# BLOOD BOWL TEAM MANAGER BOTS - V1.0

## APERÇU ET MISE EN PLACE

Les Bots Managers (BM) peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quel joueur ou joueuse. On peut donc jouer en solo contre 1 à 3 Bots (jusqu'à 4 avec l'extension Coup Bas). Le but du jeu reste le même, avoir le plus de Fans à la fin des 5 Tours. Les BM gagnent des Fans comme le feraient des équipes normales.

En plus du jeu, vous aurez besoin de 2d6 de couleurs différentes. Prévoir des dés supplémentaires pour chaque Match est également conseillé, pour garder visuellement un rappel des différentes Puissances engagées dans chaque Match.

La mise en place reste identique. Pour composer la Main d'un BM, à la mise en place et au début de chaque tour, on pioche 6 cartes de son deck, on les mélange et on les place face cachée perpendiculairement au deck pour ne pas se tromper entre la Main et le Deck.

## RÈGLES D'OR

- Lorsque les présentes règles ne sont pas plus précises pour le départage de plusieurs choses à égalité, le choix est déterminé au hasard. S'il s'agit d'un choix dont l'une des issues pourrait clairement avantager le BM actif, c'est ce choix qui est fait.
- Un BM ne déclenche une action ou une compétence que si cela peut modifier l'état du jeu.
- Lorsqu'une carte est révélée ou rajoutée à la Main d'un BM, on la remélange toujours.

## VALEUR DE JOUEUR

Chaque joueur a une Valeur (V), qui sera utilisée pour déterminer les cibles des Tacles ou pour déterminer le résultat des Sprints. Pour calculer cette valeur, il faut additionner la Puissance (P) du Joueur, sa Puissance couchée et son nombre d'icônes de compétences, y compris celles à choix et les compétences couchées.

Lorsqu'on compare les Valeurs de deux Joueurs, en cas d'égalité, c'est la P imprimée la plus forte qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, on considère les types d'icônes selon la hiérarchie suivante : Tacle 4 > Passe 3 > Sprint 2 > Triche 1. Pour départager avec précision, on peut utiliser les valeurs données par compétence.

Si un Joueur porte le ballon, sa V est augmentée de 2.

## SITUATIONS DE MATCHS

Les BM considèrent les Matchs de plusieurs manières, en fonction de la situation de P visible, ballon y compris. Les voici, de la pire Situation à la Meilleure.

**Défaite Désespérée :** Le BM perd d'au moins 6P.
**Défaite :** Le BM perd.
**Égalité :** La P est égale à celle de l'adversaire.

**Victoire :** Le BM gagne.
**Victoire Éclatante :** Le BM gagne d'au moins 6P.

Les Situations de Matchs ne sont considérées par les BM que pour les Matchs dans lesquels ils sont effectivement engagés. Sauf exception claire, les autres Matchs ne sont jamais pris en compte (par exemple lorsqu'on parle de Match avec la pire Situation, ignorer les Matchs dans lesquels le BM n'est pas présent).

Lorsqu'on parle de « meilleure Situation » il s'agit de la Victoire avec le plus grand écart de P. S'il n'y a de Victoire nulle part, alors la meilleure Situation sera une Égalité, puis une Défaite avec le plus petit écart de P.

Lorsqu'on parle de « pire Situation » il s'agit de la Défaite avec le plus grand écart de P. S'il n'y a de Défaite nulle part, alors la pire Situation sera une Égalité, puis une Victoire avec le plus petit écart de P.

Pour les Tournois, avec au moins 3 équipes en jeu, les Situations sont considérées différemment :

**Défaite Désespérée :** Le BM est en troisième place ou pire avec un écart d'au moins 6P par rapport à l'équipe en deuxième place.
**Défaite :** Le BM est en troisième place.
**Égalité :** Le BM est en deuxième place.
**Victoire :** Le BM est en première place.
**Victoire Éclatante :** Le BM est en première place avec un écart d'au moins 6P par rapport à l'équipe en deuxième place.

## LES PHASES DE JEU

Toutes les règles du jeu s'appliquent à l'exception de ce qui est noté explicitement dans ces règles. Ci-dessous les phases expliquées.

### 1. La Phase d'Entretien

Seule exception, la pioche des mains des BM, comme expliqué dans la mise en place : on pioche 6 cartes du deck (en mélangeant la défausse normalement si le deck est vide), on les mélange pour former une pile perpendiculaire au Deck, cette pile est la Main.

### 2. La Phase de Match

Lorsqu'un BM doit jouer, on pioche la première carte de sa Main et on applique le processus indiqué plus loin dans la partie sur le choix des Matchs. Un BM ne passe jamais, sauf quand il n'a plus de cartes dans sa Main.

### 3. La Phase de Score

Durant cette phase, on résout les Matchs un par un en partant du plus éloigné du Deck Spike. Les joueur·euse·s humain·e·s doivent faire leurs éventuels choix avant les BM. S'il n'y a pas plusieurs humain·e·s, l'étape 2 « Révéler la Pile Progression » peut être ignorée, cependant les Pénalités sont toujours appliquées à la fin de la phase pour prendre en compte tous les gains de tous les Matchs.

Lorsqu'un BM doit choisir entre plusieurs Star Players, il choisit en priorité un Joueur de son Équipe et de plus grande V. S'il n'y en a pas, un Joueur de plus grande V. Les cartes non choisies sont remises sous le paquet comme d'habitude.

Lorsqu'un BM doit piocher plusieurs Améliorations, il n'en pioche qu'une et gagne 1 Fan par carte manquante qu'il aurait dû piocher.

Lorsqu'un BM a plusieurs récompenses à choix, la priorité est donnée aux Stars > Amélioration d'Équipe > Encadrement > Contrat > Fans, excepté au dernier Tour de la partie où la priorité va aux Contrat > Fans > Amélioration d'Encadrement > Stars > Amélioration d'Équipe.

## LES RÉSOLUTIONS DE COMPÉTENCES

Les compétences sont toujours résolues au maximum, selon les règles normales.

**Sprint :** le BM pioche une carte de son deck, puis on vérifie dans sa Main s'il y a un Joueur ayant une V inférieure à la carte piochée. Si c'est le cas, le BM défausse de sa main le Joueur ayant la V la plus faible et ajoute la carte piochée à sa main. Sinon, on défausse la carte piochée. Ensuite on remélange la main.

**Tacle :** le Joueur choisit sa cible selon la priorité suivante :

- Joueur avec Garde
- Joueur de P inférieure à la sienne, de plus grande V
- Joueur de P égale à la sienne, de plus grande V
- Joueur de P supérieure à la sienne, de plus grande V

La Qualité du Tacle a 3 niveaux, selon la règle habituelle, de la moins bonne (2 dés et l'adversaire choisit) à la meilleure (2 dés et le BM choisit). Améliorer sa Qualité de Tacle signifie monter d'un niveau ou, à niveau égal, pouvoir cibler une cible de plus grande P.

Lors d'un tournoi à plusieurs équipes adverses pouvant être ciblées, le BM garde la même priorité en ciblant autant que possible l'équipe avec la plus grande P.

**Coup Bas :** le BM cible l'adversaire ayant la plus grande P dans le Match, et révèle la première carte de sa Main si c'est un autre BM, ou une carte au hasard de la main. Il défausse la carte si sa V > 3. Puis, une nouvelle carte est piochée pour remplacer la carte défaussée.

**Compétences à choix :** le BM donne un score à chaque option possible (dans le cas de groupes de compétences à choix, compter chaque groupe comme une option). Les Tacles et les Passes valent un score égal à la Puissance gagnée si le Tacle et/ou la Passe réussit (exemple : tacler un trois-quart de P1 vers P0 donne un score de 1). Les Sprints et Coups Bas valent un score égal au nombre de cartes encore en main. La Triche vaut -2 si le Match est en Victoire ou mieux, 0 en Égalité, +2 en Défaite ou pire (pour ce score uniquement, on ne compte que la Puissance comparée des camps, sans prendre en compte les compétences futures).

Le BM choisit la compétence ou le groupe de compétences avec le meilleur score et en cas d'égalité, celui contenant Tacle > Passe > Sprint > Coup Bas > Triche, qui peut se déclencher.

## LE CHOIX DES MATCHS

Par défaut, il faut considérer les Situations de Matchs pour savoir quels Matchs auront la priorité pour engager les Joueurs du BM. On imagine que toutes les icônes de Passe et de Tacle vont réussir pour calculer la situation potentielle obtenue, en prenant en compte les règles spéciales en jeu à ce moment et les pions Maladie.

Dans ces règles, l'expression « Match existant » signifie un Match dans lequel le BM a au moins 1 Joueur engagé ; l'expression « nouveau Match » signifie un Match dans lequel le BM n'est pas engagé.

Lorsqu'un Joueur doit rejoindre un Match existant, il préfère l'option selon la priorité suivante :

- La Situation devient une Victoire (en partant de la pire Situation)
- La Situation devient une Égalité (en partant de la pire Situation)

- La Victoire devient une Victoire Éclatante (en partant de la pire Situation)
- La pire Situation

Un BM ne joue jamais de Joueur dans un Match dans lequel il a actuellement une Victoire Éclatante, sauf s'il n'y a aucun autre choix. S'il n'y a que des Victoires Éclatantes mais qu'il reste des emplacements libres, il privilégie les nouveaux Matchs.

Lors de chaque Round, tant qu'il reste au moins un Match non-existant avec un emplacement libre, on lance 2d6 de couleurs différentes (en choisissant à l'avance un des deux dés qui sera le déterminant). En cas de double, le Joueur s'engage dans un Match existant si possible. Sinon, on utilise le résultat du dé déterminant pour choisir l'emplacement vide à privilégier en fonction du nombre d'icônes présentes en récompense (voir tableau plus loin).

Toutes les icônes des Matchs sont considérées, sauf celles étant dans une Zone d'Équipe déjà occupée par un adversaire.

Si un côté de Match a plus d'icônes voulues, il est privilégié. Si les deux côtés ont le même nombre d'icônes voulues, y compris zéro, on choisit au hasard si les récompenses sont différentes.

Si plusieurs Matchs ont le même nombre d'icônes voulues, la priorité va au Match le plus proche du deck Spike Magazine.

Le résultat TCF signifie le choix dans cet ordre : Tournoi > Contrat > Fans

Dans le cas où les icônes voulues ne sont pas disponibles, on remonte d'un cran dans le tableau (passant de 1 à 6 au besoin). S'il n'est pas possible de trouver au moins une icône souhaitée, le BM choisit le Match le plus proche du deck Spike.

| Lancer | Tours 1-2 | Tours 3-4 | Tour 5 |
|---|---|---|---|
| **1** | Star Player | Star Player | Am. d'Encadrement |
| **2** | Star Player | Am. d'Équipe | Am. d'Encadrement |
| **3** | Am. d'Équipe | Am. d'Encadrement | **TCF** |
| **4** | Am. d'Encadrement | **TCF** | **TCF** |
| **5** | **TCF** | **TCF** | **TCF** |
| **6** | **TCF** | **TCF** | **TCF** |

# CAPACITÉS DES JOUEURS, AMÉLIORATIONS D'ÉQUIPE ET D'ENCADREMENT

Les Réponses des BM se déclenchent toujours dès que les conditions sont remplies. Les capacités qui ne sont pas automatiques ou qui ont besoin de précisions sont décrites dans la liste ci-dessous.

Le BM ne déclenche une Action de match que s'il lui reste plus d'Actions de matchs disponibles que de cartes en Main. Font exception les Actions Tactiques, indiquées dans la liste, qui peuvent se déclencher dès le premier Joueur engagé si les conditions sont remplies.

Pour se déclencher, une Action de match doit permettre d'améliorer la Situation d'un Match ou que les précisions ci-dessous indiquent « toujours déclenchable ». Si plusieurs Actions de match sont jouables en même temps, le BM en déclenche une au hasard.

Lorsque des capacités permettent de déplacer des éléments d'un Match à un autre, les règles du jeu doivent être respectées au maximum et donc sauf exception claire, le Match d'arrivée doit avoir un Joueur de l'équipe qui déclenche la capacité ou aurait le droit de s'y engager.

Ci-dessous les précisions pour les règles des cartes pour les BM. Sauf mention contraire, les règles du jeu s'appliquent normalement.

## Capacités des Joueurs

**Arracher le Ballon :** toujours utilisée si le ballon est porté par l'adversaire.
**Esquive :** toujours utilisée si le résultat doit coucher ce Joueur.
**Frénésie :** à prendre en compte pour calculer les Tacles et les Situations de Match.
**Garde :** toujours utilisée, selon la règle de priorité de Tacle.
**Haine :** priorité à l'adversaire couché de plus haute P. Cette capacité ignore Garde.
**Intrépidité :** la priorité de Tacle de P égale est supprimée.
**Joueur Vicieux :** après la priorité de viser Garde, ce Joueur priorise les Joueurs couchés de plus fortes V.
**Juggernaut :** la capacité Garde est ignorée pour la priorité de Tacle.
**Lancer un Coéquipier :** se déclenche seulement si le Match est en Victoire Éclatante ou en Défaite Désespérée, en choisissant l'Allié de plus forte V. S'il est porteur du ballon, le donner à l'Allié de plus forte P restant dans le match. Le Joueur lancé suit le Choix des Matchs.
**Mercenaire :** supprime le Joueur de plus faible V du Deck et remélange le Deck et la Défausse.
**Parade :** le Joueur redressé est celui qui fait gagner le plus de P.
**Passe Rapide :** lorsque le Joueur reçoit ou lâche le Ballon, il le passe à son Allié de plus grande P (départage plus grande V).
**Regard Hypnotique :** choisit un adversaire de plus grande V, et si possible ayant Garde.
**Soif de Sang :** après la priorité de viser Garde, ce Joueur priorise les Joueurs couchés de plus fortes V.
**Toujours Affamé :** choisit un Allié si cela peut augmenter la P totale dans le Match.

## Reikland Reavers – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Marcus Siebermann :** s'il est porteur du ballon, il vole un pion Triche de plus forte P. Si aucun n'augmente la P ou que le BM ne peut pas améliorer sa Situation de Match, il vole le pion donnant le plus grand nombre de Fans. Il ne vole jamais une Expulsion ou une Pénalité.

**Favori des Fans :** utilisation automatique quand possible, priorité au Match le plus proche du Deck Spike Magazine.
**Touche-à-tout :** lorsque déclenché, priorité à Tacle > Passe > Sprint > Triche.

## Athelorn Avengers – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Thornmane :** il regarde un pion Triche au hasard, et le défausse sauf s'il s'agit d'une Expulsion, d'une Pénalité ou d'un pion 0.

**Assistant d'Interception :** déclenchable seulement si le camp du BM ne porte pas le ballon
**Crampons d'Orion :** utilisation automatique si un Joueur adverse Tacle avec une P supérieure.
**Esquiver ce Type de Problème :** utilisation automatique si le résultat peut être meilleur pour le BM.

## Grudgebearers – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Barik Tirloin :** le Joueur redressé est celui qui fait gagner le plus de P.
**Spikey McSpike :** il vole automatiquement tous les pions Triche dans le Match.

**Entraînement Rigoureux :** Sprint dès qu'un Joueur Garde est couché.
**Porter la Rancune :** priorité au Match avec la pire Situation.
**Robustesse Légendaire :** le Joueur redressé est celui qui fait gagner le plus de P.

## Gouged Eye – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Smashjaw :** après la priorité de viser Garde, ce Joueur priorise les Joueurs couchés de plus fortes V.
**Varag Mâchegoule :** après la priorité de viser Garde, ce Joueur priorise le porteur de ballon adverse.
**Remplacement Illégal :** déclenchable uniquement sur un Joueur de P<2 (priorité aux Joueurs couchés puis au hasard) dans un Match actuellement en Situation de Défaite.
**WAAAGH ! :** à prendre en compte pour le choix de la cible d'un Tacle. Ne se déclenche pas si elle ne permet pas d'améliorer la P pour le Tacle.

## Chaos All-Stars – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Lord Borak le Destructeur :** défausse en priorité un pion permettant de remporter le Match, puis un pion donnant des Fans à un adversaire.

**Changer de Jeu :** toujours déclenchable tant qu'au moins un des Matchs du BM n'est pas en Égalité ou mieux. Priorité au Match le plus proche du deck Spike qui n'est pas en Victoire ; l'orientation du nouveau Match reste la même que les autres.
**Main Démesurée :** lorsque déclenché, priorité au Match dans lequel le ballon est dans le camp adverse > au centre du terrain, et vers le Joueur de plus grande P.
**Tentacules se Tortillant :** se déclenche si cela dégrade la qualité du Tacle.
**Vents du Changement :** toujours déclenchable. On assigne le pion Triche au hasard parmi tous les Joueurs présents (alliés ou adverses).

## Skavenblight Scramblers – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Mord-Mord :** ne se déclenche que si un Allié a déjà une Expulsion, ou si cela permet de remporter le Match.
**Rat-Ogre :** il défausse uniquement les pions Expulsion et Pénalité.

**Cartes des Égouts :** lorsque déclenché, priorité du joueur de plus grande P depuis le Match ayant la pire Situation vers un Match dans lequel le BM n'est pas encore engagé en priorité, ou un Match permettant la meilleure amélioration de Situation.
**Coordinateur d'Assassinat d'Eshin :** se déclenche uniquement si un Joueur adverse a une P égale ou supérieure, et cible la plus grande P.
**Supporters des Skavenblight :** à chaque phase d'Entretien, le BM pioche 7 cartes de son Deck et défausse le Joueur de plus basse V avant de mélanger sa Main.
**Tactique d'Essaim :** se déclenche seulement pour permettre d'améliorer un Tacle (en se permettant une cible plus puissante ou en améliorant la qualité du Tacle).

**Tricheur Professionnel :** si déclenché, regarder au hasard parmi tous les pions Triche (le BM doit avoir un Joueur dans un match pour être éligible) et défausse les adverses sauf les Expulsions, Pénalités et P0, et l'inverse s'il s'agit d'un pion Triche Skavenblight Scramblers.

## Black Fangs – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Luthor von Drakenborg :** redresse le joueur permettant la plus grande augmentation de P.
**Sonnaill' Jack :** redresse le joueur permettant la plus grande augmentation de P.

**Fringale Frénétique :** redresse le joueur permettant la plus grande augmentation de P.
**Le Goût du Sang :** se déclenche seulement si cela améliore la qualité du Tacle.
**L'Obscur Baiser :** donne le pion Sang au joueur de plus grande V.
**Publicité Subliminale :** se déclenche seulement si ignorer les capacités d'un adversaire peut améliorer la Situation de Match ou la qualité d'un Tacle. Elle vise l'adversaire permettant le meilleur avantage, en le choisissant au hasard si ce choix est ambigu.
**Voracité :** lorsque déclenché, priorité au Tacle de meilleure qualité dans le Match de pire Situation.

## Naggaroth Nightmares – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**L'Étreinte de la Mort :** se déclenche dès qu'un adversaire peut devenir couché par son utilisation.
**Mauvais Oeil de la Sorcière :** se déclenche seulement pour des lancers de 2 dés, seulement si cela peut améliorer une Situation pour le BM Naggaroth Nightmares.
**Sorcière Noire :** lorsque déclenché, choisit le Match le plus proche du deck Spike dans lequel le Ballon est à un adversaire, et en cas de X choisir l'allié de plus grande V.

## Champions of Death – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Mumma Hotep :** chaque fois qu'un pion Triche est assigné à un adversaire, révélez-le et prenez-le en compte pour la Situation du Match pour le BM Champions of Death.

**Guilde des Nécromanciens :** lorsque déclenché, priorité au Joueur dans le Match avec la pire Situation, puis permettant la plus grande augmentation de P, puis au hasard.
**Mis en Terre :** priorité à l'adversaire de plus grande P.
**Union des Fossoyeurs :** Action Tactique, toujours déclenchable tant qu'il y a au moins une carte dans la Main du BM et dans sa Défausse. Lorsque déclenchée, révéler la première carte de la Main du BM et vérifier dans sa Défausse si un Joueur a une P égale ou inférieure mais une V égale ou supérieure. Si oui, l'action est réussie et la carte révélée est défaussée en échange d'une de ces cartes (préférer la plus grande V disponible, ou au hasard en cas d'égalité). Si aucune carte dans la Défausse ne correspond, l'Action est annulée, la carte révélée rejoint sa main à nouveau et l'Action de match pourra être déclenchée à nouveau si sa Main est modifiée ce Tour (par exemple par un Sprint). Quoi qu'il arrive, la Main est ensuite remélangée.

## Nurgle's Rotters – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Embrasser la Déchéance :** se déclenche si cela permet d'avoir un meilleur Tacle.
**Extrêmement Contagieux :** Action Tactique toujours déclenchable s'il y a au moins un pion Maladie au centre d'un Match. Déplace le pion Maladie du Match avec la meilleure Situation vers le Match avec la pire Situation.
**Horrible Épidémie :** Action Tactique toujours déclenchable. Priorité au Match avec la pire Situation.
**Un pour Tous, Tous Pourris ! :** ne peut se déclencher que lorsque sa Main est vide.

## The Lowdown Rats – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Boomer Morvonez :** priorise le joueur de plus grande V.
**Scrappa Malocrâne :** se déclenche seulement en cas de Victoire Éclatante (en prenant en compte son départ) ou Défaite Désespérée et se rend vers le Match selon le Choix des Matchs.

**Course d'Entraînement :** déplace selon le Choix des Matchs.
**Demi-Portion :** Action Tactique. Lorsque déclenché, vérifier dans la Main du BM s'il existe un Joueur de P1. Si c'est le cas, choisir celui de plus faible V à jouer normalement (sans déclencher ses compétences), puis piocher une carte et mélanger la Main du BM. S'il n'y a pas de Joueur de P1, cette Action de match est annulée et pourra être déclenchée à nouveau si sa Main est modifiée ce Tour (par exemple par un Sprint). Quoi qu'il arrive, la Main est ensuite remélangée.
**Fumisterie :** lorsque déclenché, uniquement depuis un Match à Victoire Éclatante ou Défaite Désespérée vers le Match selon le Choix des Matchs. Le ballon devient porté par le Joueur de plus grande P qui ne porte pas déjà un ballon.
**Gestes Incroyables :** se déclenche vers l'Allié de plus faible V.
**Gros Pot-de-Vin, Petit Gars :** toujours déclenchable. Assigner les Expulsions, Pénalités et P0 au Joueur de plus faible V, et les autres pions au Joueur de plus grande V.

## The Zharr-Naggrund Ziggurats – Joueurs et Améliorations d'Équipe

**Rashnak Lamedansledos :** priorité à l'Allié qui fera perdre le moins de P dans le Match avec la pire Situation.
**Zzharg le Borgne :** envoie le ballon seulement si cela peut améliorer la Situation d'un Match, selon la règle du Choix des Matchs.

**Fureur Chaotique :** lorsque déclenché, dans le Match avec la pire Situation.
**On n'Abandonne pas ! :** lorsque déclenché, priorité pour blesser le Joueur de plus faible V dans le Match de meilleure Situation, pour redresser un Joueur d'un Match de la pire Situation.
**Petit et Têtu :** se déclenche seulement si cela permet au BM de gagner plus de récompenses.
**Le Retour :** ne peut se déclencher que lorsque sa Main est vide.

## Neutre

**Crasse :** se déplace seulement en cas de Victoire Éclatante ou Défaite Désespérée, selon le Choix des Matchs.

## Améliorations d'Encadrement

**Apothicaire de l'Équipe :** priorité au Joueur permettant l'amélioration de la Situation.
**Assistant de Sprint :** Action Tactique.
**Avantage à Domicile :** donne 1 Fan supplémentaire à chaque fois que le BM pioche une Amélioration d'Équipe.
**Coach Vicelard :** Action Tactique toujours déclenchable.
**Dessous de Table :** priorité au Match ayant le plus de pions Triche.
**Élan de Marketing :** choisir l'adversaire ayant le plus de Contrats.
**Éleveur de Stars :** donne 1 Fan supplémentaire lorsque le BM pioche une Amélioration d'Encadrement.
**Énorme Pot-de-Vin :** toujours déclenchable tant qu'un adversaire a plus de Fans. Lorsque déclenché, ne fait perdre qu'un seul Fan, puis donne la première carte Pénalité à l'équipe adverse ayant le plus de Fans.
**Mèche Courte :** ne peut se déclencher que s'il y a un Match contenant plus d'adversaires redressés, priorité au Match qui en contient le plus.
**Pom-pom girls :** le BM choisit le Match qui permet de gagner les Fans.

**Pot-de-Vin Correct :** défausse uniquement les Expulsions, les Pénalités et les P0.
**Sorcier Engagé :** priorité à l'adversaire ayant la plus grande P, puis la plus grande V.
**Talent Local :** modifie la section ayant le moins d'icônes, selon la priorité Vide > Amélioration d'Encadrement > d'Équipe > Star Player > Fans. Si une section contient plusieurs types d'icônes, les compter comme étant celles de la priorité plus haute à remplacer. Le BM ne changera une section de Fans que s'il y en a moins de 3 et ne changera jamais une récompense Contrat.

### Pénalités

Les pertes de cartes pour **Carton Rouge, Carton Jaune, Plan de Match Envolé, T'es Viré !** sont faites au hasard. S'il y a le choix entre plusieurs Joueurs, choisir la plus faible V.

**Dégraissage** et **Commotion Céré… Quoi ?** diminuent le nombre de Fans reçus si le BM devait piocher plus qu'une carte dans la récompense.
**Bouffeurs de Citrouilles :** regardez un pion au hasard sur le Joueur de plus faible P à chaque Match.
**Froc en Feu :** les pions Triche arrivent révélés et sont pris en compte pour le calcul de la Situation de Match, mais pas par le BM ayant la pénalité.

## NOTES ET CRÉDITS

Cette version des règles utilise toutes les extensions officielles sorties à ce jour, mais n'a pas pris en compte les variantes optionnelles des Ballons Enchantés, de l'Arbitre Corrompu ni des Stades.

Les prochaines mises à jour de ces règles pourraient amener une ou plusieurs de ces variantes, ainsi que les règles des équipes additionnelles fan-made (Legendary Edition). Des règles de modification de difficultés sont aussi en projet.

Blood Bowl Team Manager est sous licence de Fantasy Flight Games et Games Workshop. Cette variante de règles est créée par Maxence Dumontet.

Version 1.0 18/10/2026