



# Libre de règles - Bloodball 3 : Chaos Cup !



## Clés pour décrypter un Jeu De Rôle Grandeur Nature

Info importante : Dans ce livret, tous les mots clés sont en gras

### Bloodball - Kesako ?

Le Trollball est un tournoi sportif inspiré du football américain, sans contact physique, où les joueurs, armés d'une épée, doivent mettre une balle en mousse dans le tonneau de l'équipe adverse pour marquer un point. L'équipe qui a marqué le plus de points à la fin du match a gagné. Il est pratiqué depuis le début du millénaire dans une dizaine de pays.

Le Bloodball est un GN Trollball qui prend place dans l'univers de Warhammer Battle, un monde médiéval fantastique imaginé par Games Workshop.

### Qu'est ce qui le différencie d'un tournoi sportif ?

Dans le Bloodball, les joueurs incarnent différentes races (exclusivement chaotiques dans cet opus) et choisissent une classe qui apportent des avantages sur et en dehors du terrain. Des PNJs sont là pour les aider à améliorer leur performance, recruter de nouveaux membres, traquer des bêtes sauvages, pratiquer des opérations, ...

En somme, le Bloodball va plus loin qu'un simple tournoi sportif et propose une véritable expérience GNistique basée sur un sport médiéval-fantastique.

### Joueurs et personnages

Le **PJ** ou **Personnage Joueur** est le principal acteur de l'histoire qui se vit durant le GN ou Jeu De Rôle Grandeur Nature. Ce personnage, qui bénéficie d'une histoire (ou Background), réalise durant le jeu des actions qui sont généralement liées à des objectifs qu'il, ou son groupe, doit remplir.

Le **PNJ** ou **Personnage Non Joueur** a des caractéristiques proches du PJ car il bénéficie comme lui d'une histoire détaillée et d'objectifs propres. La différence se situe dans l'aide qu'il apporte aux Orgas pour faire vivre le jeu.

L'**Orga** est un être merveilleux et tout-puissant. Ses paroles font office d'évangiles et doivent être respectées !

### Races accessibles

Tu choisis, lors de l'inscription, d'incarner une des races chaotiques, Elfe noir, Orc, Gobelin, Mort-Vivant, Troll, ... (liste non exhaustive). Chaque race (hormis les adeptes du Chaos) bénéficie d'une capacité spéciale pour te récompenser de tes efforts.

Du **maquillage** est **mis à ta disposition** par les orgas au début du jeu et un système de location est proposé pour les **masques en latex**, afin de limiter tes dépenses.

### Équipement

L'équipement d'un personnage varie d'une race à l'autre mais on retrouve invariablement les éléments suivants :

- ❖ Le costume médiéval est de rigueur (fais simple, une chemise ample et un pantalon). **Pas de jeans !** Une malle de costumes sera disponible au début du jeu pour les débutants.
- ❖ Les chaussures à crampons sont interdites.

### Détails des armes

Toute arme de corps-à-corps doit être **en mousse**, composée d'une **tige en fibre de verre ou en PVC plein, latexée** ou recouverte de scotch.

- ❖ **Arme courte** : Longueur < 110 cm, peut être tenue à une ou deux mains.
- ❖ **Arme longue** : Longueur entre 110 et 150 cm. Doit **toujours être tenue à deux mains**.
- ❖ **Arme de lancer** : Mousse et latex uniquement, utiliser du cuir ou lino pour le lest. **Aucune partie rigide !**

### Détails des boucliers et armures

- ❖ **Bouclier** : Entièrement en mousse, **aucune partie rigide !** De forme rectangulaire, max 80\*60 cm. De forme ronde, diamètre max 70 cm.
- ❖ **Armure Lourde** (uniquement pour les mercenaires) : Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant au moins 4 des 5 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.

**IMPORTANT** : La validité d'une arme ou d'une armure est laissée à l'appréciation de l'orga, conforme-toi à son avis !



## Règles du Jeu Grandeur Nature

Ces règles sont valables sur un terrain de Bloodball comme en dehors.

### Stop !

**Si un joueur crie « STOP ! », arrêtez tout ! La règle du « STOP ! » prévaut sur toutes les autres règles de sécurité.**

En cas de danger physique manifeste (risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu) ou de blessure, il est possible de crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Tout abus du « STOP ! » sera sanctionné !

### Quelques évidences

Il est **interdit** de frapper à la **tête**, à la **poitrine** et aux **parties génitales**.

Il est **interdit** de frapper avec la **pointe d'une arme**.

**Taper plus fort ne sert à rien !** Ça fait juste plus mal.

### Déroulement d'un combat

Le combat commence lorsque l'un des protagonistes dégaine et utilise une arme.

Seules les touches franches (celles qui portent) comptent !

Toute touche (à l'exception des projectiles) peut être parée par une arme ou un bouclier.

Un personnage sans armure touché par un adversaire est **assommé**, quelle que soit l'arme.

### Spécificité des armures lourdes

Un personnage en armure lourde touché par un adversaire est **assommé** uniquement si l'arme est tenue à 2 mains ou s'il est touché par un projectile.

### Spécificité des projectiles

Boulets, boules de feu et sphères de feu sont considérés comme des projectiles et traversent les armures. Un personnage touché par un boulet ou une sphère de feu est directement plongé dans le **coma**.

### Consommables

Fléchettes nerf et boules de feu en mousse sont des consommables. **Un consommable ne peut pas être réutilisé après un tir !** Mais il peut être ramassé pour être vendu à un PNJ.

### Lexique médical

**Assommé** : Le personnage doit s'agenouiller et brandir son arme au-dessus de sa tête. Il se réveille si quelqu'un le secoue ou seul au bout de 5 min.

**Coma** : Le personnage tombe au sol, les yeux clos. Il ne peut plus se déplacer seul mais peut être porté. Il se réveille s'il est soigné ou seul au bout de 30 min. Un personnage régulièrement **assommé** peut sombrer dans le **coma**.

## Règles spécifiques aux matchs de Bloodball

### Feuille de match

Une équipe est :

- ❖ Mono ou multi-raciale, mais ne peut recruter qu'une seule créature monstrueuse !
- ❖ Composée d'au minimum 5 Bloodballeurs et jusqu'à 9 Bloodballeurs maxi, avec certaines restrictions selon les classes :
  - 0 à 1 Capitaine
  - 0 à 3 Mercenaires
  - 0 à 3 Spadassins
  - 0 à 1 Coach
  - 0 à 3 Sorciers
  - 0 à 3 Arquebusiers

**IMPORTANT** : Les guérisseurs ne sont pas liés à aucune équipe et ne figurent pas sur la feuille de match, **leurs services doivent être monnayés avant chaque match !**

Chaque membre de l'équipe est rapidement identifiable grâce à :

1. La couleur de son tabard, différente pour chaque équipe.
2. Un numéro bien visible et différent des autres membres de son équipe.



### Terrain « officiel »

Le terrain est un rectangle de 27 mètres de long sur 15 mètres de large. Une ligne médiane partage le terrain.

Un tonneau est placé à chaque extrémité du terrain. Il sert de but, dans lequel les joueurs doivent déposer la balle.

Les guérisseurs et les remplaçants se trouvent sur le banc de touche, situés sur des 2 côtés longs du terrain (à l'abri des jets du public).

Un puissant champ de magie entoure le terrain, empêchant le public d'intervenir.

**Note** : Plusieurs formats, différents du terrain officiel, seront proposés en jeu.

## Début d'un match

1. L'arbitre vérifie les feuilles de match pour traquer toute irrégularité
2. Une équipe qui ne peut pas aligner **5 joueurs** est déclarée **forfait** !
3. Duel au premier sang s'il y a des capitaines
4. Chaque équipe se répartit ensuite dans son camp
5. Optionnel - L'arbitre explique les règles spécifiques du terrain
6. Il explique au public les cartes Stratégie choisies par les Coachs
7. Il sonne enfin le début de la rencontre

## Déroulement du match

### TOUT CONTACT PHYSIQUE EST INTERDIT !

Un match est composé de 2 mi-temps de 7 minutes, entrecoupées de 5 min de pause.

Une manche est la période entre un engagement et un point marqué par l'une des équipes.

La balle ne peut être jouée qu'à la main (pas avec le pied). Elle ne peut pas être lancée !

### Plaquages, percussions et arrachage de balle sont interdits.

Un joueur qui n'a aucune main de libre NE peut PAS porter la balle.

Si la balle sort du terrain, un joueur de l'équipe adverse la remet en jeu depuis le bord.

### Cas d'un joueur touché par un autre

Tout joueur **assommé** ne peut plus tenir la balle. Il doit la lâcher immédiatement au sol et ne pas se coucher dessus. Tout joueur genoux à terre sera considéré comme **assommé**.

Si un joueur rentre la balle dans le tonneau et est blessé ou **assommé** dans le mouvement, le point est accordé.

A la fin d'une manche, tous les joueurs **assommés** se réveillent.

### Rappel du déroulement d'un combat

- ❖ Seules les touches franches (celles qui portent) comptent !
- ❖ Un personnage sans armure touché par un adversaire est **assommé**
- ❖ Un personnage en armure lourde touché par un adversaire est **assommé**, uniquement si l'arme est tenue à 2 mains ou s'il est touché par un projectile.

## Sorties et remplacements de joueurs

Il ne peut jamais y avoir plus de 5 Bloodballeurs par équipe sur le terrain.

Durant une manche, un guérisseur peut rejoindre un joueur **assommé** et le trainer hors du terrain par le chemin le plus court vers le banc de son équipe.

Lorsque le joueur **assommé** est sorti, le remplaçant peut rentrer sur le terrain.

Si un guérisseur est **assommé** sur le terrain, il doit être sorti par un autre guérisseur.

## Pénalités

Si tous les joueurs d'une équipe sont pénalisés, l'équipe perd immédiatement le match.

### Carton jaune

#### En cas de manquement aux règles du jeu.

Le joueur ne peut pas être remplacé jusqu'à la fin de la manche.

### Carton rouge

#### En cas de manquement aux règles de sécurité.

Le joueur ne peut pas être remplacé jusqu'à la fin du match.

Un joueur recevant des cartons rouges répétés sera exclu du GN.

### Carton noir

Quiconque tente d'agresser un arbitre est marqué à vie d'un carton noir, qui autorise tout participant au tournoi à le traquer et le présenter devant une justice qui sera forcément expéditive.

In fine, c'est la MORT qui attend le joueur qui s'en prend à un arbitre !



## Récompenses

Chaque équipe reçoit une prime proportionnelle au nombre de points marqués durant le match. L'équipe ayant gagné le match remporte une prime additionnelle. Ces primes sont remises aux coachs.

De plus, le bloodballeur ayant marqué le plus de points reçoit une prime individuelle.

## Créer son personnage

A l'inscription, tu choisis une **RACE** et une **CLASSE**. Ton personnage bénéficie des compétences générales, raciale et de classe correspondantes

### Compétences générales (tous les personnages)

**PORT D'ARME** : Tu peux utiliser une SEULE arme blanche (à 1 ou 2 mains) pour te défendre et combattre.

**PICKPOCKET** : Tu peux voler en accrochant une pince sur le contenant (sac, poche, ...) de ta cible. Un PNJ/Orga prélève l'objet ciblé s'il l'a ou un objet au hasard. Si tu es repéré en accrochant ta pince, le vol échoue.

### Incarner une race

*Depuis une centaine d'années, les forces du Chaos déferlent de toute part sur le Vieux Monde, convergeant vers Morheim.*



#### ADEPTE DU CHAOS

*L'adepte possède la marque du Chaos, un symbole cabalistique tatoué sur le front.*

**N/A** : Tu n'as aucune compétence raciale.

#### ELFE NOIR

*Seules ses oreilles pointues et son regard séculaire le distingue des ombres qui l'entourent.*

**AMBIDEXTRIE** : Tu peux utiliser simultanément 2 armes à 1 main.

#### ORC

*Fier représentant des peaux-vertes, il se distingue par une dentition impressionnante et une peau scarifiée.*

**PORT DE BOUCLIER** : Tu peux porter un bouclier et parer les coups adverses (excepté les projectiles : boulets, boules et sphères de feu).

#### GOBELIN

*Le goblin est une version miniature, chétive et verdâtre du troll, l'intelligence en plus.*

**MAGIE-PROOF** : Tu es insensible aux effets magiques, bénéfiques comme maléfiques.

#### SATYRE

*Mi-chèvre, mi-humain, les satyres sont des êtres cornus, protecteurs des bois et des forêts.*

**BRAS LONG** : Tu peux lancer la balle à un partenaire durant un match.

#### SKAVEN

*Homme-rat vivant dans la pénombre des égouts, le Skaven est aussi vif que fourbe.*

**ESQUIVE** : Une fois par combat ou par manche ! Tu ignores la première touche (excepté un projectile : boulet, boule ou sphère de feu).

#### MORT-VIVANT

*Le mort-vivant apparaît à différents stades de décomposition et exhale une puanteur d'outre-tombe.*

**IMMORTEL** : Tu ne sombres jamais dans le **coma**, tu es simplement **assommé**.

#### VAMPIRE

*Le vampire a un teint blafard, des canines pointues et un regard hypnotique.*

**EMPRISE** : Tu peux « mordre » un personnage dans le **coma**. Celui-ci doit ensuite t'assister lors d'un seul combat ou d'une manche. Valable dans l'heure suivant la morsure !

### Créatures monstrueuses (1 seule par équipe)

Important : Une créature monstrueuse **NE peut PAS courir** !

#### HOMME-ARBRE

*Clairement, c'est un arbre avec deux pieds et deux jambes.*

**CRÂNE ÉPAIS** : Une fois par combat ou par manche ! Tu ignores la première touche qui t'inflige des dégâts (même un projectile : boulet, boule ou sphère de feu).

#### MINOTAURE

*Le minotaure est une créature massive, recouverte de fourrures et au front orné de deux longues cornes.*

**EFFROI** : Une fois par combat ou par manche ! Après avoir annoncé "EFFROI", le personnage touché est tétanisé pendant 10 secondes et ne peut pas bouger.

#### TROLL

*La silhouette dégingandée à la démarche pesante et le nez vérolé, ainsi que le goût prononcé pour le cuissot d'elfe, sont caractéristiques du troll.*

**COUP PUISSANT** : Le personnage touché est **assommé**, même s'il est en armure lourde et que tu tiens ton arme à 1 main.

## DEMON DU CHAOS

*Pour invoquer un démon, il faut procéder à une incarnation en suivant un procédé magique extrêmement dangereux. Le personnage « sacrifié » est possédé par le démon lors de l'ouverture des portails psychiques.*

**KHORNE - BRISE-MEMBRE :** Une fois par combat ou par manche, tu peux annoncer « BRISE-MEMBRE » avant de toucher le membre d'un adversaire. Ce membre est inutilisable tant qu'une attelle n'a pas été posée.

**TZEENTCH - FEU INTÉRIEUR :** Tu lances une **sphère de feu** en lieu et place d'une boule de feu. Un personnage touché par une sphère de feu est directement plongé dans le **coma**. Le personnage possédé par Tzeentch doit être un sorcier !

**NURGLE - INFECTION :** A la fin d'un combat ou d'un match, chaque personnage à qui tu as infligé des dégâts pioche au hasard une maladie (dans une bourse fournie par les orgas). Les effets de la maladie sont applicables immédiatement.

**SLAANESH - SÉDUCTION :** Une fois par combat ou par manche, tu désignes un personnage et annonces « SÉDUCTION ». Il ne peut pas t'attaquer durant le combat. Le charme est rompu lorsqu'il est le dernier adversaire debout.



## Choisir une classe

### ARQUEBUSIER

*L'arquebusier est un personnage quasi mystique pour de nombreuses races primitives. Il est facilement repérable à son canon qui crache une bille d'acier propulsée par la poudre noire. Ça fait des ravages dans les lignes adverses.*

**TIREUR D'ÉLITE :** Tu peux utiliser une arme à feu limitée à un coup (de type Nerf). Tu dois simuler le rechargement entre chaque tir.

## CAPITAINE

*Le capitaine dirige son équipe d'une poigne de fer, participe au recrutement des nouveaux joueurs pour remplacer les pertes et se pavane allégrement en ville.*

**DUEL :** Tu participes à un duel au premier sang pour gagner la balle ou le terrain.

## COACH

*Le coach, manager d'une équipe, s'occupe des blessés, de la stratégie et gère les gains de son équipe. Son but, constituer la meilleure équipe afin de gagner le tournoi et inscrire son nom en lettres de feu dans les annales du Bloodball.*

**CARTE DE STRATÉGIE :** Tu peux sélectionner, à chaque début de match, une des cartes Stratégie et la transmettre à un arbitre. L'arbitre explique puis applique les effets. **Chaque carte est unique et défaussée après usage !**

## GUÉRISSEUR (ne participe pas aux matchs de Bloodball)

*Maître herboriste dont les baumes guérissent les blessures les plus graves, le guérisseur est particulièrement apprécié pour ses conseils avisés.*

**ÉVACUATION :** Lors d'un match, tu peux sortir les joueurs **assommés** du terrain.

**HERBORISTERIE :** Tu connais les recettes des poisons, potions et explosifs.

## MERCENAIRE

*Le mercenaire est une machine de guerre, formé dès le plus jeune âge au maniement des armes et ce malgré l'encombrement d'une lourde armure.*

**ARMURE LOURDE :** Tu peux porter une armure lourde qui protège des touches à 1 main et des balles des arquebusiers (mais qui ne protège pas des projectiles).

## SORCIER (inaccessible aux Gobelins)

*Le sorcier manie naturellement la magie vive. Ce maître magicien peut envoyer boules de feu, lancer divers sortilèges, invoquer des démons et, au prix de grands sacrifices, faire revenir un disparu d'entre les morts.*

**CARTES DE MAGIE :** Tu peux tirer une de tes cartes Magie et en immédiatement appliquer l'effet (bon ou mauvais). Si tu choisis la carte face visible, tu appliques l'effet et tu défausses la carte à l'arbitre. Si tu choisis la carte face cachée, tu appliques l'effet et tu décides ou non de défausser la carte à l'arbitre.

## SPADASSIN

*Le spadassin peut être employé pour organiser une réunion secrète, négocier des contrats sensibles, influencer ou éliminer des gêneurs. Rapide, silencieux et muet comme une tombe, ces qualités font du spadassin un personnage aux talents recherchés.*

**SABOTAGE :** Tu peux placer un explosif sur une cible en annonçant « SABOTAGE ». Cette cible sera hors d'usage tant qu'elle n'aura pas été réparée. Les cibles valides sont : un objet, un membre, une arme, etc..

**ARME DE LANCER :** Tu peux utiliser des armes de lancer SANS âme rigide.

## Gestion des soins

### Rappel du lexique médical

**Assommé** : Le personnage doit s'agenouiller et brandir son arme au-dessus de sa tête. Il se réveille si quelqu'un le secoue ou seul au bout de 5 min.

**Coma** : Le personnage tombe au sol, les yeux clos. Il ne peut plus se déplacer seul mais peut être porté. Il se réveille s'il est soigné ou seul au bout de 30 min. Un personnage régulièrement **assommé** peut sombrer dans le **coma**.

### Cas d'un personnage dans le coma

Il doit IMPÉRATIVEMENT passer entre les mains du guérisseur, qui est le seul à pouvoir diagnostiquer la ou les causes du **coma**. Ensuite, n'importe qui peut tenter de l'opérer, avec plus ou moins de succès !

#### Phase I - DIAGNOSTIC (uniquement le guérisseur)

- ❖ Le guérisseur détermine le nombre d'actes à effectuer pour soigner le patient.
- ❖ Ce nombre dépend de l'état du patient, des blessures subies, de sa race et des pots-de-vin éventuels.
- ❖ Rappel : le joueur dans le **coma** ne peut pas négocier lui-même avec le guérisseur

#### Phase II - OPÉRATION (n'importe qui)

- ❖ La qualité du praticien permet d'enlever de 0 à 3 actes au chiffre annoncé lors du diagnostic (jusqu'à un minimum de 1). Cette valeur figure sur ta carte d'identité.
- ❖ A partir de la première incision, on estime la durée de survie du patient à 2 min, avant qu'il ne se vide complètement de son sang. Celui qui opère a donc 2 min pour réaliser tous les actes chirurgicaux.
- ❖ Un acte chirurgical échoue lorsqu'il touche par erreur une zone vitale. Chaque acte chirurgical non réalisé passé le délai de 2 min est compté comme un échec :
  - Aucun échec : l'opération est réussie et le patient s'en sort
  - 1 à 3 : le patient s'en sort mais l'opération laisse une cicatrice
  - 4 à 6 : le patient retombe dans le **coma**
  - 7 échecs et + : le patient décède brutalement, il est **mort** !



### Mort

Si un personnage sombre trop souvent dans le **coma** ou s'il est exécuté par le magistrat, il **meurt**. Le joueur doit alors immédiatement rejoindre un orga.

## Règles additionnelles

### Bagarre

*La bagarre est un moyen fun de résoudre des conflits sans avoir à tirer son arme.*

On considère que tant qu'aucune arme n'a été dégainée, le combat n'est pas commencé et la bagarre est de mise.

Chaque personnage bénéficie d'un score de bagarre. Plus de 2 joueurs peuvent prendre part à la bagarre mais chaque camp doit être clairement identifié.

Les scores de chaque camp sont additionnés, le camp vainqueur étant celui qui a le score total le plus important.

- ❖ Si cumul score vainqueurs < 2\*cumul score vaincus, les vaincus sont **assommés**.
- ❖ Si cumul score vainqueurs >= 2\*cumul score vaincus, les vaincus sont dans le **coma**.

### Créatures et plantes en jeu

*La faune et la flore de Mordheim sont dangereuses pour quiconque s'aventure hors des zones de civilisation !*

Si la créature ou plante est un PNJ, on énonce les règles propres à l'affrontement.

Si la créature ou plante est factice, lire sa carte d'identité :

- ❖ L'affrontement ne débute qu'au moment où la créature ou plante est touchée.
- ❖ Le principe de la bagarre est appliqué, le score cumulé des personnages est comparé au score de la créature ou plante.
- ❖ Si cumul score personnages >= Score créature ou plante, l'attaque est réussie. Les vainqueurs peuvent la laisser sur place, l'emmener avec eux, la fouiller ...
- ❖ Si cumul score personnages < Score créature ou plante, l'attaque est un échec et les personnages sont **assommés**.
- ❖ Si cumul score personnages < 2\*Score créature ou plante, l'attaque est un échec, les personnages sont plongés dans le **coma** et appliquent l'effet indiqué sur la carte.

### Justice

La justice est une notion abstraite et souvent expéditive dans le Vieux Monde.

Le vol et le meurtre sont sévèrement punis par le Magistrat et ses forces de l'Ordre.

Si un joueur est **assommé** ou dans le **coma**, il ne peut pas repérer le voleur qui vient le dépouiller. Le Fair-play est de mise ! Garde les yeux fermés lorsque tu es au sol.

Seuls **les objets de jeu** peuvent être volés et utilisés par le voleur. Les objets personnels doivent être immédiatement apportés au PC orga et seront rendus au propriétaire à la fin du GN.