

NUFFLE'S FROSTBITE CUP²



Le retour à Frosthold Arena annonce une nouvelle édition de la Nuffle's Frostbite Cup.

Après l'effondrement d'un glacier l'an dernier, l'arène mythique a rouvert ses portes, attirant des équipes du Vieux Monde, certaines cherchant la gloire, d'autres des trophées.

La légende de Gribzou, le snotling malchanceux, perdure, ayant défié les équipes dans un tournoi avant de rencontrer une fin spectaculaire.

Alors que l'arène se prépare pour une nouvelle saison, l'excitation monte parmi les supporters et Nuffle semble déjà sourire.

Le vent glacial, lui, porte une étrange voix nasillarde ...

1. FORMAT DU TOURNOI

La Nuffle's Frostbite Cup II est un tournoi individuel de Blood Bowl, extérieur à la ligue Emporium Bowl et ouvert à toutes et tous.

Le tournoi se déroule sur :

5 MATCHS RÉPARTIS SUR DEUX JOURNÉES

Le tournoi utilise un format Résurrection.

Les blessures, morts et autres désagréments subis pendant un match ne sont pas conservés pour le match suivant.

Votre équipe recommence chaque rencontre dans l'état prévu par votre feuille d'équipe initiale.

Il n'y a aucune progression entre les matchs :

- aucun PSP gagné ;
- aucune nouvelle compétence ;
- aucune trésorerie gagnée ;
- aucun recrutement entre deux rondes.
- Ce que Nuffle détruit pendant un match est miraculeusement réparé avant le suivant.

Ne cherchez pas à comprendre.

2. RÈGLES DE RÉFÉRENCE

La Nuffle's Frostbite Cup II utilise comme règles de jeu :

BLOOD BOWL – ÉDITION DE LA TROISIÈME SAISON

Les rencontres sont jouées selon le Livre de Règles Officiel de Blood Bowl – Édition de la Troisième Saison, ainsi que les règles officielles des équipes et suppléments compatibles avec cette édition.

S'appliquent également :

FAQ & ERRATA OFFICIELS GAMES WORKSHOP — 20 MAI 2026

Les clarifications, corrections et modifications contenues dans la FAQ et les Errata officiels de Blood Bowl publiés par Games Workshop le 20 mai 2026 sont applicables pendant toute la Frostbite Cup II.

En cas de contradiction entre le Livre de Règles imprimé et cette FAQ / Errata :

LA FAQ / ERRATA DU 20 MAI 2026 PRÉVAUT.

Les éventuelles FAQ, Errata ou modifications officielles publiées après le 20 mai 2026 ne seront pas automatiquement appliquées au tournoi, sauf annonce contraire de l'organisation avant celui-ci.

CONSTRUCTION DES ÉQUIPES — EUROBOWL 2026

Pour la construction des rosters, la Frostbite Cup II utilise le système de Tiers et de budgets retenu pour l'EuroBowl 2026.

Afin que les règles de construction restent stables pendant toute la préparation du tournoi, la référence utilisée pour la Frostbite Cup II est figée sur :

EUROBOWL 2026

VERSION DE RÉFÉRENCE : 19 AVRIL 2026

Cette référence concerne notamment :

- les 7 Tiers ;
- les budgets d'équipe ;
- les budgets de compétences ;
- les Fonds flexibles ;
- le coût des compétences ;
- les compétences Élite ;
- les Joueurs Stars ;
- les catégories Vétérans et Légendes ;
- les Coups de pouce autorisés.

Les modifications ultérieures du ruleset EuroBowl ne sont pas automatiquement appliquées à la Frostbite Cup II.

ORDRE DE PRIORITÉ

En cas de contradiction, appliquez dans l'ordre :

1. Le présent Rulespack de la Nuffle's Frostbite Cup II
2. La FAQ & les Errata officiels Blood Bowl du 20 mai 2026
3. Le Livre de Règles Officiel – Édition de la Troisième Saison et les publications officielles applicables

Pour la construction des équipes, les dispositions spécifiques du présent rulespack basées sur l'EuroBowl 2026 font foi.

En cas de doute pendant une rencontre, appelez un organisateur.

Sa décision permettra au match de continuer.

Même Nuffle a parfois besoin d'un arbitre.

3. LES 7 TIERS

Chaque équipe appartient à un Tier.

Son Tier détermine son budget d'équipe, son budget de compétences, ses Fonds flexibles et son accès éventuel aux Joueurs Stars.

LES 7 TIERS				
TIER	ÉQUIPES	BUDGET ÉQUIPE	BUDGET COMPÉTENCES	FONDS FLEXIBLES
1	Alliance du Vieux Monde • Orques • Elfes Sylvains	1 070 000 PO	120 000 PO	10 000 PO
2	Amazones • Skavens • Bas-Fonds	1 070 000 PO	140 000 PO	20 000 PO
3	Elfes Noirs • Hauts Elfes • Humains • Hommes-Lézards • Morts-Vivants • Vampires	1 080 000 PO	160 000 PO	30 000 PO
4	Horreurs Nécromantiques • Nordiques • Nurgle • Slanns • Rois des Tombes	1 100 000 PO	190 000 PO	30 000 PO
5	Élus du Chaos • Nains du Chaos • Nains • Union Elfique • Noblesse Impériale • Snotlings	1 120 000 PO	220 000 PO	30 000 PO
6	Orques Noirs • Bretonniens • Renégats du Chaos • Gnomes • Gobelins • Halflings • Khorne	1 140 000 PO	240 000 PO	40 000 PO
7	Ogres	1 150 000 PO	270 000 PO	50 000 PO

4. LES FONDS FLEXIBLES

Les Fonds flexibles constituent une réserve supplémentaire propre à chaque Tier.
Ils peuvent être répartis librement entre :
le budget d'équipe
ou
le budget de compétences.
Ils peuvent également être partagés entre les deux.

EXEMPLE :

Une équipe de Tier 4 possède :

1 100 000 PO de budget d'équipe

190 000 PO de compétences

30 000 PO de Fonds flexibles.

Le coach peut choisir :

1 130 000 / 190 000

ou

1 100 000 / 220 000

ou encore

1 115 000 / 205 000.

5. CONSTRUCTION DE L'ÉQUIPE

Construisez votre roster avec votre budget d'équipe.

Celui-ci sert notamment à acheter :

les joueurs, les relances, l'encadrement autorisé, les Coups de pouce autorisés ;

les éventuels Joueurs Stars auxquels votre Tier donne accès.

L'équipe doit respecter les restrictions habituelles de son roster.

Elle doit disposer d'au moins :

11 JOUEURS, EN COMPTANT LES ÉVENTUELS JOUEURS STARS.

Le budget de compétences constitue une enveloppe distincte.

Il ne peut pas servir à acheter des joueurs ou des relances.

6. BUDGET DE COMPÉTENCES

Le budget de compétences sert uniquement à améliorer les joueurs de votre roster.
IL NE S'AGIT PAS DE PSP.
Il n'y a aucun calcul de progression de ligue.

COÛT DES COMPÉTENCES		
TYPE DE COMPÉTENCE	COÛT	REMARQUES
Compétence Primaire	20 000 PO	Compétence accessible en Primaire pour le joueur concerné.
Compétence Primaire Élite	30 000 PO	Compétence accessible en Primaire et considérée comme Élite.
Compétence Secondaire	40 000 PO	Compétence accessible en Secondaire pour le joueur concerné.
Compétence Secondaire Élite	50 000 PO	Compétence accessible en Secondaire et considérée comme Élite.
COMPÉTENCES ÉLITE (coût supplémentaire de 10 000 PO)		Les compétences suivantes sont considérées comme Élite : Blocage • Esquive • Garde • Châtaigne

7. COMPÉTENCES ÉLITE

Quatre compétences sont considérées comme Élite :

- ★ BLOCAGE
- ★ ESQUIVE
- ★ GARDE
- ★ CHÂTAIGNE

Une compétence Élite coûte 10 000 PO supplémentaires.
Élite ne remplace pas Primaire ou Secondaire.
La fiche du joueur détermine si la compétence lui est accessible en Primaire ou en Secondaire.
Le statut Élite détermine uniquement son coût.

9. COUPS DE POUCE

Seuls les Coups de pouce suivants sont autorisés :

Arbitre partial : Représentant d'une ligue douteuse

Fûts de Bloodweiser

Pots-de-vin

Cuistot Halfling

Assistant funéraire

Médecin de la peste

Recrues déchaînées

Mascotte d'équipe

Apothicaire itinérants

Mage météo

Ils sont achetés avec le budget d'équipe.

Leurs coûts, quantités maximales et restrictions sont ceux prévus par les règles officielles applicables.

TOUT AUTRE COUP DE POUCE EST INTERDIT.

10. JOUEURS STARS

TIERS 1 À 4

 **Aucun Vétéran ou Légende.**

TIER 5

Vous pouvez engager :

1 ou 2 Vétéran

OU

1 Légende.

Le prix normal de la Star est payé avec le budget d'équipe.

Une taxe supplémentaire est prélevée sur le budget de compétences :

Vétéran : +50 000 PO par Star

Légende : +100 000 PO

TIERS 6 ET 7

Vous pouvez engager :

1 ou 2 Vétéran

OU

1 Légende.

La taxe devient :

Vétéran : +40 000 PO par Star

Légende : +80 000 PO

11. RESTRICTIONS DES STARS

Une équipe engageant une Star doit toujours disposer d'au moins :
11 joueurs, Stars comprises.

Une équipe utilisant une Star ne peut acheter :

❌ aucune amélioration Secondaire.

❌ aucun cumul de compétences.

Les compétences Primaires restent autorisées, y compris les compétences Primaires Élite.

Les Joueurs Stars ne peuvent recevoir aucune compétence supplémentaire.

12. VÉTÉRANS

Sont considérés comme Vétérans :

Akhorne the Squirrel • Barik Farblast • Bilerot Vomitflesh • Eldril Sidewinder • Fungus the Loon • Glart Smashrip • Gloriel Summerbloom • Grashnak Blackhoof • Grim Ironjaw • Grombrindal • Guffle Pusmaw • Helmut Wulf • Josef Bugman • Karla von Kill • Kiroth Krakeneye • Max Spleenripper • Nobbla Blackwart • Puggy Baconbreath • Rashnak Backstabber • Rodney Roachbait • Rowana Forestfoot • Rumbelow Sheepskin • Scrappa Sorehead • Scyla Anfingrimm • Skrull Halfheight • Swiftvine Glimmershard • The Black Gobbo • The Mighty Zug • Thorsson Stoutmead • Varag Ghoul-Chewer • Willow Rosebark • Withergrasp Doubledrool • Zzharg Madeye.

13. LÉGENDES

Sont considérés comme Légendes :

Deeproot Strongbranch • Grak & Crumbleberry • Ivar Eriksson • Kreek Rustgouger • Lord Borak the Despoiler • Lucien & Valen Swift • Maple Highgrove • Ripper Bolgrot • Skitter Stab-Stab • Skorg Snowpelt.

14. COMMENT CONSTRUIRE SON ÉQUIPE ?

1. Choisissez votre équipe.
2. Identifiez son Tier.
3. Notez vos budgets d'équipe, de compétences et vos Fonds flexibles.
4. Répartissez vos Fonds flexibles.
5. Construisez votre roster.
6. Achetez vos compétences.
7. Vérifiez vos compétences Élite.
8. Vérifiez vos Secondaires et cumuls.
9. Si vous utilisez une Star, vérifiez sa catégorie et les restrictions associées.
10. Envoyez votre roster.
11. Commencez à regretter vos choix.

15. FORMAT DES MATCHS

Chaque ronde dispose d'un maximum de :
2 H 30.

Les coachs sont responsables du bon rythme de leur partie.
Si nécessaire, l'organisation pourra imposer l'utilisation d'une horloge.

À l'expiration du temps réglementaire, l'organisation pourra demander de terminer le tour en cours ou mettre fin à la rencontre.

16. APPARIEMENTS

La première ronde est déterminée par l'organisation.
Les rondes suivantes utilisent un système suisse.
Les coachs affrontent progressivement des adversaires ayant obtenu des résultats similaires.
Dans la mesure du possible, deux coachs ne s'affronteront jamais deux fois.

17. CLASSEMENT

Résultat :

- 🏆 Victoire 2 points
- 🤝 Match nul 1 point
- 💀 Défaite 0 point

Aucun point bonus n'est accordé pour les Touchdowns ou les Sorties.

On gagne un tournoi de Blood Bowl en gagnant des matchs.

Même si arracher les deux bras du receveur adverse reste vivement apprécié par le public.

18. DÉPARTAGES

En cas d'égalité :

1. Force des adversaires
2. Différence de Touchdowns
3. Différence de Sorties
4. Touchdowns marqués
5. Sorties infligées

S'il subsiste une égalité parfaite :

 NUFFLE TRANCHERA.

19. MÉTÉO DE FROSTHOLD ARENA

Au début de chaque match, lancez 2D6.

MÉTÉO DE FROSTHOLD ARENA		
Au début de chaque match, lancez 2D6.		
2D6	Météo	Effet
2	 Blizzard	Appliquez les règles officielles de Blizzard de Blood Bowl.
3	 Vent du Grand Nord	Lors du Coup d'envoi, le ballon effectue deux déviations successives déterminées avec 1D8.
4 – 5	 Froid mordant	Aucun effet particulier.
6 – 8	 Ciel norsca	Aucun effet particulier.
9 – 10	 Neige	-1 aux tests de Passe.
11	 Terrain gelé	Lorsqu'un joueur chute après avoir raté une action Foncer, +1 au jet d'Armure provoqué par cette chute.
12	 Miracle de Frosthhold	Aucun effet particulier. Profitez-en. Ça ne durera probablement pas.

20. LES CAPRICES DE FROSTHOLD

À certaines rondes annoncées par l'organisation, Frosthold Arena elle-même interviendra.

Avant le début de la ronde :

L'ORGANISATION LANCE UN UNIQUE D6.

Le même résultat s'applique à toutes les tables pendant toute la ronde.

1 — LE TERRAIN CRAQUE

La première action Foncer ratée par chaque équipe pendant chaque mi-temps bénéficie de +1 au jet d'Armure provoqué par la chute.

Une fois l'effet déclenché, les actions Foncer suivantes sont résolues normalement. L'effet est réinitialisé au début de la seconde mi-temps.

2 — LE MAMMOUTH DE GRIBZOU

Un énorme mammouth apparaît derrière les tribunes.

Oui.

Ce mammouth.

Une fois par match, chaque coach peut invoquer le Mammouth au début de son propre tour.

Choisissez un joueur adverse situé sur une case adjacente à une ligne de touche.

Lancez 1D6 :

1–3 : rien.

4–6 : le joueur est immédiatement Repoussé d'une case vers le centre du terrain si une case valide est disponible.

Ce déplacement ne nécessite aucun jet, ne provoque aucun jet d'Armure, ne provoque pas de Turnover et ne peut jamais pousser un joueur hors du terrain.

3 — LA BIÈRE A GELÉ !

Une catastrophe sans précédent frappe Frosthold Arena.

LA BIÈRE A GELÉ.

Les supporters hurlent.

Les Nains pleurent.

Même les Ogres semblent comprendre la gravité de la situation.

Une fois par mi-temps, chaque coach peut sacrifier une Relance d'équipe à Nuffle.

La décision est annoncée au début de son tour, avant toute activation.

Retirez immédiatement une Relance disponible et lancez 1D6 :

1–4

Nuffle accepte votre offrande.

Et ne vous donne absolument rien.

La Relance est perdue.

5-6

Nuffle apprécie votre sens du sacrifice.

Vous obtenez immédiatement :

DEUX RELANCES D'ÉQUIPE.

Ces Relances peuvent être utilisées pendant la mi-temps en cours.

Les Relances supplémentaires non utilisées sont perdues à la fin de la mi-temps.

Une Relance pour tenter d'en gagner deux.

Personne ne vous oblige à le faire.

Ce qui garantit pratiquement que vous allez le faire.

4 — LA PATINOIRE DE FROSTHOLD

Une fois par mi-temps et par équipe, après avoir raté une action Foncer, le coach peut relancer le D6.

Un même jet ne peut jamais être relancé plus d'une fois.

5 — LA BÉNÉDICTION DE GRIBZOU

Une petite voix nasillarde traverse Frosthold Arena :

« J'AI PARLÉ À NUFFLE ! »

Au début de chaque mi-temps, chaque coach reçoit un Jeton de Gribzou.

Une fois pendant cette mi-temps, avant d'effectuer un jet de dé, le coach peut dépenser son Jeton et annoncer :

« GRIBZOU, JE TE FAIS CONFIANCE ! »

Lancez 1D6.

Sur 1

L'adversaire gagne immédiatement une Relance de Gribzou, utilisable pendant cette mi-temps.

Sur 2-5

Rien ne se passe.

Magnifique.

Sur 6

Vous gagnez immédiatement une Relance de Gribzou, utilisable pendant cette mi-temps.

Une Relance de Gribzou fonctionne comme une Relance d'équipe mais disparaît à la fin de la mi-temps si elle n'a pas été utilisée.

1 chance sur 6 que Gribzou vous aide.

4 chances sur 6 qu'il ne serve à rien.

1 chance sur 6 qu'il aide votre adversaire.

Une représentation statistiquement assez crédible de ses pouvoirs prophétiques.

Les vents cessent.
Les tribunes se taisent.
Quelque chose observe Frosthhold Arena.
Aucun effet de jeu.
Mais chaque fois qu'un coach obtient un Double Crâne, son adversaire est invité à murmurer :
« Il regarde... »

21. ESPRIT DES CAPRICES

Le même Caprice s'applique à toutes les tables.
Ils sont destinés à créer des choix, des rires et quelques très mauvaises décisions.
Ils ne sont pas destinés à remplacer la tactique.
Frosthhold peut influencer votre match.
Elle ne doit jamais le jouer à votre place.

22. FIGURINES ET PEINTURE

Les figurines doivent permettre d'identifier clairement les différents positionnels.
Les compétences supplémentaires doivent être clairement identifiables à l'aide de marqueurs, élastiques, socles ou de tout autre système expliqué à l'adversaire.
Les conversions et figurines alternatives sont les bienvenues tant qu'elles ne créent aucune ambiguïté.

23. MATÉRIEL

Chaque coach doit apporter :

son équipe,
sa feuille de roster,
ses dés,
son ballon,
ses marqueurs de tours et de relances,
ses marqueurs de compétences,
les accessoires nécessaires à son équipe.

24. FAIR-PLAY

Blood Bowl autorise les tronçonneuses.
Les Pots-de-vin.
Les agressions.

Les Trolls lançant leurs propres coéquipiers.
Et occasionnellement un arbitre mort.
Cela ne dispense personne d'être sympa autour de la table.
Annoncez clairement vos actions et vos compétences.
Laissez à votre adversaire le temps de comprendre la situation.
En cas de désaccord, appelez l'organisation.
Votre adversaire n'est pas votre ennemi.
Votre ennemi est le petit cube en plastique qui vient de vous donner Double Crâne.

25. TROPHÉES

LES RÉCOMPENSES		
PRIX		RÉCOMPENSE
	Champion de la Frostbite Cup II	Coach terminant 1er au classement général (5 matchs).
	Vice-Champion	Coach terminant 2e au classement général (5 matchs).
	Maître du Touchdown	Coach ayant inscrit le plus de Touchdowns pendant les 5 matchs.
	Boucher de Frosthhold	Coach ayant infligé le plus de Sorties pendant les 5 matchs.
	Prix de peinture	Équipe ayant le plus impressionné par sa peinture et sa présentation générale .
	Cuillère de Glace	Coach terminant dernier au classement général (5 matchs).

 RÉCOMPENSES SURPRISES

D'autres récompenses pourront apparaître au cours du week-end.
Une série de Doubles Crânes particulièrement remarquable, une action totalement improbable, une malchance statistiquement inquiétante ou tout autre exploit digne des annales de Frosthhold pourra attirer l'attention de l'organisation.
Nuffle n'a pas encore transmis toute la liste.

NUFFLE'S FROSTBITE CUP II

L'an dernier, Frosthold Arena s'est réveillée.

Cette année...

ELLE VOUS ATTEND !!!

5 matchs.

2 jours.

1 arène gelée.

Des centaines de dés.

Des stratégies soigneusement préparées.

Des coachs persuadés d'avoir trouvé le roster parfait.

Un mammoth avec un contentieux non résolu.

Le fantôme potentiel d'un snotling parfaitement incompetent.

Et probablement beaucoup trop de 1.

QUE NUFFLE GUIDE VOS DÉS.

Et si possible ceux de votre adversaire vers le Double Crâne.

