
BLOOD BOWL™

★ DUNGEON BOWL ★

MaJ LRB 5.0 au 25/05/09

Blood Bowl se rend dans les sous-sols ! Avec des règles mises à jour, des téléporteurs, des coffres explosifs, cette variante de Blood Bowl est de retour !

Il y a plus de 10 ans, Jervis Johnson a créé un jeu qui s'appelait DungeonBowl ! Ce jeu était un supplément pour une ancienne édition de Blood Bowl, et elle est vite devenue très populaire – à tel point que la plupart des joueurs continue de lui poser des questions et de lui en parler, que ce soit lors des conventions ou dans leurs lettres. Ce qui est le plus surprenant est que ce jeu a été conçu en quelques semaines, lorsque GW a décidé de produire un jeu avec deux nouvelles équipes de Blood Bowl en plastique. En dépit de ce temps très réduit pour développer un jeu (ou peut-être à cause de cela), les parties se révélèrent très fluides. Depuis, le corpus de règles de Blood Bowl a subi de nombreux changements, comme le LRB5 récemment et j'ai pensé que se serait une superbe idée de rafraîchir un peu les règles du DungeonBowl et de le rendre compatible avec la version actuelle du corpus de règles. Cela m'a aussi donné la chance de modifier un peu les règles afin de lui permettre d'être joué d'une manière plus compétitive, lors d'un tournoi par exemple. Mesdames et Messieurs, Orques, Nains et Elfes de toutes les nations, je vous présente... le DUNGEONBOWL 5 !

HISTOIRE ET BACKGROUND :

Il y a beaucoup de documentation concernant les règles spéciales de créations d'équipes dans les règles de DungeonBowl, la plupart se trouvant dans la version précédente de Dungeonbowl (Appendice A) et d'autres dans la version très très ancienne du jeu que l'on peut trouver sur certains sites de revente d'occasions.

Je ne vais pas les utiliser, puisque les règles de Dungeonbowl 5 sont faites pour être jouées avec les équipes classique de Blood Bowl. La seule différence avec les règles de Blood Bowl à ce niveau est que les Pompom-girls et les Assistants ne servent à rien dans un espace clôt comme un donjon et ne jouent aucun rôle, autre qu'esthétique, durant les matchs.

LES COLLÈGES DE MAGIES :

Les Collèges de Magie (qui ont inventé la Cabalvision) n'ont pas tardé à être les principaux promoteurs du DungeonBowl, se servant des matchs qu'ils organisaient pour régler différents contentieux et savoir lequel des Collèges étaient le détenteur du plus. de pouvoir.

Les sorciers ont surtout apporté des idées complètement folles avec eux : des téléporteurs, des coffres explosifs, etc. Néanmoins, suite aux refus des équipes d'aligner leurs joueurs clefs pour cause de « risques inacceptables » (et aussi suite au retrait de leur principal financeur « ICU Digital »), les Collèges de Magie ont dû repenser leur approche du jeu s'ils voulaient à nouveau voir l'argent revenir dans leurs coffres.

Ils ont donc rendu le jeu plus aseptisé et plus équitable, afin que les risques soient partagés par les deux équipes.

MISE EN PLACE DU DUNGEONBOWL :

Afin de jouer à DungeonBowl, la première chose dont vous avez besoin est un Donjon. Il y a plusieurs façons de représenter un donjon : utiliser des plaques de sol de donjon comme celles du jeu Warhammer Quest (la manière la plus facile), dessinez vos plans de donjon sur du papier (la manière la plus difficile), ou construire de réelles salles de donjon (la manière la plus ardue de toute).

Les plaques de sol de WarhammerQuest sont trouvables via la VPC GamesWorkshop (*NdT : j'ai un gros doute...*) ou à la vente sur certains sites. Les équipes de DungeonBowl jouent dans n'importe quel donjon : vous pouvez donc vraiment créer le donjon de vos rêves, en respectant les règles suivantes. Quelques exemples de donjon suivent à la fin de cet article et vous pouvez vous en inspirer si vous le désirez, mais il n'est pas absolument nécessaire de jouer deux parties dans un même donjon. De même, lorsque vous installez le jeu, les deux joueurs peuvent créer leur donjon ensemble. Après tout, le but du jeu est de créer un donjon intéressant pour tout le monde – rappelez-vous que cette partie là du jeu n'est pas une compétition !

Tous les donjons doivent avoir une Zone-d'en-But pour chaque équipe, qui doivent être placées aussi loin que possible et à au moins 24 cases l'une de l'autre. De plus, les couloirs du donjon doivent se composer au minimum de deux cases de large et toutes les portes les reliant sont toujours considérées comme étant ouvertes. De manière générale, un donjon doit se composer de 250 à 280 cases, ce qui vous permettra de jouer un match suffisamment long.

COFFRES AU TRÉSOR :

Au début de la partie, le ballon est caché dans un coffre au trésor et chaque joueur va essayer de mettre la main dessus afin de marquer un Touchdown. Malheureusement, les coffres ne contenant pas de ballon contiennent un puissant – même s'il n'est généralement pas mortel - sort d'explosion qui s'active lorsqu'on essaye d'ouvrir le coffre. Chaque donjon inclus 6 coffres. Des pions coffres sont la manière la plus simple de représenter ces coffres, même si certains préféreront utiliser de vraies miniatures pour les représenter.

Cinq de ces coffres doivent avoir, sur l'autre face, une image représentant une explosion, le sixième doit, lui, avoir sur son autre face un ballon. Les coffres au trésors sont placés, alternativement par chacun des joueur (ou suivant une autre méthode si vous le désirez), avant que le match ne commence. Avant de les placer dans le donjon, placez-les d'abord face (explosion/ballon) cachée puis mélangez-les. Un coffre doit être placé sur une case vide, à au moins 8 cases d'une zone-d'en-but et à au moins 4 case d'un autre coffre. Il reste primordial qu'aucun des joueurs ne sachent, pour l'instant, où se situe exactement le ballon.

PION TÉLÉPORTEUR :

Les Téléporteurs représentent un petit portail magique placé par les Magiciens au début du match. Vous pouvez vous en servir afin de permettre à vos joueurs de se déplacer plus rapidement. Malheureusement, vous ne pouvez jamais savoir précisément où votre joueur va réapparaître. La version ancienne des téléporteurs n'est plus utilisée actuellement suite à la perte de la moitié de l'équipe des Croisés de Karak Zorn dans un « accident de téléportation » lors de la finale de 2506 qui a forcée les magiciens à améliorer les téléporteurs.

Chaque donjon doit inclure 6 téléporteurs numérotés de 1 à 6 et un téléporteur supplémentaire pour chaque équipe. Vous pouvez utiliser des compteurs pour les représenter, ou être plus créatifs et fabriquer vos propres marqueurs. Les téléporteurs doivent être placés alternativement par chacun des joueurs (ou suivant une autre méthode si vous le désirez). Ils peuvent être placés dans n'importe quelle case libre. Dans une partie à deux joueurs, il est fortement recommandé (*NdT : par le créateur de ces règles... Parce que, dans les faits, c'est loin d'être aussi drôle que ça, et ça risque de raccourcir vos parties...*) que chaque Zone-d'en-But contienne un téléporteur.

LES JOUEURS :

Finalement, vous pouvez placez vos joueurs. Chaque coach choisit 6 de ses joueurs qui pourront jouer ce match avant que la partie ne commence *et les place dans sa Zone-d'en-but**. S'il y a moins de 6 joueurs disponibles, tous les joueurs possibles devront être alignés. A chaque tour (déterminez de manière aléatoire qui va commencer), chaque coach peut choisir un joueur de son équipe et le téléporter soit, de manière aléatoire, sur un téléporteur libre ou dans sa propre Zone-d'en-But.

Durant une partie de DungeonBowl, un coach peut avoir autant de joueur qu'il le souhaite dans le donjon. Dans les faits, bien souvent, un coach n'est pas en mesure d'aligner toute son équipe dans le donjon avant qu'un Touchdown ne soit marqué.

RÈGLES STANDARDS POUR JOUER :

DungeonBowl utilise les règles classiques de BloodBowl (LRB 5.0) à l'exception de celles-ci :

- ✿ Le but du jeu est de trouver le ballon et de l'emmener dans la Zone-d'en-But adverse pour marquer un Touchdown. La première équipe qui parvient à le faire remporte le match.
- ✿ Le Compte-tour n'est pas utilisé et ce match n'est pas divisé en deux mi-temps. Le jeu continue tant qu'une équipe n'a pas marqué.
- ✿ Aucun jet de Météo n'est effectué : considérez que le temps est toujours « clément ». A cinquante pieds sous terre, on se fiche un peu qu'il pleuve ou qu'il vente en surface...
- ✿ Le Tableau des Coup d'envoi n'est pas utilisé puisque aucune des équipe ne commence la partie avec le ballon.
- ✿ Les équipes ne peuvent aligner de Magiciens : la majorité des supporters des match de DungeonBowl étant des sorciers, si une équipe s'avise d'utiliser de tels services, elle serait renvoyé ad patres et ne pourrait plus se risquer à tenter sa chance dans les lucratifs donjons.

RÈGLES SPÉCIALES DU DUNGEONBOWL :

Même si le DungeonBowl suit la majorité des règles de Blood Bowl, certains changements s'appliquent du fait que l'on évolue dans un espace clôt à plusieurs mètres sous la terre.

- ✿ Les compétences « Saut » et « Très Longues Jambes » ne fonctionnent pas de la manière habituelle et ne servent dans les sous-sols des Donjon qu'à modifier les jets de « saut par dessus des choses ».
- ✿ La compétence « Chef » n'apporte qu'une seule relance (comme il n'y a pas de mi-temps). Remplacez aussi l'expression « si un joueur ayant la compétence Chef est sur le terrain » par « si un joueur ayant la compétence Chef est dans le donjon ».
- ✿ Comme il n'y a pas de coup d'envoi, les Armes Secrètes risquent d'être éjectée par l'arbitre sur un jet de dé. A la fin de son tour, chaque joueur lance 1D6 pour chacun de ses joueurs ayant une Arme Secrète ; sur un résultat de 6, le joueur a été repéré par l'arbitre et est expulsé du Donjon (comme il le serait dans un match de Blood Bowl).
- ✿ Si toutes les cases possibles sont occupées, un joueur peut être repoussé contre un mur exactement comme s'il était poussé dans la foule dans un match classique de Blood Bowl, la seule différence est qu'il reste dans la case dans laquelle il était lorsqu'il a été repoussé. S'il est simplement repoussé et non mis à terre effectuez quand même un jet d'armure pour lui, pour représenter le fait d'être écrasé contre les vieux mur en pierre du Donjon.

*Rajout du traducteur

PASSES EN SOUS-SOLS :

Lancer le ballon dans un Donjon crée des problèmes uniques qui sont couverts par les règles suivantes.

Restrictions de Passes :

Seules les Passes Rapides et les Passes Courtes sont autorisées lorsqu'on joue en sous-sol – le plafond est trop bas pour que l'on puisse tenter des passes plus longues. De plus, la balle ne peut être lancée à un joueur si la ligne rouge au centre du gabarit de passe à travers un mur avant de l'atteindre.

Balles Egarées :

Le ballon ne peut rebondir ou s'arrêter sur un mur : si cela devait arriver, relancer le dé pour désigner une nouvelle direction autorisée par les règles.

JOUEURS BLESSÉS :

Les joueurs blessés sont placés dans l'espace approprié de leur fosse, comme lors d'une partie classique de BloodBowl. Néanmoins, comme les match de DungeonBowl ne se jouent que jusqu'au premier Touchdown inscrit, les coachs ont souvent râlé lors des matchs passés auprès des Magiciens : ils trouvaient injuste que leurs meilleurs joueurs ne puisse avoir une chance de revenir sur le terrain après avoir été blessé. Quel était l'intérêt demandèrent-ils aux Magiciens, de payer plusieurs milliers de pièce d'or un Champion pour que celui-ci ne reste sur le terrain qu'une petite dizaine de minutes ? En réponse, les Collèges de Magie utilisèrent leurs pouvoirs pour créer un objet magique appelé « l'éponge magique de Ed'Warrings », d'après le nom de son inventeur. Toutes équipes jouant un match de DungeonBowl reçoit cet objet magique. Au début d'un de ses tours, peut choisir d'utiliser l'éponge pour soigner un de ses joueurs blessé au lieu de téléporter un joueur sur le terrain. Il peut dès lors déplacer un joueur de la fosse des joueurs KO pour le placer dans sa Réserve. Malheureusement, l'Eponge n'a aucun effet sur les joueur Sérieusement touché, Gravement Blessés ou Tués.

TROUVER LE BALLON ET OUVRIR LES COFFRES :

Un joueur peut ouvrir un coffre qui se trouve sur une case adjacente (la case contenant le coffre est considérée comme étant occupée). Ouvrir un coffre est une action gratuite qui peut être combinée à n'importe quelle autre action, même si ouvrir un coffre met fin à l'action de mouvement du joueur. Retournez le marqueur : si vous révéler le ballon, retirez le coffre du jeu et remplacez-le par le ballon ; le joueur ayant révéler le ballon est quand même autorisé à effectuer un jet d'Agilité pour essayer d'attraper le ballon pendant sa transformation magique. S'il échoue, placez le ballon dans la cas où se trouvait le coffre, il ne rebondira pas et restera dans cette case. Si le coffre était piégé et que vous révélez une explosion, il explose (retirez le donc de la partie). Tout joueur se trouvant dans une case adjacente au coffre est automatiquement mis à terre par l'explosion et devra effectuer un jet d'Armure pour éviter d'être blessé. Cela provoque un Tunrover, attendu que le joueur ouvrant le coffre est lui aussi mis au sol.

BALLE PERDUE :

Si le joueur portant le ballon est perdu pour quelque raison que ce soit (s'il est tombé dans la lave par exemple), le ballon sera automatiquement récupéré par magie et sera remis en jeu. Désignez aléatoirement un téléporteur : le ballon se retrouvera magiquement sur celui-ci. Si un joueur se trouve sur ce téléporteur, il peut tenter d'attraper le ballon (en utilisant les règles habituelles) autrement, le ballon rebondira d'une case.

☆☆☆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.

TÉLÉPORTEURS :

Téléportation :

Quand un joueur se déplace dans un téléporteur, désignez aléatoirement dans quel téléporteur il va réapparaître. Le joueur est immédiatement déplacé dans le nouveau téléporteur. Si le téléporteur désigné est le même que celui duquel d'où il vient, effectuez un jet d'armure pour le joueur qui reste là où il est. Il en coûte une case de mouvement au joueur pour retrouver ses esprits après avoir été téléporté : il peut ensuite continuer son Mouvement en suivant les règles habituelles. Un joueur peut Mettre Le Paquet pour retrouver ses esprits.

Si un joueur qui a été téléporté est téléporté à nouveau avant le début du prochain tour (même si c'est celui de son ou de ses adversaires), son corps ne peut contenir la pression magique due à la téléportation et souffre de grave blessures internes : effectuez immédiatement un jet de blessure pour ce joueur. Cet effet s'ajoute à tout autre résultat.

Réactions en chaînes :

Si un joueur se téléporte sur une case déjà occupée par un autre joueur, le joueur se trouvant sur la case d'arrivée est automatiquement téléporté à son tour, en réaction à l'arrivée du joueur. Déterminez de manière aléatoire le téléporteur dans lequel atterri ce malheureux joueur (qui peut, à son tour, provoquer une réaction en chaîne).

Il peut aussi arriver que le second joueur soit téléporté dans la case où se trouve désormais le premier joueur. Dans ce cas, le premier joueur est à nouveau téléporté, etc. Rappelez vous aussi que cela signifie que le second joueur devra effectuer un jet d'Armure.

Accidents de Téléportation :

Si un joueur portant le ballon est sur un téléporteur et est retiré de la partie pour quelque raison que ce soit, le ballon rebondira une fois depuis le téléporteur et si le ballon était porté par un joueur de l'équipe active, cela provoquera un Turnover.

Si le ballon atterri ou rebondi sur un téléporteur, il est immédiatement téléporté. Déterminez aléatoirement un téléporteur et placez-y le ballon. Notez qu'il peut s'agir du même téléporteur qu'à l'origine, cela ne pose pas de problème au ballon. S'il y a un joueur qui se trouve sur le téléporteur d'arrivée du ballon, il peut essayer de s'en emparer, autrement le ballon rebondira d'une case depuis son téléporteur d'arrivée. Notez que le ballon se téléportant ne provoque pas de réaction en chaîne, ne disparaît jamais et ne reste jamais sur un téléporteur vide.

Téléporteurs des Fosses :

Les fosses de chaque équipe possède un téléporteur qui peut être utilisé pour ramener un joueur de ses réserves dans le donjon. Au début de chacun de ses tours, un coach peut téléporter un de ses joueurs dans le donjon que se soit dans le téléporteur de sa propre Zone-d'En-But ou dans un téléporteur déterminé de manière aléatoire (c'est le coach qui décide s'il utilise le téléporteur de son En-But ou un autre). Un coach n'est jamais obligé de ramener un de ses joueurs dans le donjon s'il ne le souhaite pas, mais il lui faudra sûrement justifier ce choix lors de la conférence d'après match. Notez que vous ne pouvez pas téléporter un de vos joueur du Donjon dans votre Réserve.

RÈGLES OPTIONNELLES DES DONJONS ET DU TERRAIN :

Les Donjons offrent parfois des types particuliers de terrain ou des obstacles, pouvant être des rivières de lave bouillantes, des fosses remplies de pieux effilés, des ponts à la stabilité précaire ou un tas d'autre chose.

Si vous souhaitez inclure ce genre de chose dans votre Donjon, les règles suivantes vous expliqueront comment les représenter.

Dans tous les cas, les joueurs devront être d'accord avant le début du match sur quelles cases représentent des trappes, des situations précaires et des obstacles.

Trou, Trappes, et autre risques de chutes :

Comme dit précédemment, les donjons peuvent contenir des choses pouvant mettre votre vie en jeu si vous tombez dedans, comme, par exemple, de la lave en ébullition, des trous sans fonds ou des trappes piégées. Bien sûr, un joueur ne tombera pas délibérément dans ce genre de piège, mais ils peuvent y être poussé ou tomber dedans de manière accidentelle (voir paragraphe « Sauter par dessus des choses »). Si cela devait arriver, lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 5, le joueur est retiré de la partie et ne reviendra qu'une fois le match fini, en parfaite santé. Sur un résultat de 6, il doit effectuer un jet sur le Tableau de Sortie. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet d'Armure et que j'ai délibérément rendu l'occurrence d'obtenir quelque chose de vraiment négatif pour votre joueur (il est secouru de manière magique). Perdre un joueur de cette manière provoque un Turnover s'il fait partie de l'équipe active.

Notez aussi que dans certains donjon pour jeunes filles, on peut trouver des pièges non-mortels (je vous le demande : que deviennent les donjon de nos jours ?). Si un joueur tombe dedans, il est simplement retiré de la partie, n'effectuez pas le jet de dé mais cela provoque quand même un Turnover s'il fait partie de l'équipe active.

Sauter par dessus des choses :

Lorsque des joueurs voient des choses se mettre sur leur chemin, il arrive qu'ils tentent de sauter par-dessus. La plupart du temps, tout se passe bien, mais il arrive que, malencontreusement, les joueurs ratent leurs sauts et tombent. Bien sûr, c'est ce que les fans préfèrent...

Un joueur peut sauter par dessus un obstacle lors de son mouvement. Chaque case de saut lui coûte une case de mouvement. Après avoir effectué le saut, lancez 1D6, en appliquant un modificateur de -1 s'il y a une zone de tacle adverse sur la case d'où vient ou dans laquelle se rend le joueur (notez que vous n'aurez qu'un seul -1 quelque soit le nombre de zone de tacle). S'il a la compétence Saut un joueur peut ajouter +1 au résultat. Il en va de même s'il a la compétence Très Longue Jambes. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de case par dessus lesquelles le joueur a sauté, tout se passe bien. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de case sautée ou s'il est égal à 1, le joueur tombe et subit les effets de sa chute (*NdT : suivant là où il tombe, il peut subir un jet d'armure, de blessure ou être retiré du jeu*).

Position Précaire :

Un joueur peut, parfois, se retrouver dans une situation précaire, c'est-à-dire dans une case adjacente à quelque chose dans lequel il pourrait tomber. Par exemple, un joueur traversant un petit pont de bois est dans une position précaire aussi longtemps qu'il reste sur le pont et un joueur se trouvant à côté d'une rivière de lave est dans une position similaire).

Un joueur dans une situation précaire doit lancer 1D6 avant de tenter un blocage ou après qu'un blocage est été déclaré contre lui et aussi lorsqu'il tente de passer, réceptionner, d'intercepter ou de ramasser le ballon. Sur un résultat de 2 à 6, tout se passe bien et le joueur peut terminer son action. Sur un résultat de 1, le joueur glisse et tombe dans la chose dont il est adjacent, et subit les effets de cette chute.

Idoles, Statues, Trônes et Fontaines :

Pour une raison ou pour une autre, les possesseurs du donjon ont laissé traîner de massives idoles (aux yeux sertis de pierres précieuses), des fontaines, des trônes en or massif, des chevalets de torture et d'autres choses du même style dans le donjon. Ils n'ont pas de réel effet sur le jeu, à part se trouver sur le terrain. Ainsi, un joueur ne peut entrer sur une case si elle est à moitié (ou plus) couverte par un de ces gros objets. Le ballon peut être lancé par dessus ces cases, mais il y a une chance qu'il heurte une partie de l'obstacle : lancez 1D6 pour chaque case situées sous la ligne rouge du gabarit de passe par dessus laquelle le ballon doit passer (en commençant toujours par la case la plus proche du lanceur). Sur un résultat de 1, le ballon heurte l'obstacle, ce qui met fin à la passe. Le ballon rebondit d'une case depuis cette case et cela cause un turnover.

(NdT : si le ballon rebondit sur un obstacle, relancez le jet de dispersion).

LIMITE DE TEMPS :

Une partie classique de DungeonBowl peut être jouée en un temps limité de 90 minutes, par exemple, lors de tournois.

Pour rendre cela possible, il y a quelques règles à ajouter afin de s'assurer que les matchs ne durent pas plus longtemps.

Premièrement, après qu'un temps compris entre 35 et 45 minutes se soit écoulé, tous les coffres sont ouverts simultanément, sans que l'on s'intéresse au fait que le ballon ait été ou non trouvé. L'organisateur doit clairement annoncer cela et ce temps non défini sert aussi à ce qu'aucun des joueurs ne jouent la montre et attendent le meilleur moment pour faire ce qu'il souhaite. Tous les coffres sans ballon explosent de la manière habituelle.

Deuxièmement, après qu'un temps compris entre 65 et 75 minutes se soit écoulé, les joueurs doivent retirer 2 téléporteurs au hasard sur le terrain plus deux téléporteurs par équipe. Les téléporteurs se trouvant le plus près des zones-d'en-but de chaque équipe ne peuvent être retirés. A ce moment de la partie, aucun joueur n'est autorisé à être téléporté depuis les réserves sur le terrain.

S'il n'y a pas de Touchdown après que les 90 minutes se soient écoulées, la partie est un match nul.

Note de Traducteur :

De nombreuses règles ont été modifiées entre cette version et les règles originelles.

Ainsi, au départ, chaque équipe devait appartenir à un collège de magie. Les équipes étaient ainsi réparties :

TABLEAU DES EQUIPES DES COLLÈGES DE MAGIE DE DUNGEONBOWL			
Collège	Race Principale (0-16)	Race Secondaire (0-6)	Race Tertiaire (0-2)
<i>Collège Lumineux</i>	<i>Nains</i>	<i>Halflings</i>	<i>Nordiques</i>
<i>Collège Doré</i>	<i>Orques</i>	<i>Nains du Chaos</i>	<i>Ogres</i>
<i>Collège de Jade</i>	<i>Gobelins</i>	<i>Orques</i>	<i>Trolls</i>
<i>Collège Céleste</i>	<i>Hauts Elfes</i>	<i>Elfes Sylvains</i>	<i>Hommes Arbres</i>
<i>Collège Gris</i>	<i>Humains</i>	<i>Chaos</i>	<i>Ogres</i>
<i>Collège d'Améthyste</i>	<i>Skavens</i>	<i>Gobelin</i>	<i>Minotaures</i>
<i>Collège Flamboyant</i>	<i>Nains</i>	<i>Humains</i>	<i>Nordiques</i>
<i>Collège d'Ambre</i>	<i>Elfes Noirs</i>	<i>Orques</i>	<i>Skavens</i>
<i>Collège Arc-en-ciel</i>	<i>Elfes Sylvains</i>	<i>Halflings</i>	<i>Humains</i>
<i>Collège Noir</i>	<i>Morts-Vivant</i>	<i>Elfes Noirs</i>	<i>Trolls</i>
<i>Relances : 50.000</i>			

Vous pouviez prendre jusqu'à 2 blitzers/coueurs, 4 bloqueurs, 2 lanceur, 1 champion et autant de ¾ que vous le désiriez. Si un joueur n'était pas représentés par un nom (comme les Furies Elfes Noires, vous pouviez en prendre jusqu'à 2. Petite exception pour les Mort-Vivant qui avaient accès aux Zombie et aux Squelettes comme des ¾.

Concernant les téléporteurs : ils étaient limité à 6 et si vous vous téléportiez dans le téléporteur d'où vous veniez, vous étiez perdu dans les limbes et vous ne reveniez qu'à la fin du match.

L'éponge Magique pouvait soigner n'importe quelle blessure (même une mort), mais ne pouvait servir qu'une fois pendant le match et ne vous coûtait pas l'utilisation d'un téléporteur pour le tour.

Les événements Imprévus :

Au début de chaque tour d'équipe, lancez 2D6. Sur un résultat de 3 à 12 rien ne se passe. Sur un résultat de 2 (ou, petite règle maison, sur tout double), un monstre errant apparaît. Il apparaît toujours sur un téléporteur, désigné aléatoirement, et attaque la figurine la plus proche (petite règle maison : puis disparaissent sitôt qu'il ont blessé un joueur). Si deux figurines se trouvent à une même distance, désignez laquelle le monstre choisie comme proie de manière aléatoire.

Note : il ne peut pas y avoir plus de trois monstres errant sur le plateau de jeu.

Lancez 2D6 pour savoir quel monstre apparaît (ceux désignés par une * sont des créations maison et ne lancez qu'1D6 pour les règles originales, le résultat est indiqué en bleu dans le tableau suivant) :

Résultat des 2D6	Monstre	M	F	Ag	Ar	Compétences
2	Démon de Nurgle*	4	6	1	11	Répulsion, Stabilité, Lame Empoisonnée
3	Démon de Tzeentch*	8	5	4	9	Répulsion, Pincés, Esquive, Châtaigne, Bond
4	Démon de Slaanesh*	7	5	3	9	Regard Hypnotique, Répulsion, Pince, Blocage, Esquive, Frénésie
5 (1-2)	Araignée Géante	7	3	4	8	Répulsion, Bond
6 (3)	Scorpion Géant	5	4	3	9	Pincés
7(4)	Hydre	4	4	3	8	Régénération, Stabilité
8 (5)	Manticore	6	5	3	8	Griffes
9	Sanguinaire de Khorne*	5	5	2	9	Blocage, Stabilité, Blocage Multiple, Frénésie
10	Porte-peste de Nurgle*	6	4	3	7	Repulsion, Blocge, Présence Perturbante, Lame Empoisonnée
11 (6)	Dragon	6	7	3	9	Châtaigne, Griffes, Queue Préhensible, Stabilité, Blocage Multiple
12	Démon de Khorne*	7	8	2	10	Châtaigne, Blocage Multiple, Esquive, Blocage, Répulsion, Stabilité, Frénésie

Note : les PE sont gagnés de manière normale si vous parvenez à sortir un Monstre Errant.

Bon jeu à tous !

Auteur Original : Jervis Johnson

Auteur de la MaJ : Geoff Porritt

Traduction, clarification et rappel des anciennes règles : Barbarus

Mise en page : Ace

[En complément : Ancienne traduction française du Dungeon Bowl téléchargeable sur Blood Bowl JdP](#)



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.











