

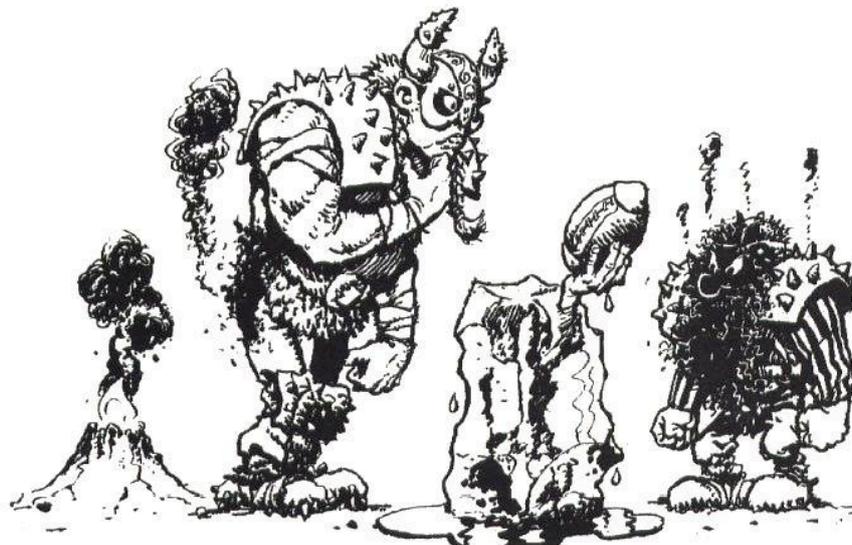
BLOOD BOWL

★ La Forge de Sigmar ★

Article Initial : (c) Casus Belli 1992
Article de : G.E. Ranne
Illustration : Rolland Barthélémy
Terrain/dessin de : Bernard Bitler

(Adaptation aux Règles 2004 et Mise en page pour BloodBowl JDP : Skedus)

"Bienvenuuuuue sur le stade des Asgard Ravens ! Jim Robbins au micro ! le match va débuter. Les pom pom gils des Walkyries viennent de chauffer le public comme elles seules savent le faire et les spectateurs trépignent d'impatience ! Vous savez tous que ce terrain de jeu, La forge de Sigmar, est à juste titre l'un des plus renommés. Les conditions dans lesquelles les joueurs s'affrontent sont certainement les plus dures du championnat. Quelques explications s'imposent pour les nouveaux venus ..."



GLACE ET FEU

Le stade des Asgard Ravens, comme tous les stades des équipes nordiques, est un terrain de glace, mais celui-ci a l'intéressante particularité d'être situé dans une zone hautement volcanique appelée la Forge de Sigmar. Les coulées de lave sont fréquentes et les contacts entre le feu souterrain et la glace rendent le site plutôt explosif. Sans entrer dans les détails de la tectonique, soyez assurés que le chaos engendré par les joueurs va influencer encore plus la topographie du terrain.

LES CREVASSES

Les crevasses sont représentées par un pion ou une suite de pion-crevasse qui ont au moins un angle ou un cote en commun (voir en fin de document).

D'une façon générale, tout joueur se trouvant sur une case où se forme une crevasse, tombe dedans et subit l'équivalent d'un plaquage (ie: Jet d'armure et le cas échéant, Jet de blessure).

Chaque joueur peut tenter de créer une crevasse, pourquoi se gêner. Il abandonne alors toute velléité de combat avec ses petits camarades et décide de calmer ses nerfs en frappant violemment la glace.

Créer une crevasse remplace donc toute autre action pour ce tour pour ce joueur. Le coach doit jeter 2D6 et y ajouter la force (F) du joueur. Il consulte ensuite la table ci-après.

2D6 + F	Résultat
6 ou moins	Une crevasse d'une case se crée sous le joueur. Placer un pion-crevasse. Le joueur tombe dedans et se retrouve plaqué au fond et doit réussir un jet d'armure pour éviter une éventuelle blessure
7 à 10	Aucun résultat
11 à 15	Une crevasse se crée. Son emplacement est déterminé à l'aide du gabarit de dispersion inclus dans la boîte de base de Blood Bowl. Placez-y un pion crevasse. (Noter que si un autre joueur se trouve sur cette crevasse il se retrouve plaqué au fond)
16 et plus	Une crevasse se crée sur une case adjacente au joueur, à l'endroit souhaité par le joueur.

Les crevasses peuvent être également créées par des chocs involontaires : à chaque pas (durant sont mouvement (M), ou tout autre mouvement supplémentaire comme mettre le paquet) d'un Gros Balèze, d'une machine de destruction type Roule-Mort ou autre, d'un joueur équipé d'un Bâton à Ressort Goblin, ou lors d'une explosion (grenade ou magie). Jeter 1D6. Sur un résultat de 1, une crevasse se crée sous le choc et il faut placer un pion-crevasse.

Dans le cas d'un Bâton à Ressort, le joueur tombe dans la crevasse et se retrouve plaqué au fond.

Dans le cas d'un Gros Balèze, ou d'une machine de destruction utiliser le gabarit de dispersion pour placer le pion-crevasse sur une des cases adjacentes.

Lors d'une agression, ou de l'atterrissage d'un joueur projeté, jeter 1D6, sur un résultat de 1, une crevasse se crée sous le choc et il faut placer un pion-crevasse sous les joueurs concernés. Dans le cas d'une agression seuls l'agresseur et l'agressé sont concernés (pas les soutiens). Les joueurs tombent au fond de la crevasse et doivent réussir un jet d'armure pour éviter une éventuelle blessure en plus de tout autre dégât inhérent à l'action précédente.



EVOLUTION DES CREVASSES

Au début de chaque tour de jeu, il faut jeter 1D8 pour chaque extrémité de crevasse (pour une crevasse constituée de un pion, jeter une seule fois 1D8 ; pour une crevasse constituée de plusieurs pions, jeter deux fois le D8). On utilise le gabarit de dispersion pour déterminer

dans quelle direction évolue la crevasse. Si le résultat indique la direction d'origine de la crevasse, celle-ci est stabilisée et arrête définitivement d'évoluer. Sinon il faut placer un pion crevasse sur la case déterminée par le gabarit.

BONUS, MALUS ET CONDITIONS

Lorsqu'un joueur se trouve dans une crevasse, il ne peut plus se faire attaquer par ses adversaires, ni les attaquer normalement. Il peut se déplacer dans la crevasse de son mouvement (M) et ce même si il atteint ou traverse une zone de tacle adverse.

Néanmoins, les blocages et zone de tacle restent valides si les joueurs se trouvent au fond de la même crevasse.

Un joueur dépense 2 points de mouvement pour sauter dans une crevasse ou en remonter.

Un joueur dans une crevasse a un malus de -5 pour ses lancers.

Un joueur peut pousser un de ses adversaires dans une crevasse.

Un joueur peut tenter de sauter au-dessus d'une crevasse, au risque d'y tomber, en dépensant 3 points de mouvement et en résolvant l'action sur la table suivante :

SAUT DE CREVASSE

2D6+AG	Résultat
6 ou moins	Le joueur rate son coup et tombe dans la crevasse. Il effectue directement un Jet de blessure.
7	Le joueur rate sa réception et fini par tomber dans la crevasse. Il est plaqué au fond et doit faire un Jet d'armure pour éviter une blessure
8-9	Le joueur rate sa réception mais parvient à atteindre la case visée en catastrophe, et chute. Il doit faire un Jet d'armure pour éviter une blessure
10 et plus	Le joueur se réceptionne de l'autre côté de la crevasse et peut poursuivre son mouvement s'il en a les moyens.

Un joueur peut volontairement sauter sur un adversaire qui se trouve au fond d'une crevasse, dans une case adjacente.

Pour cela il effectue un blocage avec une force augmentée de +1 dû à la chute. Néanmoins, la violence de l'impact le plaque systématiquement et il devra effectuer un jet d'armure pour éviter d'éventuelles blessures.

Si le blocage réussi l'agresseur est plaqué dans la case de la victime et cette dernière est repoussée suivant les règles classiques mais en respectant (parmi les cases possibles)

l'ordre suivant : case crevasse, case terrain, case crête.
Si le blocage échoue l'agresseur est plaqué dans sa case de départ !!

LES COULEES DE LAVE

Les coulées de lave sont représentées par un pion ou une suite de pions-lave qui ont au moins un angle ou un côté en commun.

Dès qu'une crevasse entre en contact avec le volcan ou avec une coulée de lave, même stabilisée, la lave commence à s'y déverser lentement. La coulée de lave se déplace dans chaque crevasse concernée à raison d'une case par tour de jeu si elle ne rencontre aucun obstacle, et ce dans n'importe quelle direction.

Quand un joueur se trouve sur une case de lave, il subit d'importants dommages : s'il rate son Jet d'armure, il doit tirer sur la table des blessures en ajoutant +4 à son jet de dés. Si le joueur a échappé à une blessure, la coulée de lave l'engloutira au tour suivant. Dans ce cas, le joueur est mort.

Si la lave rencontre un joueur, elle ne progresse pas dans cette direction durant ce tour.

Un joueur peut pousser un de ses camarades de jeu dans une coulée de lave.



Un joueur peut tenter de sauter au-dessus d'une coulée de lave, au risque d'y tomber, en dépensant 3 points de mouvement et en résolvant l'action sur la table suivante.

SAUT DE LAVE

2D6+AG	Résultat
6 ou moins	Ouf ! le joueur chute sur la case visée. Il doit faire un jet d'armure pour éviter une blessure.
7-9	Plouf ! Le joueur rate son coup et tombe dans la lave ... Amen !
10 et plus	Le joueur se réceptionne de l'autre côté de la coulée de lave et peut poursuivre son mouvement s'il en a les moyens.

LES CRETES

Les crêtes sont représentées par un pion ou une suite de pions-crête qui ont au moins un angle ou un côté en commun.

Les crêtes sont créées par l'important effet de flux et de reflux qui anime la lave quand elle atteint l'extrémité d'une crevasse. On place alors un pion-crête sur la dernière case de la coulée.

Il est également possible de créer une crête artificiellement, mais cela comporte quelques risques : un joueur doit pour cela créer une crevasse adjacente à une coulée de lave. S'il existe plusieurs cases ou peut se créer une crête, tirer au sort. La crevasse créée par le joueur se remplit de lave et quelques éclaboussures risquent de l'atteindre. Jeter 1D6, sur un résultat de 1, il est éclaboussé, et rate automatiquement son jet d'armure et tire sur la table des blessures avec un modificateur de +1.

BONUS, MALUS ET CONDITIONS

Lorsqu'un joueur se trouve sur une crête, il ne peut plus se faire attaquer par ses adversaires, ni les attaquer. Il peut avancer sur la crête de son déplacement, et ce même s'il atteint ou traverse une zone de tacle adverse. Néanmoins, les blocages et zone de tacle restent valides si les joueurs se trouvent sur la même crête.

Un joueur sur une crête obtient un bonus de +2 pour les lancers.

Un joueur dépense 2 points de mouvement pour grimper sur une crête ou en descendre.

Un joueur peut sauter directement d'une crête dans une crevasse, en dépensant 4 points de mouvement.

On ne peut pas sauter par-dessus une crête.

Un joueur peut volontairement sauter de la crête sur un adversaire se trouvant sur le terrain, dans la case adjacente.

Pour cela il effectue un blocage avec une force augmentée de +1 grâce à la chute. Néanmoins, la violence de l'impact le plaque systématiquement et il devra effectuer un jet d'armure pour éviter d'éventuelles blessures.

Si le blocage réussit l'agresseur est plaqué dans la case de la victime et cette dernière est repoussée suivant les règles classiques. Si la victime est repoussée dans une crevasse elle devra effectuer un Jet d'armure supplémentaire (dû à la chute).

Si le blocage échoue l'agresseur est plaqué dans sa case de départ !!



REGLES SUPPLEMENTAIRES

PREPARER LE TERRAIN.

Alors qu'en principe le jeu commence avec un terrain vierge de toute crevasse, crête et coulée de lave, les coachs peuvent, avant le coup d'envoi du match, disposer des pions-crevasse et des pions-crête sur le terrain. Pour ce faire, ils doivent en disposer un nombre identique, à raison d'un à chaque tour. Ils peuvent aussi placer sans autre malus des pions-pièges, oubliettes, mines et autres comme indiqué et conseillé dans le supplément de Blood Bowl. Dès qu'une oubliette ou un piège se déclenche, cela créera automatiquement une crevasse.

LES GENESTEALERS

Ne me demandez pas ce que font des genestealers, l'ennemi héréditaire des space marines, congelés au fin fond de la glace, sous un terrain de Blood Bowl. Les voies des jeux Games Workshop sont souvent impénétrables. Mais les bestioles en question sont tellement résistantes qu'une fois réveillées, elles vont s'empressez d'attaquer tout ce qui bouge. Pour chaque crevasse créée, jetez 2D6. Sur un résultat de 2, le joueur découvre un genestealer. Celui-ci attaque immédiatement le joueur le plus proche et s'acharne sur lui tant qu'il n'est pas blessé. Les caractéristiques des genestealers appliquées à Blood Bowl sont les suivantes :

M	F	AG	AR
6	6	6	10

Pour les joueurs qui ne connaissent pas Space Hulk et ses genestealers, la créature est agressive, elle a quatre bras, des dents partout et autant de griffes.

LES OBJETS MAGIQUES

Il y eut tant de joueurs engloutis par la lave du volcan, au fil des temps, que l'on pourrait ouvrir un magasin d'objets magiques avec ce que l'on trouve sous la glace. Pour chaque crevasse créée, jetez 2D6. Sur un résultat de 12, le joueur découvre un objet. Tirez sur la table des objets magiques, page 25 du supplément. Jetez alors 1D6. Sur 6, l'objet est en état de marche, sinon il n'est plus bon à rien.

MATERIEL

Vous trouverez ci-après les pions et un exemple de terrain pour la Forge de Sigmar initialement publié dans Casus Belly.

