



## Jeu à Sept

par [Chroniques d'un Empire Oublié](#)

Note de Rédaction : Ce document vous propose une compilation des règles du Blood Bowl à 7 parues dans le Death Zone de la Saison 2.

Ace.

### Le Terrain de Blood Bowl à 7

Il est composé comme un terrain normal sur 20 × 11 cases. Les Couloirs Latéraux **2** ont 2 cases de larges, le Champ Centre **4** en a 7. Chaque moitié de terrain est long de 9 cases + 1 case pour les En-but **1**. On retrouve 1 trappe **5** dans chaque Couloir Latéral de moitié de terrain (donc 2 trappes sur le terrain). Elles sont situées à 2 cases de la touche **3** et à 6 cases de l'En-but.

Le Champ Centre s'étend entre les 2 Couloirs Latéraux et les 2 Zones d'En-but. Deux Lignes d'Engagement **6** sont définis dans le Champ Centre à 3 cases de part et d'autre de la ligne médiane.



### Les Fosses

Elle ne possède que 6 cases pour les comptes-tours (il n'y a que 6 tours de jeu par mi-temps), barres de score et Relances.

### Création de l'équipe

Le budget est fixé à 600 000 pièces d'or pour embaucher 7 joueurs minimum dans la liste d'équipe. Le nombre de joueurs ne peut excéder 11. Vous pouvez inclure 4 joueurs maximum autres que des Lineman. Bien sûr, il y a lieu également de respecter le nombre maximum de joueur par postes, fixé par la liste d'équipe.

Il est possible d'acheter 0-6 Relances au double du prix de base lors de la création. Elles ne pourront pas être achetées par la suite.

Le Staff d'équipe peut également être recruté : 0-3 Assistant (20 kpo chaque), 0-6 Cheerleaders (20 kpo chaque), 0-1 Apothicaire (80 kpo). Ce recrutement peut également se faire entre deux matchs.

Le niveau de Fans Dévoués est fixé à 1 et chaque point d'amélioration pour un maximum de 6 coûte 20 kpo.

### Préparation du match

Les séquences d'avant-match sont identiques à celles fixées pour un match classique avec quelques exceptions :

- **Journaliers** : L'équipe peut en bénéficier de Journaliers si l'effectif n'est pas suffisant pour jouer un match mais ces derniers sont Solitaire (5+).
- **Coups de Pouces** : Les règles pour sélectionner des Coups de Pouces sont les mêmes que pour un match normal mais sont limités au tableau fourni ci-dessous.

QTÉ	EFFETS DES COUPS DE POUCE	COÛT
0 – 2	<b>Cheerleaders Intérimaires</b> : s'ajoutent aux Cheerleaders pour le match (peuvent dépasser le max de 6).	30 kpo
0 – 1	<b>Coachs Assistants à Temps Partiel</b> : s'ajoutent aux Coachs Assistants pour le match (peuvent dépasser le max de 3).	30 kpo
0 – 2	<b>Fûts de Bloodweiser</b> : +1 x nbre de tonneaux aux jets pour sortir de KO.	50 kpo
0 – 5	<b>Mesures Désespérées</b> : Chaque achat permet 1 tirage d'1 Mesure Désespérée (cf tableau dédié) à utiliser 1 fois dans le match.	50 kpo
0 – 5	<b>Préparatifs spéciaux</b> : Chaque achat permet 1 tirage d'1 Carte de Préparatif Spécial (cf règles normales).	100 kpo
0 – 8	<b>Entraînement supplémentaire</b> : offre une Relance d'équipe utilisable à chaque mi-temps du match (NdR : les règles indiquent 0-8, ça doit être une erreur vu que le BB7 limite à 6).	150 kpo
0 – 3	<b>Pots de vin</b> : faites un jet D6>1 (si le coach n'a pas été Expulsé auparavant) pour corrompre l'arbitre s'il Expulse un de vos joueurs. Coût/2 pour « Chantage & Corruption ».	100 kpo
0 – 2	<b>Apothicaire Ambulant</b> : Vous louez les services d'Apothicaires si la liste d'équipe le permet.	100 kpo
0 – 1	<b>Assistant Funéraire</b> : soutien au Nécromancien qui permet de relancer, une fois par match, un jet de Régénération. Autorisé que pour « Spot de Sylvanie ».	100 kpo
0 – 1	<b>Médecin de la Peste</b> : pour relancer un jet de Régénération une fois dans le match ou transformer un KO en « Sonné ». Autorisé que pour « Favoris de Nurgle ».	100 kpo
0 – 1	<b>Chef Cuistot Halfling</b> : Au moment du Coup d'Envoi de chaque mi-temps (avant le jet sur la Table), offre 1 Relance de mi-temps et ôte une Relance à l'adversaire pour chaque jet de 4+ avec 3D6. Coût/3 pour « Coupe du Dé à Coudre Halfling ».	300 kpo
Illimité	<b>Joueurs Mercenaires Sans Limite</b> : Achat au coût de base du Poste + 30 kpo + 50 kpo si on ajoute une compétence principale de son Poste. Obtient 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). Peuvent être remplacés par 0-3 Mercenaires (cf règles normales).	Variable

1D8	MESURES DÉSÉSPÉRÉES
1	<b>Cocktail Dopant</b> : Au moment où vous placez votre équipe pour le 1 <sup>er</sup> Coup d'Envoi, choisissez 1 de vos joueurs qui reçoit +1F et +1AG. À la fin de la Phase où, il a participé, jetez 1D6. Sur 1-2, il rate le reste du match.
2	<b>Forçat</b> : 1 de vos joueurs lors de son activation peut faire 2 actions au lieu d'1, mais pas la même (par extension pas deux actions contenant un mouvement).
3	<b>Fêtard</b> : Au moment où vous placez votre équipe pour le 1 <sup>er</sup> Coup d'Envoi, choisissez 1 joueur adverse qui rate la première Phase.
4	<b>Match de Revanche</b> : Au début d'un de vos tours avant toute action, Agressions illimitées pour votre équipe durant votre tour.
5	<b>Mise au Point Tactique</b> : Lorsque vous activez un joueur pour une action de Passe, elle est automatiquement réussie (= Précise), ainsi que la Réception (sauf si Interception).
6	<b>Espionnage Sportif</b> : Relance d'équipe gratuite à jouer lors d'1 TO.
7	<b>Peau de Banane</b> : À jouer quand 1 joueur adverse entre dans la ZdT d'1 de vos joueurs. Il Chute.
8	<b>Parchemin Magique</b> : À utiliser comme un Sorcier Sportif à Gages.

- Prières à Nuffle** : Les règles pour bénéficier de Prières à Nuffle sont les mêmes que pour un match normal mais le tirage se fait sur le tableau fourni ci-dessous.

1D8	TABLE DES PRIÈRES À NUFFLE
1	<b>Trappe Traîtresse</b> : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout joueur qui arrive sur une case de Trappe jette 1D6. Sur 1, il est considéré comme Poussé dans le Public. S'il portait le ballon, il rebondit.
2	<b>Pote avec l'Arbitre</b> : Jusqu'à la fin de la Phase, les résultats de Contestation sont traités en 2-4 et 5-6 au lieu de 2-5 et 6.
3	<b>Stylet</b> : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Poignard jusqu'à la fin de la Phase.
4	<b>Homme de Fer</b> : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient +1AR (max 11+) pour la durée du match.
5	<b>Poings Américains</b> : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Châtaigne (+1) pour la durée du match.
6	<b>Mauvaises Habitudes</b> : Désignez au hasard 1D3 joueurs adverses non Solitaire et disponible pour cette Phase, ils obtiennent Solitaire (2+) jusqu'à la fin de la Phase.
7	<b>Crampons Graisseux</b> : Désignez au hasard 1 joueur adverse disponible pour cette Phase, il obtient -1M jusqu'à la fin de la Phase.
8	<b>Statue Bénie de Nuffle</b> : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Pro pour la durée du match.

## Pendant le match

Les phases, tours d'équipes et tours de joueurs sont identiques à ceux fixés pour un match classique avec quelques exceptions :

- **Placement** : Les joueurs doivent être placé dans la Zone d'Engagement qui se trouve entre leur Zone d'En-but et la ligne d'Engagement de leur moitié de terrain. Un seul joueur peut se placer dans chaque Couloir Latéral. Trois joueurs minimum doivent être placés dans le Champ Centre contre leur Ligne d'Engagement (si cela est impossible, les règles pour Concéder le match s'appliquent).
- **Coups d'Envoi** : Les règles pour traiter les Coups d'Envoi sont les mêmes que pour un match normal mais le tirage se fait sur le tableau fourni ci-dessous. Vous pouvez tout à fait placez le ballon dans le Champ du Centre et il peut y atterrir sans que cela n'entraîne de Remise en Jeu.

2D6	COUPS D'ENVOI
2	<b>Appelez l'Arbitre</b> : Chaque coach reçoit un Pot-de-vin pour le match.
3	<b>Temps Mort</b> : Si l'1 des 2 équipes est au tour 4, 5 ou 6, le curseur est reculé d'1 case. Sinon le curseur avance d'1 case.
4	<b>Défense Solide</b> : 1D3+3 joueurs de l'équipe qui engage peuvent être remplacés différemment mais en respect des règles de placement.
5	<b>Coup de Pied Haut</b> : 1 joueur « Démarré » peut se placer sur la case où va tomber la balle sans tenir compte de son M.
6	<b>Fans en Folie</b> : Chaque coach jette 1D6+Cheerleaders, le meilleur a droit à 1 jet sur la table des Prières à Nuffle (aucun si égalité).
7	<b>Coaching Brillant</b> : Chaque coach jette 1D6+Assistants, le meilleur a droit à 1 Relance pour la Phase (aucun si égalité).
8	<b>Météo Capricieuse</b> : Refaire jet de Météo. Si Conditions Idéales, le ballon Ricoche.
9	<b>Surprise</b> : 1D3+1 joueurs de l'équipe en réception peuvent bouger d'1 case.
10	<b>Blitz</b> : 1D3+1 joueurs « Démarrés » de l'équipe qui engage peuvent être activés pour une action de M, l'un d'entre eux peut faire 1 Blitz, un autre peut Lancer un Coéquipier. Ce tour « gratuit » s'arrête si 1 joueur actif « Chute » ou « est Plaqué ».
11	<b>Arbitre Officieux</b> : Chaque coach jette 1D6+FP, le coach ayant le plus mauvais résultat désigne 1 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coachs désignent 1 joueur au hasard). Sur <b>2+</b> avec 1D6, ce joueur est « Mis à Terre », « Sonné ». Sur <b>1</b> il est Expulsé.
12	<b>Invasion du Terrain</b> : Chaque coach jette 1D6+FP, le plus mauvais désigne 1D3 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coachs désignent 1D3 joueur au hasard). Ces joueurs sont « Mis à Terre » et « Sonnés ».

- **Blessures** : des tableaux spécifiques sont utilisés pour gérer les Blessures.

2D6	BLESSURES
2-7	<b>Sonné</b> : Le joueur est placé sur le ventre, il ne s'active pas au prochain tour et se mettra automatiquement sur le dos.
8-9	<b>KO</b> : Le joueur est placé dans le Box des KO, il en sortira sur 4+ avec 1D6 au début de la prochaine Phase.
10	<b>Commotion</b> : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés sans rien de plus.
11	<b>Amoché</b> : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés et rate le prochain match (RPM)
12	<b>Mort</b> : il est retiré de l'équipe...

  

MINUS	
2-6	<b>Sonné</b> : Le joueur est placé sur le ventre, il ne s'active pas au prochain tour et se mettra automatiquement sur le dos.
7-8	<b>KO</b> : Le joueur est placé dans le Box des KO, il en sortira sur 4+ avec 1D6 au début de la prochaine Phase.
9-10	<b>Commotion</b> : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés sans rien de plus.
11	<b>Amoché</b> : Le joueur est placé dans le Box des Éliminés et rate le prochain match (RPM)
12	<b>Mort</b> : il est retiré de l'équipe...

- **Apothicaire** : il peut soigner (même les Journaliers et les Mercenaires en jeu à 7) un KO, une Commotion, un joueur Amoché ou Mort une seule fois par match au moment où ce dernier apparaît. Dans le cas du KO, le joueur peut rester sur le terrain « Sonné » s'il n'en était pas sorti, sinon il va dans le Box des Réserves. Dans les autres cas, le coach jette 1D6. Sur **4+**, le joueur rejoint le Box des Réserves (*NdR : pas de précision concernant une limite à l'utilisation de l'Apothicaire dans le Death Zone – dans les règles de la saison 2, c'est 1 fois par match*).

## Après le match

Les séquences d'après-match sont identiques à celles fixées pour un match classique avec quelques exceptions :

- **Améliorations** : Les joueurs ne gagnent pas de PSP. À la fin de chaque match à 7, vous avez le choix entre 2 options. Soit 1 joueur de votre choix gagne une compétence Primaire qu'il tire au hasard. Soit 1 joueur désigné au hasard gagne une compétence Secondaire qu'il tire au hasard. Les valeurs de ces joueurs sont augmentées de 10 kpo pour la 1<sup>re</sup> Primaire et 20 kpo pour chacune des suivantes ; 20 kpo pour la 1<sup>re</sup> Secondaire et 30 kpo pour chacune des suivantes.
- **Enrôlement** : À la fin de chaque match, le coach lance 1D6 pour chaque joueur qui a gagné une ou plusieurs compétences. Si ce jet est **inférieur ou égal au nombre de compétences supplémentaires que le joueur a acquis en cours de carrière**, il quitte l'équipe.



NdR : 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 : 29/05/23  
Source : Death Zone Saison 2

Mise en page : Ace  
Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>