relance d'Équipe supplémentaire pour la mi-temps et l'adversaire perd une Relance d'Équipe pour la mi-temps. Les Relances d'Équipe accordées par des Compétences, des Traits ou d'autres règles spéciales ne peuvent pas être perdues de cette manière.

Arbitre Partial 0-1	Prix variable	Voir liste spécifique. Exemple : Représentant de Ligue Véreux : 120 000 pièces d'or (80 000 pièces d'or pour les équipes avec la règle spéciale Corruption et Pots-de-vin) Disponible pour toute équipe. Une équipe qui a embauché un Représentant de Ligue Véreux obtient les avantages suivants : - SURVEILLANCE RAPPROCHÉE : Immédiatement après qu'un joueur adverse effectue une Action d'Aggression et n'est pas Expulsé, lancez un D6. Sur un résultat de 1-4, rien ne se passe. Sur un résultat de 5+, le joueur adverse est immédiatement Expulsé. - "JE N'AI RIEN VU !" : Chaque fois que vous tentez de Contester la Décision, appliquez un modificateur de +1 au jet. Un jet d'un 1 naturel comptera toujours comme "Vous Êtes Viré !".
Staff d'Entraîneurs Infâme 0-1	Prix variable	Voir liste spécifique
Joueurs Mercenaires 0-3	Prix variable	Achat au coût de base du Poste + 30 kpo + 50 kpo si on ajoute une compétence Primaire de son Poste. Obtiennent Solitaire (4+), ne peuvent être retenus en fin de match, ne gagnent pas de PSP, doivent respecter le nbre de poste max et ne peuvent faire monter l'effectif à plus de 16 (hors blessé).
Joueurs Star 0-2	Prix variable	Voir liste des joueurs Star
Sorcier 0-1	150 000	Voir liste spécifique. Exemple Sorcier Sportif : Disponible pour toute équipe. Une fois par match, un Sorcier Sportif peut lancer l'un des deux sorts suivants : - BOULE DE FEU : À la fin de n'importe quel Tour, avant que le Tour suivant ne commence, vous pouvez sélectionner n'importe quelle case sur le terrain. Lancez un D6 pour tout joueur qui se trouve dans ou adjacent à la case sélectionnée. Sur un résultat de 1-3, ils évitent la boule de feu et rien ne se passe. Sur un résultat de 4+, le joueur a été touché par la boule de feu. Tout joueur Debout qui est touché par la boule de feu est immédiatement Plaqué et un modificateur de <u>+1 est appliqué au Jet d'Armure</u> . Tout joueur À Terre ou Sonné qui est touché par une boule de feu aura immédiatement un Jet d'Armure effectué contre lui, en appliquant un modificateur de <u>+1 au Jet d'Armure</u> . <u>Ces modificateurs doivent toujours être appliqués (note d'interprétation : même sur ses propres joueurs, mais peau de fer l'annule).</u> - ZAP ! : À la fin de n'importe quel Tour, avant que le Tour suivant ne commence, vous pouvez sélectionner n'importe quel joueur sur le terrain et lancer un D6. Si le résultat du D6 est inférieur à la FO du joueur sélectionné, ou si le jet est un 1 naturel, alors rien ne se passe. <u>Si le résultat du D6 est égal ou supérieur à la FO du joueur sélectionné, ou si le jet est un 6 naturel, alors le joueur est transformé en Grenouille.</u> S'il tenait le ballon, celui-ci Rebondira depuis sa case. Une Grenouille a le profil suivant : MV: 5, FO: 1, AG: 2+, PA: -, AR: 5+. Compétences & Traits : Esquive, Bond, Pas de Ballon, Minus, Microbe, Très Longues Jambes. Si une Grenouille subit une Blessure Grave, n'effectuez pas de Jet de Blessure Grave pour elle. Au lieu de cela, elle subira automatiquement le résultat Commotion. Un Apothicaire ne peut pas être utilisé sur une Grenouille. <u>À la fin de l'Engagement en cours, le joueur transformé en Grenouille redeviendra normal sans effets néfastes et sera placé dans la Réserves prêt pour le prochain Engagement.</u>

PRIERES A NUFFLE

D16	Nom	Description
1	TRAPPE TRAITRESSE	Chaque fois qu'un joueur de l'une ou l'autre équipe entre dans une case contenant une Trappe pour quelque raison que ce soit, lancez un D6. Sur un 1, la Trappe s'ouvre et le joueur tombe dedans. Effectuez un jet de Blessure pour le joueur exactement comme s'il avait été Poussé dans le Public. Si le joueur tenait le ballon, celui-ci rebondira depuis la case de la Trappe. <u>Interprétation actuelle : Coup de Pied haut, Poursuite, Farceur et Tacle plongeant ne déclenchent pas la trappe.</u>
2	COPAIN AVEC L'ARBITRE	Chaque fois que vous Contestez l'Arbitre, traitez tout jet de 5 ou 6 comme une Contestation réussie
3	STYLET	Sélectionnez aléatoirement un joueur de votre équipe qui participe à ce match. Le joueur sélectionné gagne le Trait Poignard pour la durée du match.
4	HOMME DE FER	Sélectionnez un joueur de votre équipe qui participe à ce match. Le joueur sélectionné améliore son AV de 1 (jusqu'à un maximum de 11+) pour la durée du match.
5	POING AMÉRICAINS	Sélectionnez un joueur de votre équipe qui participe à ce match. Le joueur sélectionné gagne la Compétence Châtaigne pour la durée du match.
6	MAUVAISES HABITUDES	Sélectionnez aléatoirement D3 joueurs adverses qui participent à ce match. Les joueurs sélectionnés gagnent le Trait Solitaire (2+) pour la durée du match.
7	CRAMPONS GRAISSEUX	Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse qui participe à ce match. Le joueur sélectionné réduit son AG de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée du match.
8	BÉNÉDICTION DE NUFFLE	Sélectionnez aléatoirement un joueur de votre équipe qui participe à ce match. Le joueur sélectionné gagne la Compétence Pro pour la durée du match.
9	TAUPES SOUS LE TERRAIN	Les joueurs adverses appliquent un modificateur de -1 au jet lorsqu'ils tentent de Sprinter.
10	PASSE PARFAITE	Tout joueur de votre équipe qui réussit une Passe gagne 2 SPP même si le ballon tombe au sol.
11	RÉCEPTION ÉBLOUISSANTE	Tout joueur de votre équipe qui réussit à Réceptionner le ballon à la suite d'une Action de Passe gagne 1 SPP.
12	INTERACTION AVEC LES FANS	Si un joueur adverse subit une Blessure à la suite d'une Sortie dans le Public, le joueur qui l'a poussé dans la foule gagne 2 SPP.
13	VIOLENCE NECESSAIRE	Tout joueur de votre équipe qui cause une Blessure à la suite d'une Action d'Agression gagne 2 SPP.
14	LANCER DE PIERRE	Une fois par match, au début de l'un de vos Tours avant qu'aucun joueur ne soit activé, vous pouvez sélectionner aléatoirement un joueur adverse sur le terrain et lancez un D6. Sur un 4+, un supporter en colère lance une pierre et le joueur sélectionné est immédiatement Mis à Terre.
15	SURVEILLANCE ACCRUE	Tout joueur adverse qui effectue une Agression sera automatiquement Expulsé s'il passe l'armure, peu importe qu'un double naturel soit obtenu ou non.
16	ENTRAÎNEMENT INTENSIF	Sélectionnez aléatoirement un joueur de votre équipe qui participe à ce match. Le joueur sélectionné gagne une Compétence Primaire de votre choix pour la durée du match.

Règles Spéciales

Capitaine d'Equipe	Lors de la création de l'équipe, vous pouvez nommer n'importe quel joueur (à la l'exception des Big Guy) de votre liste initiale pour être le Capitaine de l'équipe. Celui gagne immédiatement la Compétence Pro sans cout additionnel. De plus, tant que votre Capitaine d'équipe est sur le terrain, à chaque fois que vous utilisez une Relance d'équipe vous pouvez lancer un D6 : sur un résultat de 6 naturel la Relance d'Equipe est gratuite. <u>Lors de la séquence de préparation d'Engagement, vous devez, si vous le pouvez, mettre votre Capitaine d'équipe sur le terrain.</u> Un Capitaine d'équipe peut uniquement être viré de l'équipe s'il a subi une blessure réduisant une de ses caractéristiques. Toutefois si un Capitaine d'équipe est tué durant une partie, vous pouvez nommer un nouveau Capitaine d'équipe à la fin de la partie.
Brutes Bagarreuses	En ligue, les joueurs de cette équipe gagneront 3 SPP en causant des blessures (au lieu de 2) et seulement 2 SPP en marquant un Touchdown (au lieu de 3)
Corruption et Pots de vin	Une fois par partie, peut relancer un 1 lors d'un jet de contestation
Déferlement	Durant la séquence de préparation d'Engagement, après que les deux équipes ont mis en place leurs joueurs, l'équipe avec cette règle spéciale peut ajouter sur le terrain 1D3 Trois Quarts de sa réserve sur le terrain en suivant toutes les règles de placement normales.
Maitres de la non-vie	Si, lors de la partie, un joueur adverse, avec une FO de 4 ou moins et qui n'a pas le Trait Instable , subit la blessure Mort, alors l'équipe peut ajouter immédiatement un Trois Quart de son Roster à sa Réserve. Cela peut entraîner l'équipe à avoir temporairement plus de 16 joueurs pour le reste de la partie. Durant la séquence d'après match, ce Trois quart peut être engagé gratuitement sauf si l'équipe compte déjà 16 joueurs.