

BLOOD BOWL™

★ Dungeon Bowl ★

LUTECECUP MaJ Version au 07/05/12

(Règles adaptées à partir de celles écrites par **Jervis Johnson** pour la ligue DungeonBowl de la **Lutècecup**)

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 minute 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...

Jervis Johnson

Nous avons poursuivi l'œuvre de Jervis afin d'adapter les règles du DungeonBowl au LRB6 et aux ligues, avec l'aide de tout les « Experts » (Basurdi, Oon, Maverick, Funny Valentine, Le Ong et SSB).

Aredhel & Tristelune

★★★ Le saviez-vous ?

Une énorme mésentente sur les règles est survenue lors de la série de matchs opposant l'équipe orque de DungeonBowl des Haches Sanglantes et l'équipe de Blood Bowl des Marauders.

Le premier match était une partie classique de BloodBowl et s'est soldée par une défaite 16-0 des Haches Sanglantes. A la fin du match, le capitaine des Haches Sanglantes s'est plaint que les Marauders avaient commencé le match en ayant le ballon et se demandait où pouvaient se trouver les Téléporteurs ?

Lors du match retour dans les sous-sols, les Marauders perdirent le match. Leur capitaine se plaignit alors du fait qu'il n'y avait pas eu de coup d'envoi, qu'il n'y avait pas de ballon et que, après avoir trouvé un coffre au trésor, l'avoir protégé contre les joueurs des Haches Sanglantes et avoir finalement réussi à l'amener à la surface, ce dernier lui avait explosé à la figure lorsqu'il l'avait ouvert.

Les collèges 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.

Coffres aux trésors & points de téléportations :

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 piégés à l'aide d'un sortilège explosif, la plupart du temps, non mortel ! L'équipe trouvant le ballon devant l'emmener dans l'en-but adverse pour gagner 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 sont 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 équipes de DungeonBowl :

Toutes les équipes de la surface peuvent jouer au DungeonBowl, si ce n'est que le principal sponsor de l'équipe sera un collège de magie et donc qu'elle sera nommée en fonction de ce collège.

Pour créer votre équipe vous disposez de 1 000 000 de pièces d'or et votre équipe devra disposer d'au moins 11 joueurs. Vous pouvez aussi avec cet argent acheter des relances, de la popularité et un apothicaire.

☆☆☆ Le saviez-vous ?

Dans les premiers matches de DungeonBowl il n'y avait pas de téléporteur. Ce qui implique que l'action avait tendance à se concentrer autour des portes, entraînant beaucoup de violence, mais qui signifiât la plupart du temps une égalité après que les portes soient bloqués par des joueurs morts ou inconscients. Quelques 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 téléportations, 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 joueurs de Blood Bowl moyens, ils n'ont toujours rien pigé !

RÈGLES DE JEU

Le DungeonBowl utilise les règles standards du Blood Bowl, sauf si elles sont modifiées ci-dessous. Le but du jeu est de trouver un ballon et de l'emmener dans la zone d'en-but de l'adversaire afin de marquer le touchdown de la victoire. Si le match n'est pas terminé au bout de 16 tours les coachs ne pourront plus faire entrer de joueur dans le donjon depuis la fausse si après 24 tours le match n'est toujours pas terminé, à chaque début de tour de chaque équipe un joueur au hasard est warpé jusqu'à ce qu'une équipe n'est plus de joueurs alors le match est remporté par l'équipe à qui il reste un joueur dans le donjon (Attribuez aléatoirement le TD à un des joueurs restant dans le donjon). Les règles suivantes ne sont pas utilisées dans le DungeonBowl : la mise en jeu, la magie (il faut bien reconnaître qu'avec tous les supporters magiciens les choses deviendraient vite incontrôlables si ils commençaient à utiliser des sorts !) et plus il n'y a pas d'arbitre présent sur le terrain.

TÉLÉPORTATION

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. Cependant, si un joueur devait être téléporté à nouveau durant le même tour (jusqu'au début du prochain tour de son équipe), l'énorme pression subie par son corps lui causerait d'atroces blessures internes, effectuez immédiatement un jet de blessure sans jet d'armure.

Téléporteurs 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, excepté le premier, l'entraîneur peut téléporter un joueur de la réserve vers le donjon. Notez qu'il n'est pas possible de téléporter les joueurs depuis le souterrain vers la réserve.

Un joueur téléporté depuis une fosse, est considéré comme activé. Dans ce cas, vous pouvez annoncer l'action du joueur après sa téléportation. S'il est amené à se téléporter de nouveau dans ce tour, il subira normalement une blessure.

Réaction en chaîne :

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 subira une blessure.

Perdu dans le warp :

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 téléporteur sur lequel se trouve le joueur, alors il est perdu dans le warp. Enlevez le joueur et placez-le dans sur le warp de votre fausse, 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. Ceci ne provoque pas de turnover. Le ballon ne peut pas être perdu dans le warp (il est protégé par la magie), effectuer un jet de dispersion depuis le point de téléportation. Lâcher le ballon dans ces conditions provoque un turnover.

OUVRIR LES COFFRES A TRÉSOR

Au début de la partie le ballon est caché dans un des coffres, les joueurs doivent bien évidemment le trouver avant de pouvoir marquer. Malheureusement les coffres ne contenant pas le ballon sont piégés avec un 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... A l'ouverture du coffre le coach jette 1D6, sur un jet de 1-5 le coffre est piégé, sur un 6 il s'agit du ballon, remplacez le coffre par le ballon. Une fois le ballon trouvé tous les coffres restant sont piégés. 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 du plateau), tous les joueurs se trouvant dans une case adjacente subissent l'explosion et sont plaqués, effectuer un jet d'armure pour chacun d'eux afin de voir s'ils sont blessés. Notez que cela provoque un turnover puisque le joueur qui a ouvert le coffre est au moins plaqué. Si aucun ballon n'est trouvé avant l'ouverture du dernier coffre, ce dernier contient automatiquement un ballon.

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 de la même façon qu'au billard. Pour utiliser cette technique il suffit de le dire et de préciser quelle case du mur le joueur veut atteindre pour le rebond, avec la règle de passe marquer la distance et repartir de cette marque pour la seconde partie de la passe, puis lancez le dé comme pour une passe normale mais avec un malus supplémentaire de -1 pour savoir si le ballon parvient à atteindre sa cible (ce lancer peut être intercepté normalement). Un ballon qui finit sa course sur un point de téléportation est téléporté, mais ne peut pas être perdu dans le warp. Par contre il peut entraîner une réaction en chaîne. Il se disperse du point de téléportation d'arrivée. Un ballon qui tombe sur un point de téléportation avant de rebondir sera téléporté puis rebondira depuis son point d'arrivée.

Les bombes sont traitées de la même façon qu'une balle et elles exploseront à leur point d'arrivée.

DÉPLACEMENTS

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.

Monter sur une trappe :

Un joueur peut être amené à monter sur une trappe piégée ou être repoussé dessus. Cela n'est pas sans danger, quand un joueur est dans cette situation il jette 1D6, avec un malus de -1 par joueur se trouvant sur la même trappe piégée. Si le résultat est inférieur ou égal à la force du joueur alors la trappe s'ouvre et la nature du piège est révélée. Un 6 naturel est toujours une réussite, alors qu'un 1 naturel est un échec. Tous les joueurs présents sur la trappe sont concernés par le piège révélé.

Lorsque un piège est révélé, tirer 1D8 et appliquer le résultat :

- ✿ 1-4 : Fausse trappe : rien ne se passe
- ✿ 5-6 : Oubliette : le joueur tombe dans une oubliette. Voir TOMBER DANS QUELQUE CHOSE. Une oubliette ne peut contenir qu'un seul joueur par case et est considérée comme un obstacle si elle est pleine.
- ✿ 7-8 : Fosse à pique : Le joueur est retiré du terrain et doit faire directement un jet de blessure. S'il est juste sonné, il est placé dans la réserve.

Bondir par dessus un précipice :

Ce qu'il y a de pénible avec tous les obstacles dans un donjon c'est qu'ils obligent les joueurs à tenter de bondir pour les éviter. Ce n'est pas un problème en soit mais parfois cela peut occasionner une perte de temps voir même des chutes avec les effets suivants : Un joueur peut bondir par dessus un précipice au cours de son déplacement de la même façon que s'il possédait la compétence « saut » à quelques détails près.

Effectuez un jet d'agilité en appliquant les malus/bonus.

- ✿ Effectuer un bond : -1 Par zone de tacle appliquée au départ ou à l'arrivée.

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, appliquez les mêmes règles qu'avec le public afin de savoir si vous pouvez pousser un joueur sur la case. Si cela arrive plusieurs cas se présentent :

Le joueur est poussé dans une fosse vide : effectuer un jet de blessure. Si le joueur tombe dans une fosse à pals ou la lave, il fait directement un jet de blessure grave et est retiré du terrain. Si le ballon tombe dans la lave ou une fosse à piques il est immédiatement téléporté magiquement sur l'un des points de téléportation de façon aléatoire. Perdre un joueur dans ces conditions provoque un turnover.

SPÉCIALES

Situations précaires :

Dans les ténèbres des souterrains, il n'est pas rare que des joueurs se retrouvent dans des positions précaires, vacillant au bord d'un abîme ou d'un puits insondable. En termes de jeu, cela signifie que sa figurine se trouve dans une case adjacente à un Précipice. Par exemple, un joueur traversant un pont étroit sera en position précaire tant qu'il sera sur le pont, de même qu'un joueur se tenant sur la berge d'une rivière de lave. Les joueurs dans ce type de situation doivent lancer 1D6 avant toute action de blocage, d'agression, de passe, de réception, d'interception ou de récupération de la balle, de même que lorsqu'ils sont eux-mêmes bloqués ou agressés. Sur un résultat de 1 le joueur doit effectuer un jet d'agilité pur pour ne pas glisser et chuter dans l'obstacle, avec les effets décrits dans le chapitre TOMBER DANS QUELQUE CHOSE. Sur 2-6, il garde l'équilibre et peut effectuer son action normalement.

Statues, bustes, trônes, coffres & 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 et d'empêcher la case d'être praticable par un joueur. La balle elle peut traverser (mais pas s'y arrêter) de telles cases.

BLESSURES

Les joueurs blessés sont placés dans la case correspondante de la réserve comme au Blood Bowl. L'apothicaire peut être utilisé comme lors d'un match normal. Si le joueur soigné ne souffre que d'une blessure légère il prend sa place dans la réserve comme un remplaçant habituel. Il en va de même pour les régénérations ou les joueurs sortis par chute dans des trappes à pique ou lave.

Éponge magique :

Toutes les équipes qui participent à un match de DungeonBowl reçoivent une éponge magique. Une fois par tour, un coach peut utiliser l'éponge Magique pour guérir un joueur KO au lieu de téléporter un joueur dans le donjon. Les joueurs guéris par l'éponge Magique sont placés dans la réserve, prêt à retourner dans le donjon.

PHASE D'AVANT MATCH

Effectuer toutes les étapes de la phase d'avant match avant de commencer la mise en place du donjon. Le joueur qui a gagné le TOS commencera la mise en place des éléments du donjon.

Vous pouvez aussi utiliser un donjon pré construit.

Mise en place du donjon :

Pour jouer au DungeonBowl vous avez d'abord besoin d'un donjon. Il y a plusieurs façons de faire, vous pouvez le dessiner sur du papier, utiliser les éléments de Warhammer Quest ou en fabriquer un en 3D. 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. 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 !

Tous les donjons doivent avoir une zone d'en-but pour chaque équipe. De plus, les couloirs du donjon doivent se composer au minimum de deux cases de large. De manière générale, un donjon doit se composer de 250 à 280 cases, ce qui vous permettra de jouer un match suffisamment long.

Notez que chaque donjon doit inclure une zone d'en-but par équipe de 2 cases sur 4. Ces deux zones sont placées en dernier. Les jonctions entre les différents éléments du donjon doivent se faire au moins sur 2 cases. A par cela il n'y a pas de restriction sur la façon de construire votre donjon. Une pièce centrale est placée en premier, puis à tour de rôle dans un ordre tiré au sort, chaque coach pose un élément (pièce/couloir/etc...) relié au reste du donjon (Si un élément n'est pas relié physiquement au reste du donjon le coach l'ayant déposé devra y placer son premier téléporteur).

Une fois le donjon construit les coachs répètent la même opération pour les six pièges (Un 2x2 et deux 1x1 chacun coté trappe), les six coffres, les six téléporteurs et enfin les deux zones d'en-but.

Un piège/coffre/téléporteur ne pourra pas être posé à moins de 4 cases d'un élément de même type. Un coffre peut être placé n'importe où dans le souterrain. Ensuite placez les points de téléportation où vous voulez du moment que la case est libre (hors zone d'en-but) Les points de téléportation sont numérotés de 1 à 6.

Pour finir vous devez placer vos joueurs. Chaque coach place 6 joueurs 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.

TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

(1d16) Un jet est fait avant le 1er tour, puis un après chaque TD.

- ✿ **1-Départ aléatoire** : Tous les joueurs retournent en réserves, si un joueur possède un ballon ce dernier reste dans la case désormais vide. Six joueurs de chaque équipe se retrouvent dans une case adjacente à un téléporteur déterminé aléatoirement (utilisez le gabarit de dispersion si la case est déjà occupée utilisez le gabarit pour repousser le joueur l'occupant). Chaque coach place un joueur de cette manière à son tour, jusqu'à ce qu'ils soient tous placés sur le terrain.
- ✿ **2-Les murs bougent** : Chaque coach peut choisir un élément du donjon, excepté les zones d'en but, et le replacer. Commencez par celui ayant gagné le TOS, le joueur adverse ne peut pas déplacer l'élément du donjon choisis par son adversaire (les règles de construction du donjon doivent être respectées).
- ✿ Liste
- ✿ **3- Changement de propriétaire** : les coachs changent de zone d'en-but. Si vous jouez à trois ou plus vous prenez la zone d'en-but du joueur à votre gauche (il y a aussi changement de zone ou marquer).
- ✿ **4-Passage Secret** : Chaque Coach lance 2D6 + FAME. Le coach avec le meilleur résultat peut choisir deux trappes pas encore révélées et les convertir en fosses. Il existe un passage souterrain entre ces deux fosses. Identifiez ces deux fosses à l'aide d'échelles. Le passage peut désormais être utilisé par les deux joueurs. Une figurine pénétrant dans le passage secret disparaît et ne peut plus rien faire pour ce tour. Elle réapparaîtra au début de son prochain tour à l'autre bout du passage. Si un nouveau passage secret est révélé, ne retirez qu'une seule trappe et ajoutez y une échelle. Tous les passages sont reliés les uns aux autres.
- ✿ **5-Téléporteurs supplémentaires** : Ajoutez deux téléporteurs dans le donjon. La téléportation s'effectue désormais avec le dé correspondant. Chaque coach place, en respectant les règles de création du donjon, un téléporteur en commençant par le joueur ayant gagné le TOS.
- ✿ **6-Pièges supplémentaires** : chaque coach est autorisé à mettre (FAME +1) pièges 1x1 de plus sur le terrain (placés selon les règles de construction du donjon).

- ✿ **7-Coffres supplémentaires** : chaque coach est autorisé à mettre (FAME +1) coffre de plus sur le terrain (placés selon les règles de construction du donjon).
- ✿ **8-Ballons magnétiques** : Un sorcier a décidé de rendre le jeu plus « attractif », à chaque fois qu'un joueur tente de ramasser la balle lancez 1D6 sur 2+ le joueur peut le ramasser normalement, sur 1 le ballon se déplace d'une case aléatoirement en utilisant le gabarit de dispersion. Ceci ne provoque pas de turnover ni la fin du mouvement du joueur.
- ✿ **9-Monstre errant** : Un monstre fait son entrée dans le donjon. Il apparaît sur un téléporteur tiré aléatoirement, et blitz ou agresse la figurine la plus proche, il fera de même à chaque début de tour. Si deux figurines se trouvent à une même distance, désignez laquelle le monstre choisie comme proie de manière aléatoire. S'il se retrouve dans une zone vide d'adversaire il se dirigera vers le téléporteur le plus proche.

Notes : il ne peut pas y avoir plus de deux monstres errant sur le plateau de jeu, les sorties faites sur blocage d'un « monstre errant » compte pour les points d'expérience..

Résultat (1D6) : **1** Araignée Géante 7 3 4 8 Répulsion, Bond, Griffes / **2** Hydre 4 4 3 8 Régénération, Stabilité, Blocage / **3** Minotaure 5 5 2 8 Animal Sauvage, Cornes, Châtaigne, Frénésie, Idole des foules, Cornes, Intrépidité / **4** Bête de Nurgle 4 5 1 9 Débile, Tentacules, Régénération, Châtaigne, Présence Perturbante, Stabilité / **5** Ent 3 6 1 10 Stabilité, Crane Épais, Châtaigne / **6** Dragon 5 7 3 9 Animal Sauvage, Châtaigne, Griffes, Queue Préhensile, Stabilité, Blocage Multiple.

- ✿ **10-Intervention divine** : Les dieux du warp ont décidé de redonner un peu de piquant à la partie. Tous les joueurs ayant été warpés retournent dans la réserve de leur équipe et peuvent revenir dans le donjon dès le prochain tour de leur équipe.
- ✿ **11-Où est le ballon** : Ignorez ce résultat si aucun ballon n'est en jeu et relancez sur le tableau la table des évènements aléatoires. Si des ballons sont en jeu, ils sont téléportés aléatoirement dans le donjon. Une fois les téléporteurs déterminés au hasard, la balle rebondit d'une case. Notez que les balles peuvent être à l'origine d'une réaction en chaîne.
- ✿ **12-Panne** : Déterminez aléatoirement un téléporteur et retirez le du jeu. Si une figurine venait à être téléportée sur ce téléporteur, considérez là comme perdu dans le Warp.
- ✿ **13-Relance** : chaque coach jette 2d6 + FAME. Le plus grand score gagne une relance.
- ✿ **14-État du terrain** : relancez 2D6 pour connaître le nouvel état du terrain.
- ✿ **15-Turbulences temporelles** : voir invasion du terrain.
- ✿ **16-Merde un arbitre** : Un arbitre s'est perdu sur le terrain. Comme il est là il va prendre en charge le match et sifflera les fautes commises comme lors d'un match normal. Les joueurs pris par l'arbitre seront expulsés.

RÈGLES DE LIGUE

Points d'expérience :

Pour plus de clarté sur les gains d'expérience voila un récapitulatif :

- ✿ Ouvrir un coffre : 1 Xp.
- ✿ Faire une passe : 1 Xp.
- ✿ Marquer un TD : 3 Xp
- ✿ Intercepter une passe : 2 Xp.
- ✿ Gagner un Jpv : 5 Xp.

Inducements :

Quand les équipes présentes n'ont pas la même valeur de TV. L'autre équipe gagne une valeur d'inducements équivalente à la différence de TV x 10 000 Po. Chaque coach a ensuite le choix sur la façon de dépenser cet argent.

Vous pouvez utiliser tout les inducements des règles excepté le sorcier ainsi que les suivants :

- ✿ **Magicien Apothicaire (0-2) 100 000 Po** : Un coach peut engager des apprentis magiciens spécialisés dans les premiers soins. Ils peuvent être au nombre maximum de 2 et fonctionnent comme des apothicaires normaux.
- ✿ **Éponge magique (0-4) 50 000 Po** : Un coach peut acheter des éponges magiques jusqu'à concurrence de 4. Chaque éponge est à usage unique et permet à la fin de son tour au coach de jeter 1D6. Sur un 1 l'éponge est périmée et rien ne se passe. Sur un résultat de 2-6 elle permet de réveiller un joueur KO et de le replacer en réserve.
- ✿ **Balise warp (0-4) 50 000 Po** : Un coach peut acheter des balises warp jusqu'à concurrence de 4. Chaque balise permet au coach de retrouver un joueur perdu dans l'espace. A la fin du tour de l'équipe, le coach est autorisé à jeter 1D6. Sur un 1 la balise était défectueuse et ne fonctionne pas. Sur un résultat de 2-6 le joueur qui était équipé de la balise est retrouvé et ramené dans la réserve par l'équipe de localisation.
- ✿ **Carte événement aléatoire (0-4)** : Chaque coach peut acheter des cartes "événement spécial" jusqu'à concurrence de 4. Chaque achat lui permet de tirer une carte parmi les 14 (un jeu de carte d'une couleur). Il garde ces cartes secrètes jusqu'au moment de la jouer.

Compétences :

Certaines compétences en DungeonBowl ont un effet différent d'un match classique.

Anticipation : un seul et unique joueur avec cette compétence peut se téléporter depuis la fosse sur le terrain dès le premier tour.

Chaîne et Boulet (ajout) : si le joueur rencontre un mur alors il est automatiquement plaqué.

Idole des Foules (ajout) : si le joueur se perd dans l'espace, placez-le automatiquement en réserve.

La Main de Dieu (modification) : la case visée doit être visible.

Nerfs d'Acier (ajout) : permet d'ignorer les « situations précaires »

Gros Débile : Deviens identique à *Débile*.

Kick (modification) : un seul et unique joueur avec cette compétence peut déplacer un coffre de 4 cases au début de son premier tour.

Sournois (ajout) : équivalent de garde pour les agressions.

Prendre racine : Immobilise le joueur que pour ce tour ou le joueur peut se déraciner sur un « 6 ».

CARTES SPÉCIALES : (voir annexe)

RÈGLES OPTIONNELLES

ALLIANCES :

La Confrérie des Étranges Enchanteurs (C.E.E) a néanmoins fait pression sur le comité régulant les liguees pour obtenir un droit à la diversité. L'équipe est formée de trois races, le coût des relances est de 50 000 ,a le droits à l'apothicaire (si aucune des races n'a droit à l'apothicaire le coach ne pourra pas en engager un mais bénéficiera du nécromant) et aux champions de chaque race.

A la création l'équipe devra contenir au minimum 11 joueurs et ne devra jamais comporter plus de 16 joueurs.

Pour créer son école, le coach doit prendre 3 rosters qui doivent être tous alliés les uns avec les autres.

Les joueurs disponibles dans chaque équipe seront déterminés de la façon suivante :

- ✿ Premier roster (0-16 joueurs).
- ✿ Second roster (0-6 joueurs).
- ✿ Troisième roster (0-2 joueurs).

- ✿ **Amazones** : Hommes Lézards, Nordiques, Slanns
- ✿ **Bas Fonds** : Chaos, Gobelins, Nains du Chaos, Pacte du Chaos, Skavens
- ✿ **Chaos** : Bas Fonds, Elfes Noirs, Gobelins, Nains du Chaos, Nordiques, Nurgles, Ogres, Pacte du Chaos, Skavens
- ✿ **Elfes Noirs** : Chaos, Nains du Chaos, Nordiques, Pacte du Chaos
- ✿ **Elfes Pros** : Elfes Sylvains, Halflings, Hauts Elfes, Humains, Nordiques
- ✿ **Elfes Sylvains** : Elfes Pros, Halflings, Hauts Elfes, Humains
- ✿ **Gobelins** : Bas Fonds, Chaos, Nains Du Chaos, Ogres, Orques, Pacte du Chaos, Skavens
- ✿ **Halflings** : Elfes Pros, Elfes Sylvains, Humains, Nains
- ✿ **Hauts Elfes** : Elfes Pros, Elfes Sylvains, Humains
- ✿ **Humains** : Elfes Pros, Elfes Sylvains, Halflings, Hauts Elfes, Nains, Nordiques, Ogres
- ✿ **Hommes Lézards** : Amazones, Nordiques, Slanns
- ✿ **Khemris** : Vampires, Morts vivants, Nécromantiques
- ✿ **Morts Vivants** : Khemris, Nécromantiques, Vampires
- ✿ **Nains** : Halflings, Humains, Nordiques
- ✿ **Nains du Chaos** : Bas Fonds, Chaos, Elfes noirs, Gobelins, Nordiques, Ogres, Orques, Pacte du Chaos, Skavens
- ✿ **Nécromantiques** : Khemris, Morts vivants, Vampires
- ✿ **Nordiques** : Amazones, Chaos, Elfes pros, Elfes Noirs, Humains, Hommes Lézards, Nains du Chaos, Nains, Ogres, Orques, Pacte du Chaos, Skavens, Slanns
- ✿ **Nurgles** : Chaos, Skavens
- ✿ **Ogres** : Chaos, Gobelins, Humains, Nains du Chaos, Nordiques, Orques, Pacte du Chaos
- ✿ **Orques** : Gobelins, Nains du Chaos, Nordiques, Ogres
- ✿ **Pacte du Chaos**: Bas Fonds, Chaos, Elfes Noirs, Gobelins, Nains du Chaos, Nordiques, Ogres
- ✿ **Skavens** : Bas Fonds, Chaos, Nains du chaos, Nordiques , Nurgles, Gobelins
- ✿ **Slanns** : Amazones, Hommes Lézards, Nordiques
- ✿ **Vampires** : Khemris, Morts vivants, Nécromantiques

Exemples d'écoles :

- ✿ Amazones / Slanns / Hommes Lézards
- ✿ Nains / Humains / Halflings
- ✿ Nécromantiques / Morts-Vivants / Vampires
- ✿ Skavens / Chaos / Nurgles
- ✿ Nordiques / Elfes Noirs / Nains du Chaos
- ✿ Elfes Pros / Hauts Elfes / Elfes Sylvains
- ✿ Ogres / Orques / Gobelins
- ✿ Humains / Nordiques / Ogres

AUTRES :**Armes secrètes (si vous jouez avec les alliances) :**

Il n'y a peut être pas d'arbitre dans le donjon, mais cela n'empêche pas les magiciens de ne pas aimer les tricheurs, du moins au bout de quelques tours. De ce fait un joueur avec la compétence arme secrète ou poignard a des chances de se faire expulser à chaque engagement. Dès qu'un lancé doit être fait sur la table des événements aléatoires après un touchdown, le coach possédant un tel joueur doit lancer 2D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur correspondante à l'arme secrète en question :

- ✿ Roule mort : 10+
- ✿ Tronçonneuse : 9+
- ✿ Boulet : 8+
- ✿ Bombardier : 7+
- ✿ Tromblon : 6+
- ✿ Dague : 5+

Points d'expérience :

Pour pimenter le jeu voilà quelques idées de gains d'expérience supplémentaires :

- ✿ Occasionner une sortie en actionnant un warp (réaction en chaîne) : 1 Xp.
- ✿ Occasionner une sortie en poussant un adversaire dans un piège : 1 Xp.
- ✿ Occasionner une sortie suite à une agression : 1 Xp.

Sorts de soin :

Le DungeonBowl est assez violent. Les sorciers ont donc mis à disposition des équipes des sorts de soin. A la fin d'un match, chaque coach obtient un sort de soin qui pourra soigner un joueur. Celui ci ignorera les effets d'une blessure/mort subie lors de ce match.

De même les sorciers feront tout pour que leur équipe soit au complet pour le prochain match. De ce fait, il n'y a pas de match d'arrêts au DungeonBowl.

Jouer à plus de deux joueurs :

Vous pouvez jouer à plus mais dans ce cas n'ajoutez plus d'éléments supplémentaires au donjon.

- ✿ Les équipes marquent dans la zone d'en-but de l'équipe située à sa gauche. Le sens dans lequel jouent les coachs est déterminé au hasard en commençant par celui ayant gagné le TOS.
- ✿ Les équipes commencent avec 6 joueurs au lieu de 8 et un maximum de 9 joueurs par équipe peut se trouver dans le donjon en même temps.
- ✿ Les inducements sont calculés en fonction de la TV la plus haute.
- ✿ Ajoutez 3 téléporteurs/pièges/coffres par équipe supplémentaire.
- ✿ Assistance au blocage : Le joueur annonce son action (blitz/blocage). Quand il désigne la cible, tous les joueurs en position de soutenir annoncent si leur soutien va au bloqueur ou au bloqué. Le calcul des forces se fait après normalement et le blocage est résolu. Ainsi par le jeu des alliances ponctuelles, des joueurs peuvent se retrouver à bloquer à deux dés contre. Le système est le même pour assister une agression.

Plus de ballons :

Vous pouvez jouer avec plus de ballon, la découverte du premier ballon ne met pas fin à la recherche, chaque coffre contient un ballon sur un « 6 » lors de son ouverture. N'oubliez pas de faire un jet sur la table des évènements aléatoires après chaque touchdown.

Mécanismes :

Cette pièce est une pièce qui, comme son nom l'indique tourne sur elle même. Au début du tour du joueur 1

Celui-ci la fait pivoter d'un quart de tour dans le sens du jeu. Elle ne comporte qu'une case " porte". Si cette case n'est pas adjacente à une case porte d'une autre pièce il est impossible pour ce tour de jeu de pénétrer ou de sortir de la pièce. Bien sur, rien n'empêche les actions dans cette salle.

Les constructeurs de donjons, qu'ils soient magiques ou non, ont toujours fait preuve d'une grande inventivité pour y rendre la progression labyrinthique.

- ✿ Salles et ponts rotatifs : Dans certains donjons, il existe des mécanismes qui permettent aux salles (et parfois à des ponts) de tourner sur elles-mêmes. Bien que de tels instruments ne soient pas à la portée de tout joueur de Blood Bowl, ceux-ci peuvent tenter de les activer au cours d'une action de Mouvement. Pour cela ils doivent déclarer une action de mouvement qui ne peut être combinée à une autre action et se rendre sur la case correspondante, qui doit être marquée d'un X et d'une flèche indiquant le ou les sens de rotation. Lancez 1D6, sur un 1, le joueur est incapable pour cette fois-ci de comprendre comment il faut faire ce qui lui consomme 2 points de mouvement Il ne pourra réessayer pendant ce tour mais peut toujours finir son mouvement. Sur 2+, il peut actionner le mécanisme pour 2 points de mouvements : la salle ou le pont tourne alors d'un quart de tour dans le sens indiqué. Tant qu'il lui reste assez de mouvement, le joueur peut continuer à l'actionner pour 2 points de mouvement supplémentaire par quart de tour (il peut bien sure faire des GFIs avec les risques que cela comporte).

Actionner un mécanisme : -1 : Par zone de tacle sur le joueur.

- ✿ Portes fermées : Certains passages peuvent être obstrués par des Portes ou des Herses Fermées. Les joueurs peuvent les franchir pour un coût de deux points de mouvement. Ces Portes sont toujours considérées comme fermées. Cependant il est possible de les enfoncer. Pour cela vous devez effectuer

une action de blocage ou de blitz à l'encontre de la porte ; La porte a les caractéristiques suivantes (0 3 3 11 Blocage, Stabilité) et obtenir un résultat plaqué ou repoussé. Une Porte enfoncée est considérée comme toujours ouverte.

État du donjon (2D6) : *Faite un jet avant le 1er tour.*

- ✿ **2** : dysfonctionnements magiques. Quand un joueur prend un téléporteur, jeter un dé. Sur un résultat de 1 le joueur se retrouve en réserve.
- ✿ **3** : fumées volcaniques. Des fumées rendent la vision du terrain difficile : seules les passes éclair sont possibles et un joueur ne peut annoncer un blitz que si sa cible est à moins 4 cases de sa position d'origine (il peut finir son mouvement après le blocage).
- ✿ **4-10** : terrain idéal pour jouer.
- ✿ **11** : tremblements de terre. La terre tremble et rend les courses plus difficiles. Les GFI se font sur du 3+ au lieu du 2+ habituel.
- ✿ **12** : Influence du chaos, pour passer un téléporteur (même de fausse), lancez un dé. Sur un résultat de 1, le téléporteur doit être considéré comme une case normale par ce joueur. Si le joueur était en réserve, il ne peut entrer ce tour ci.

Ces règles sont bien sure indicatives et non exhaustives en espérant qu'elles vous permettent de bien vous amuser.

Auteur Original : Jervis Johnson

Auteur de la MaJ : Tristelune

Traduction, clarification et rappel des anciennes règles : Aredhel

Mise en page : Ace

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.











