
BLOOD BOWL

★ DUNGEONBOWL ★

Par Jervis Johnson

(Traduction : Jérôme Richard – Mise en page : Roze-EI)

Le Blood Bowl continue dans les souterrains ! Grâce à cette mise à jour des règles, incluant les points de téléportation et les coffres explosifs, c'est le retour d'une version classique du Blood Bowl.



Il y a bientôt 10 ans, je concevais un jeu appelé Dungeonbowl. Ce jeu était un supplément très apprécié d'une précédente édition du Blood Bowl. Tellement apprécié que même aujourd'hui encore les gens continuent de m'en parler lors de convention ou dans des courriers. Ce qui fut le plus surprenant c'est que ce jeu fut conçu très rapidement en à peine une semaine.

En effet avec la création de deux nouvelles équipes de Blood Bowl en plastique, nous avons décidé à la dernière minutes d'ajouter un nouveau jeu. En dépit du peu de temps passé à développer ce jeu (ou peut être grâce), nous fûmes étonnés de constater qu'il fonctionna aussi bien. Après que l'on m'eut demandé pour la énième fois si nous avions l'intention de faire une mise à jour, je me suis dit : "Diable, si je le fais ce sera pour de nouvelles règles", et c'est ce dont traite la suite de cet article...

LES COLLEGES DE MAGIE

Il existe de nombreuses façons de jouer au Blood Bowl dans le Vieux Monde, mais la plus étrange est certainement le Dungeonbowl. Bien en dessous de la surface deux équipes de très agiles psychopathes parcourent les souterrains, afin de résoudre l'ancestral conflit des magiciens. Pendant des décennies, ces jeteurs de sort s'affrontèrent interminablement afin de savoir laquelle de leurs écoles étaient la plus puissante. Le Dungeonbowl fut la solution pour ne pas impliquer la population normale, qui en général s'en sort plutôt mal quand les magiciens se querellent.

Le fait est que quelques magiciens furent lassés de toutes ces joutes nocturnes dont le seul but était de savoir quelle école était la plus puissante. Dans le même temps, ils devinrent d'inconditionnels supporters de Blood Bowl. Ils suggérèrent donc que chaque école forme une équipe et

règle ses différents amicalement sur un terrain de Blood Bowl. Bien évidemment, étant magicien ils ne pouvaient pas jouer au Blood Bowl normalement, comme tout le monde, non, ils décidèrent de jouer dans un labyrinthe souterrain construit de manière magique.

Pour rendre les choses plus intéressantes (et parce qu'après tout il s'agit tout de même d'un souterrain) le ballon fut caché dans un des six coffres à trésor - les cinq autres étant piégés à l'aide d'un sortilège explosif (la plupart du temps) non mortel !

La première équipe qui trouvait le ballon et l'emmenait dans la zone d'en-but adverse remportait le match.

Dernier détail, et pas le moindre, pour donner plus de liberté de mouvement dans le souterrain, une demi douzaine de points de téléportation y était disséminés. Ceci permettant aux joueurs de passer, par magie, d'une zone à une autre. Le fait que certains joueurs puissent disparaître pour de bon lors de la téléportation ne faisant que pimenter la partie !



LES EQUIPES DE DUNGEONBOWL

Les équipes de Dungeonbowl sont assez différentes de celles du Blood Bowl, ceci provenant du fait qu'elles sont déterminées par l'école de magie dont elles dépendent plutôt que par la race de ses joueurs. Le collège ayant remporté le plus de matches durant la saison, obtient le dernier mot dans n'importe quelle discussion entre collèges durant l'année suivante. Ce système fonctionna remarquablement bien et préserva la paix entre les collèges, ce qui, il faut le reconnaître, fut apprécié de tous dans le Vieux Monde, et tout particulièrement par les fans de Blood Bowl.

La plupart des équipes de Dungeonbowl est composée de plusieurs races, comme le montre la "Charte des équipes des

collèges de Dungeonbowl ". La race principale est connue sous le nom de, ..., "Race Principale" (l'originalité n'est pas mon fort). Les joueurs supplémentaires sont disponibles dans les autres races appelées, "Autre Race", et "Dernière Race". Vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le souhaitez de la race principale, jusqu'à 6 joueurs de "l'Autre Race" et jusqu'à 2 joueurs de la "Dernière Race".

Pour réaliser une équipe, choisissez d'abord une école puis les joueurs associés. Une équipe de Dungeonbowl peut avoir jusqu'à 16 joueurs, et peut inclure jusqu'à 2 Coureurs, 4 Bloqueurs, 4 Receveurs, 2 Lanceurs, 1 joueur Champion,

et autant de Trois-Quarts que souhaité. Si vous pouvez jouer avec des joueurs qui ne se trouvent pas dans ces catégories (Furie Elfe Noir par exemple), alors vous pouvez en avoir jusqu'à 2. Comme une équipe de Blood Bowl, le coût total de l'équipe ne doit pas dépasser 1,000,000 de pièces d'or. Seuls les champions appartenant aux races de l'équipe (voir Charte) peuvent être utilisés. Vous pouvez acheter des facteurs de popularité, apothicaire, etc,... comme d'habitude. Toutes les équipes de Dungeonbowl peuvent acheter des pions de relance d'équipe au prix de 50,000 pièces d'or chaque.

Charte des Equipes des Collèges de Dungeonbowl

Collège	Race Principale (0 – 16)	Autre Race (0 – 6)	Dernière Race (0 – 2)
Sorciers de Lumière	Nains	Halflings	Nordiques
Sorciers d'Or	Orques	Nains du Chaos	Ogres
Sorciers de Jade	Gobelins	Orques	Trolls
Sorciers Célestes	Hauts Elfes	Elfes Sylvains	Hommes Arbres
Sorciers Gris	Humains	Chaos	Ogres
Sorciers Améthyste	Skavens	Gobelins	Minotaures
Sorciers Etincelants	Nains	Humains	Nordiques
Sorciers d'Ambre	Elfes Noirs	Orques	Skavens
Sorciers Arc-en-Ciel	Elfes Sylvains	Halflings	Humains
Sorciers Noirs	Morts Vivants	Elfes Noirs	Trolls

MISE EN PLACE DU DONJON

Pour jouer au Dungeonbowl vous avez d'abord besoin d'un donjon (si si !). Il y a deux façons de faire, vous pouvez le dessiner sur du papier (c'est la façon compliquée) ou vous pouvez utiliser les éléments de Warhammer Quest (c'est beaucoup plus simple !). Si vous ne possédez pas les éléments de Warhammer Quest, il est possible de les commander séparément par courrier, contactez nous. Les équipes de DungeonBowl jouent dans n'importe quel donjon, aussi pouvez vous faire ce que vous voulez, en respectant néanmoins les quelques contraintes suivantes. Nous avons inclus deux exemples de donjons possible que vous pouvez copier et utiliser si vous le souhaitez, mais il n'y a vraiment aucune raison de jouer deux parties dans le même donjon. Quand vous construirez votre propre souterrain, les deux joueurs devront participer à son élaboration. Le but est de créer un donjon intéressant, souvenez vous que cette étape n'est pas une compétition ! Notez que chaque donjon doit inclure une zone d'en-but par équipe de 2 cases sur 4. Nous avons fourni deux de ces zones pour que vous puissiez les utiliser avec cet article (voir à la fin du document). Ces deux zones sont placées en dernier et le plus loin possible l'une de l'autre. De plus, tous les couloirs doivent avoir au moins deux cases de large, et toutes les portes sont considérées comme ouvertes. A par cela il n'y a pas de restriction sur la façon de construire votre donjon.

COFFRE A TRESORS & POINTS DE TELEPORTATIONS

Vous trouverez également six coffres et six points de téléportation dans ce document. Les coffres sont double faces, tous ont une face avec le dessin d'un coffre, mais sur l'autre face, 5 ont le dessin d'une explosion et 1 seul celui d'un ballon. Les points de téléportation n'ont qu'une face numérotée de 1 à 6.

Pour placer les coffres, mélangez-les, face coffre sur le dessus, puis, tour à tour placez-les dans le souterrain. Un coffre peut être placé n'importe où dans le souterrain dans la mesure où il se trouve à plus de 8 cases d'une zone d'en-but et à 4 cases d'un autre coffre. Ensuite placez les points de téléportation où vous voulez du moment que la case est libre (vous pouvez même les placer dans une zone d'en-but si vous le souhaitez).

LES JOUEURS

Pour finir vous devez placer vos joueurs. Chaque entraîneur place 6 joueurs (pas 11 comme dans le Blood Bowl classique) dans sa propre zone d'en-but. Les joueurs ne peuvent être placés que dans cette zone au début d'une partie. D'autres joueurs seront par la suite téléportés dans le jeu au cours du match...

HHH Le saviez-vous ...

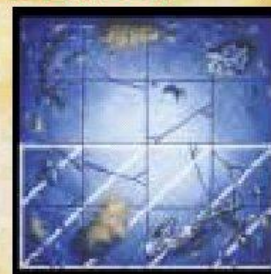
De petits malentendus sont survenus lors de matches entre l'équipe de Dungeonbowl des *Blood Axes* et celle de Blood Bowl des *Marauders*. Le premier match fut une partie de Blood Bowl classique qui se termina par une défaite des *Blood Axes* 16 à 0. Le capitaine des *Blood Axes* se plaignit que les *Marauders* avaient triché en commençant la partie avec le ballon, et qu'il ne comprenait pas, "bon sang", où étaient les points de téléportation.

Quand le match retour eut lieu dans le souterrain les *Marauders* perdirent. Leur capitaine se plaignit qu'il n'y avait pas eu de mise en jeu, pas de ballon, et que quand ils avaient trouvé des coffres à trésor, ils les avaient bien évidemment gardé pour eux, mais une fois à surface les coffres leur avaient explosés à la figure quand ils avaient voulu les ouvrir.

MISES EN PLACE DE DONJON



LES ZONES D'EN-BUT



LES PIONS



Six téléporteurs numérotés de un à six.



Six coffres.



Cinq explosions sur le revers de cinq pions coffres.



Un ballon sur le revers d'un pion coffre.

REGLES DE JEU

Le Dungeonbowl utilise les règles standard du Blood Bowl, sauf si elles sont modifiées ci-dessous. Le but du jeu est de trouver le ballon et de l'emmener dans la zone d'en-but adverse afin de marquer un touchdown. La première équipe ayant un joueur debout avec le ballon dans la zone d'en-but adverse gagne le match. Notez que l'on ne compte pas les tours et qu'il n'y a pas de mi-temps. On continue à jouer jusqu'à ce qu'une équipe marque.

Les règles suivantes ne sont pas utilisées dans le Dungeonbowl, la mise en jeu, les procédures illégales, la magie (il faut bien reconnaître qu'avec tous les supporters magiciens les choses deviendraient vite incontrôlables si ils commençaient à utiliser des sorts !)

TELEPORTATION

Les points de téléportation sont des portes spéciales de téléportation mises en place par les magiciens au début de chaque partie. Vous pouvez les utiliser pour déplacer rapidement les joueurs à l'intérieur du souterrain. Malheureusement, vous ne pouvez jamais être sûr de l'endroit où (et même si) un joueur va réapparaître.

Quand un joueur utilise un point de téléportation lancer 1D6, le joueur est immédiatement téléporté au point de téléportation correspondant au chiffre obtenu. Cela coûte au joueur une case de mouvement (si il lui en reste), pour retrouver ses esprits une fois qu'il se rematématialise, il peu alors continuer son déplacement. Cependant, si un joueur devait être téléporté à nouveau durant le même tour, l'énorme pression subie par son corps lui causerait d'atroces blessures internes, effectuez immédiatement un jet de blessure sans jet d'armure.

REACTIONS EN CHAINE

Si un joueur est téléporté vers une case déjà occupée par un autre joueur, le joueur qui était déjà là est téléporté par réaction en chaîne. Ce qui à son tour peu déclencher une autre téléportation. N'oubliez pas que si un joueur est

téléporté plusieurs fois au cours du même tour il souffre de blessures (sans jet d'armure).

PERDU DANS L'ESPACE

La téléportation n'est pas une science exacte. Il y a toujours une "chance" que quelque chose tourne mal, pour illustrer ceci, si vous obtenez le chiffre correspondant au point de téléportation sur lequel se trouve le joueur, alors il est perdu dans l'espace. Par exemple, si votre joueur est sur le point de téléportation numéro 3 et que vous obtenez 3 lors de votre téléportation (1D6) votre joueur est perdu dans l'espace.

Enlevez le joueur et placez-le sur le côté du jeu, il ne peut plus participer à la partie, mais il sera localisé par les magiciens de l'équipe à temps pour participer au prochain match.

Le ballon ne peut pas être perdu dans l'espace (il est protégé par la magie) il rebondit depuis le point de téléportation (on effectue alors une dispersion). Lâcher le ballon dans ces conditions provoque un turnover.



TELEPORTEURS DE FOSSES

Chaque équipe dispose d'un point de téléportation dans sa fosse qui permet de transférer les joueurs dans le donjon. A chaque tour, l'entraîneur peut téléporter un joueur de la réserve vers le donjon. Au Dungeonbowl, un entraîneur peut faire entrer autant de joueurs qu'il le souhaite (dans la limite de 16). Néanmoins, dans la pratique il est très rare qu'un entraîneur parvienne à mettre en jeu tous ses joueurs avant un touchdown. Notez qu'il n'est pas possible de téléporter les joueurs depuis le souterrain vers la réserve.

HHH Le saviez-vous ...

Dans les premiers matches de Dungeonbowl il n'y avait pas de téléporteurs. Ce qui implique que l'action avait tendance à se concentrer autour des portes, entraînant beaucoup de violence, mais qui signifiait la plupart du temps une égalité après que les portes soient bloqués par des joueurs morts ou inconscients – quelque chose devait donc être fait ! Sans aucune autre idée leur venant à l'esprit, les sorciers en revinrent à quelque chose qu'ils connaissaient bien : la magie. « Une bonne idée » se dirent ils « si les joueurs peuvent se téléporter à travers le donjon, cela apportera plus de tactique. » leur connaissance de la téléportation, cependant, était (et est toujours) assez limitée, avec le risque de perdre un joueur quelque part dans les limbes. « Alors » dirent ils « les joueurs ne le sauront pas si nous ne leur disons pas ». Et, à la remarquable gloire de la stupidité moyenne de nos joueur de Blood Bowl moyens, ils n'ont toujours rien pigé !

OUVRIR LES COFFRES A TRESOR

Au début de la partie le ballon est caché dans un coffre, les joueurs doivent bien évidemment le trouver avant de pouvoir marquer. Malheureusement, les coffres ne contenant pas le ballon sont piégés d'un spectaculaire - la plupart du temps non mortel - sort explosif, qui se déclenche à l'ouverture du dit coffre.

Un joueur doit se trouver dans une case adjacente pour ouvrir un coffre (en fait il n'est pas possible de se placer sur une case coffre). L'ouverture du coffre coûte une case de mouvement. Ouvrir un coffre est une action libre et peut être associée à un blitz, récupération, etc ... Il suffit de retourner le coffre, si il s'agit du ballon, remplacez le coffre par le ballon. Une fois découvert le ballon peut être récupéré normalement, y compris par le joueur qui l'a découvert si il lui reste des cases de mouvement.

Si le coffre est piégé il explose (retirez le), tous les joueurs se trouvant dans la case adjacente subissent l'explosion et sont plaqués, ils doivent effectuer un jet d'armure pour éviter d'être blessés. Notez que cela provoque un turnover puisque le joueur qui a ouvert le coffre est au moins plaqué.

PASSER LE BALLON SOUS TERRE

Lancer un ballon dans les donjons pose certains problèmes qui sont couverts par les règles spéciales suivantes :

RESTRICTIONS SUR LES LANCERS

Seules les passes éclairs et courtes sont autorisées dans les souterrains - les plafonds étant trop bas pour effectuer des passes plus longues. Bien sûr, il n'est pas possible de faire une passe à un joueur si pour cela le ballon doit traverser un mur. De plus le ballon ne peut pas être dispersé dans un mur, dans ce cas relancez votre dé de dispersion (1D8).

REBONDS SUR LES MURS

Ceci est une tactique spéciale des lanceurs au Dungeonbowl. Il s'agit simplement de lancer le ballon sur un mur en espérant qu'il rebondisse à un endroit favorable. Pour utiliser cette technique il suffit de le dire et de préciser quelle case du mur le joueur veut atteindre, puis lancez le dé pour savoir si le ballon parvient à toucher la cible (ce lancer peut être intercepté normalement). Si le lancer est raté, lancez 1D6, sur un résultat de 1-3 le ballon atteint la case à droite de la cible et sur un résultat de 4-6 le ballon atteint la case à gauche de la cible.



Le ballon rebondit en diagonale



Le ballon rebondit en ligne droite

Le ballon rebondit sur un mur comme le montre les figures ci-dessus puis il parcourt 2D6 cases dans la direction indiquée et si il n'est pas récupéré il sera dispersé d'une case à partir de la dernière case de son parcours.

Tout joueur se trouvant sur une case de la trajectoire du ballon peut tenter une récupération en commençant par celui le plus près du mur qui effectuera lui un jet correspondant à une réception de passe ratée.

Notez qu'à moins que le ballon ne soit récupéré par un joueur de l'équipe active, il y a turnover.

JOUEUR BLESSE

Les joueurs blessés sont placés dans la case correspondante de la réserve comme au Blood Bowl. Cependant, le Dungeonbowl se jouant en un seul touchdown, au cours des premiers matches, les entraîneurs se plaignirent que leurs meilleurs joueurs n'avaient aucune chance de revenir dans le souterrain si ils étaient blessés. La question était de savoir quel était l'intérêt de payer un champion 2,000,000 de pièces d'or si il ne jouait que quelques minutes ?

En réponse à ce problème, les écoles de magie se mirent au travail et finirent par trouver un nouvel objet magique appelé "Ed's Warrings Magic Sponge" (en d'autres termes l'éponge magique guerrière de Ed) du nom de son inventeur. Toutes les équipes de Dungeonbowl reçurent ce nouvel objet magique pour soigner un joueur blessé au lieu d'effectuer une téléportation du vestiaire vers le souterrain. Le joueur soigné repassant dans la réserve. L'éponge magique n'a aucun effet sur un joueur grièvement blessé ou mort.

TERRAINS SPECIAUX OPTIONNELS

Les donjons sont souvent parsemés d'obstacles ou de terrains difficiles comme des rivières de lave en fusion, des fosses pleines de pals, des "semblants" de passerelle au dessus de gouffres béants ou n'importe quoi d'autre du même genre ! Si vous incluez des éléments de ce type dans votre souterrain les règles suivantes devraient vous aider à calculer leurs effets sur les joueurs...

TOMBER DANS QUELQUE CHOSE

Comme nous venons de le voir ci-dessus les souterrains peuvent contenir des choses qui vous gâchent la journée si vous tombez dedans. Les plus communes étant les rivières de lave, les gouffres, ou encore les fosses piégées. Naturellement un joueur n'y tombera pas volontairement, mais il peut y être poussé ou y tomber par accident (voir SAUTER PAR DESSUS QUELQUE CHOSE). Si cela arrive lancer 1D6, un résultat de 2-6 indique que le joueur est grièvement blessé, sur un résultat de 1 il est tué. Notez qu'il n'y a pas de jet d'armure, mais j'ai délibérément fait en sorte que la probabilité de mourir soit faible (ceci pour indiquer que dans bien des cas le joueur est sauvé de la mort par la magie). Si le joueur possède le ballon, ce dernier réapparaît

magiquement sur l'un des points de téléportation de façon aléatoire. Perdre un joueur dans ces conditions provoque un turnover.

Notez que dans certains donjons pour rigolos, les joueurs peuvent tomber dans des trous non mortel, comme une fosse sans pal, ou une rivière d'eau au lieu de lave (on se demande ce que deviennent les vrais donjons de nos jours). Si vous avez la malchance d'être dans un tel souterrain, les joueurs victimes de chute sont alors simplement retirés du jeu comme si ils avaient été perdus dans l'espace. Le ballon quand à lui, si le joueur le possédait, réapparaît comme expliqué précédemment, et l'équipe subit également un turnover.

SAUTER PAR DESSUS QUELQUE CHOSE

Ce qu'il y a de pénible avec tous les obstacles dans un donjon c'est qu'ils obligent les joueurs à tenter des sauts pour les éviter. Ce n'est pas un problème en soit mais parfois cela peu occasionner une perte de temps voir même des chutes avec les effets suivants :

Un joueur peu sauter par dessus un obstacle au cours de son déplacement, chaque case de saut coûte une case de mouvement. Lancez 1D6 pour effectuer le saut, retirez -1 du résultat si il y a une ou plusieurs zones de tacles ennemies sur la case de départ ou d'arrivée du saut (notez qu'il n'y a pas de modification supérieure à -1 quelque soit le nombre de zones de tacle). Si le résultat est plus faible que le nombre de cases à sauter le joueur chute sur l'obstacle (ou dedans). Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de cases sautées alors le joueur réussit son saut.

SITUATION PRECAIRE

Parfois un joueur peu se retrouver en situation précaire, cela signifie qu'il se trouve sur une case adjacente à un obstacle dans lequel il peut tomber. Par exemple un joueur traversant un pont de corde est en situation précaire aussi longtemps qu'il restera sur le pont. De la même manière un

joueur sur une case adjacente à une rivière est également en situation précaire. Quant un joueur est dans cette situation, lancez 1D6 avant d'effectuer un blocage, ou de subir un blocage, avant de lancer, d'attraper, d'intercepter, ou de récupérer le ballon. Sur un résultat de 1 le joueur glisse et tombe dans ce que se trouve à côté et subit les effet décrits précédemment. Sur un résultat de 2-6 le joueur continue son action normalement.

STATUES, BUSTES, TRONES ET FONTAINES

Pour on ne sait quelle raison les gens adorent mettre des trucs comme des statues immenses (généralement avec des yeux en diamants) des fontaines, des trônes volumineux etc ... dans leur donjon. Cela n'a pas d'effet particulier si ce n'est d'être dans le chemin. En passant au dessus de telles cases le ballon peut heurter l'objet, lancez 1D6 pour chaque case survolée en commençant par la plus proche du lanceur, sur un résultat de 1 le ballon percute l'obstacle et rebondi d'une case (1D8) de dispersion à partir de la case de l'obstacle.

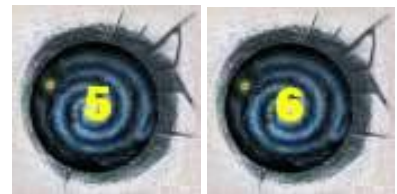
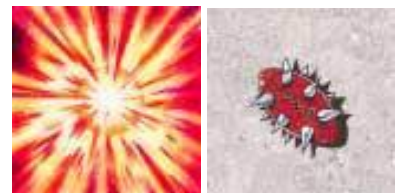
AUTRES REGLES SPECIALES

Ces règles ne font que couvrir une petite partie de l'énorme iceberg qu'est la conception d'un donjon. Si vous participez à une ligue, je vous recommande fortement de concevoir chacun vos propres donjons ainsi que vos règles spéciales avec des trappes piégées, des monstres errants (j'en ai inclus quelques uns avec des caractéristiques adaptées à Blood Bowl ci-après), des donjons à plusieurs niveaux et d'autres trucs dans le genre. Vous pouvez aussi, ça y est j'l'ai dit !, inclure un troisième joueur en tant que Maître de Donjon pendant que les deux autres essayent de jouer leur match de Dungeonbowl. Ahh, ça me ramène à mes vieux jours à Donjons & Dragons (comment ça, petite et désordre ?).

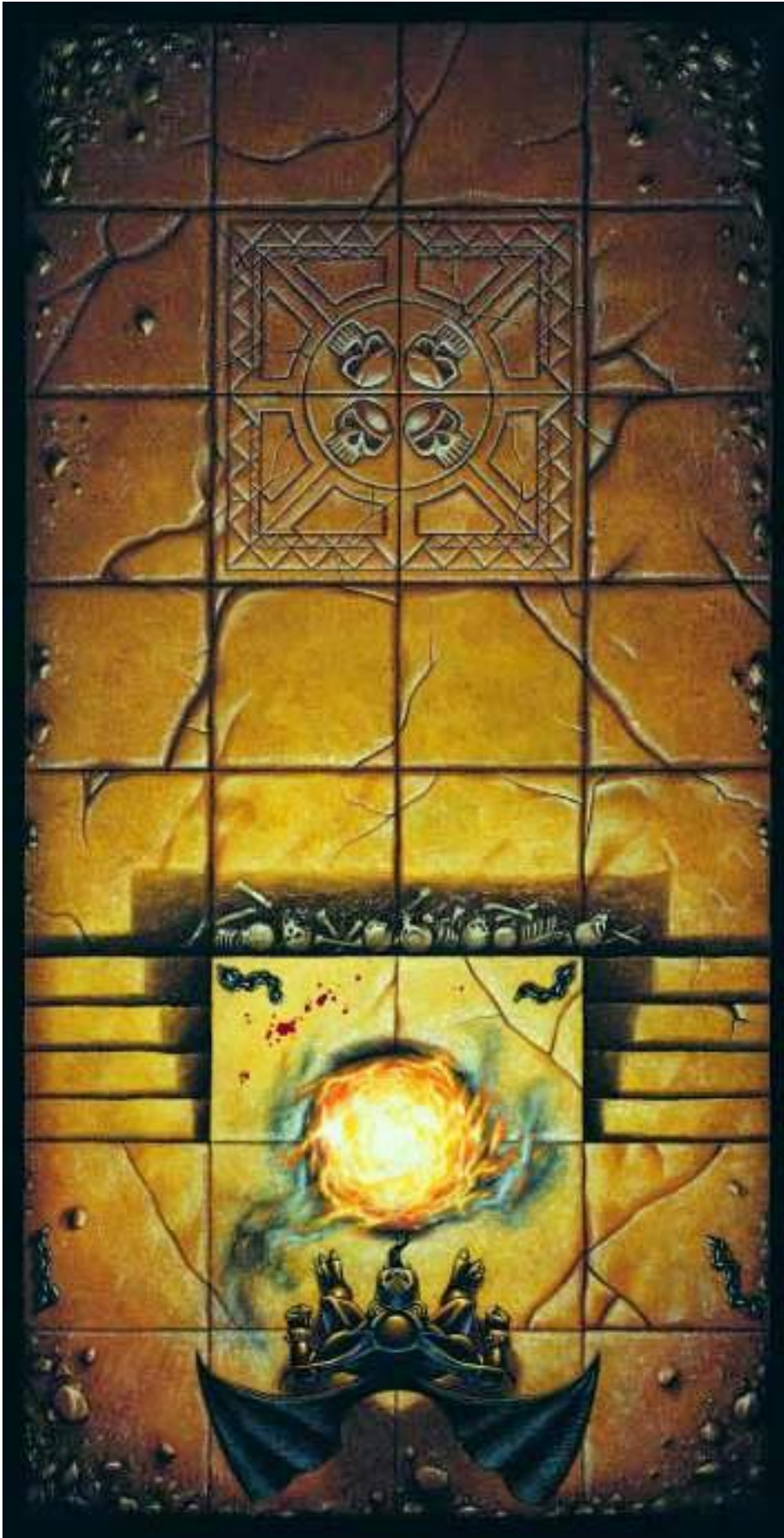
TABLE DES MONSTRES ERRANTS

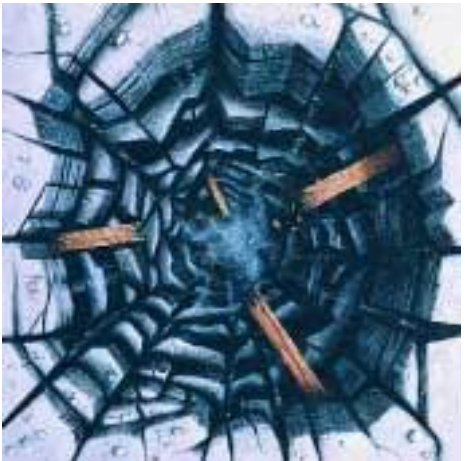
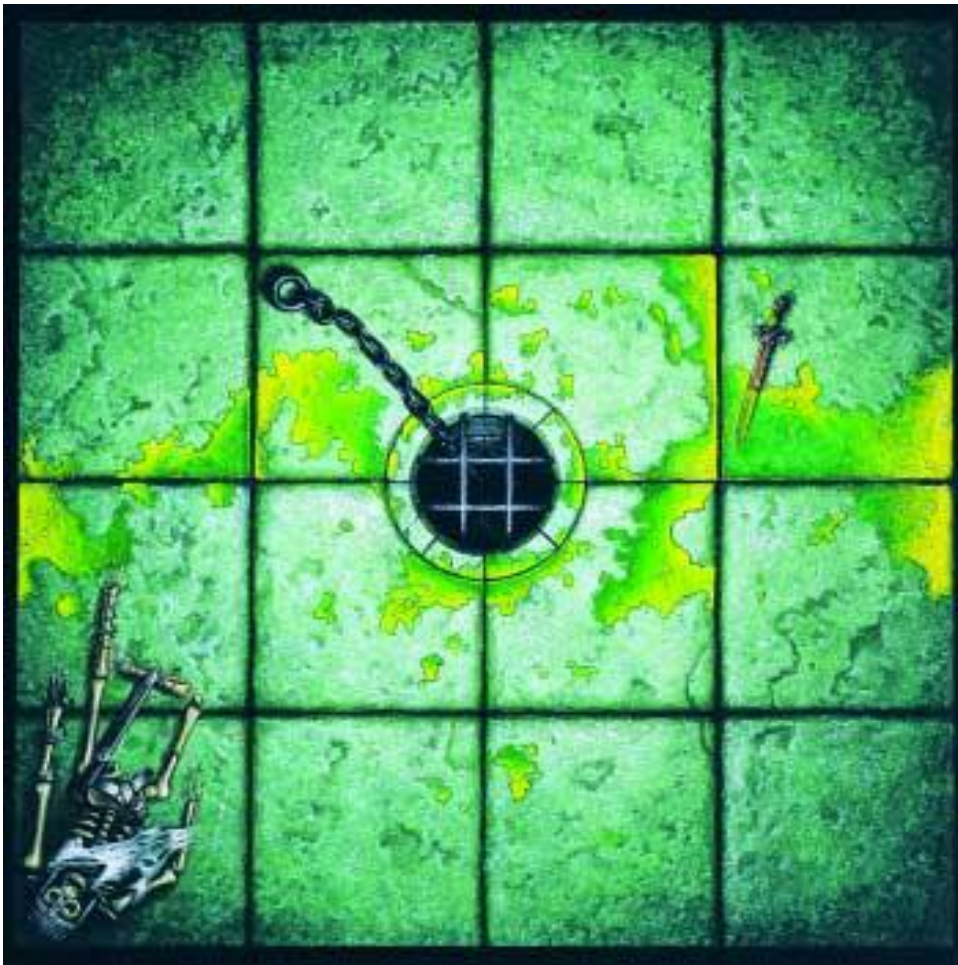
NOM	M	F	AG	AR	Compétences
Araignée Géante	7	3	4	8	Répulsion, Bond
Scorpion Géant	5	4	3	9	Griffes
Hydre	4	4	3	8	Régénération, Stabilité
Manticore	6	5	3	8	Griffes Acérées
Dragon	6	7	3	9	Châtaigne, Griffes Acérées, Stabilité, Queue Préhensile, Blocage Multiple
Démons	Voir « Il joue comme un Démon » dans le Blood Bowl Compendium				

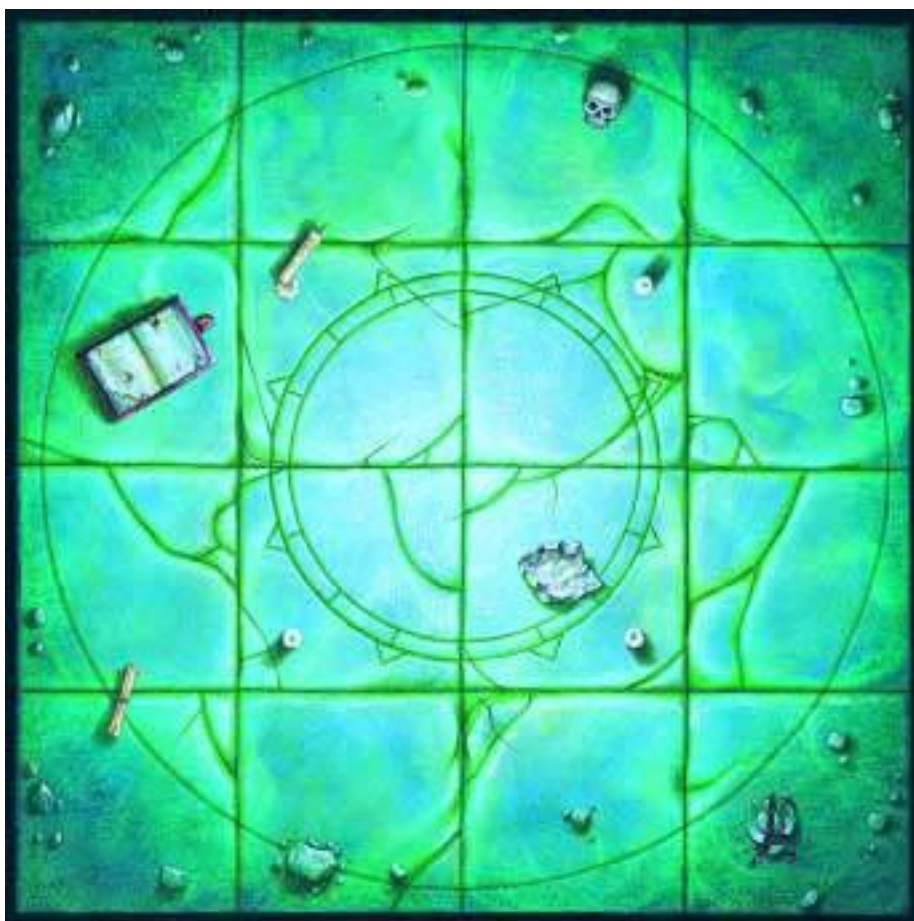
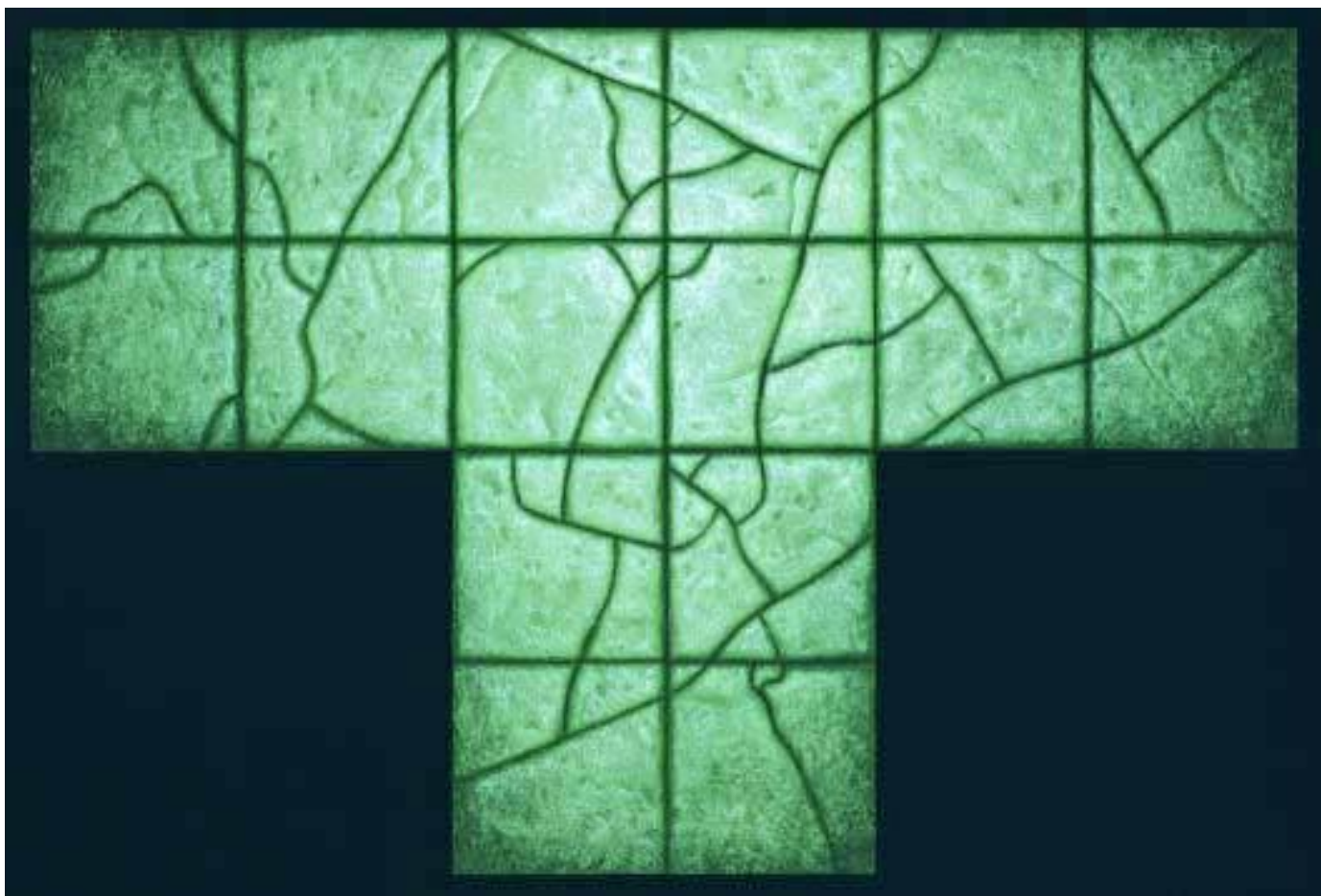
Imprimez les pièces et pions suivants sur une imprimante couleur à haute définition, ensuite collez les sur un carton et découpez les. Vous aurez besoin d'imprimer les deux zones d'en-but, les six coffres, cinq explosions (pour être mis au dos des pions coffres), et un pion de ballon (pour être mis au dos du pion coffre restant). Vous n'aurez qu'à imprimer une seule fois la première page. Imprimez ensuite autant de sections de donjon que vous le souhaitez, vous pourrez alors réaliser de gigantesques donjons par rapport à ceux montrés plus haut, la seule limite étant la réserve d'encre dans votre cartouche d'imprimante !



Sections de donjons 1







Sections de donjons 4

