



Règles optionnelles pour terrains

par Chroniques d'un Empire Oublié

Note de Rédaction : Ce document compile de manière complète toutes les règles optionnelles concernant les terrains de Blood Bowl. Certaines ne sont pas fournies en français et ont été traduites par Barbarus ou SSB. Elles sont soit issues des Spikes et rééditions de terrains postérieurs à l'entrée en vigueur des règles 2020 (couleur rouge), soit issues des Almanachs, des boîtes de terrains d'équipe ou des Spike antérieurs à ces règles (couleur bleu). Dans ce dernier cas, nous vous y proposons de légères adaptations qui seront repérables car écrites en turquoise.

Ace.

Table des terrains

Terrain Cauchemardesque des Horreurs Nécromantiques.....	page 2
Terrain Rural Idyllique des Halflings.....	page 2
Temple du Chaos.....	page 3
Temple de Lustrie.....	page 3
Terrain de Grande-Gueule Ogre.....	page 4
Terrain des Corsaires Elfes Noirs.....	page 4
Cimetière de Morts-Vivants.....	page 5
Autel de Khorne.....	page 5
Terrain Gnome.....	page 6
Terrain Gobelins.....	page 6
Jardin de Nurgle.....	page 7
Sanctuaire Arboricole des Elfes Sylvains.....	page 7
Terrain sur un lac gelé.....	page 8
Stade des Glaces d'Été.....	page 8
Terrain Nains et Skavens.....	page 8
Tourbière Fongique Snotlings.....	page 9
Terrain de Forêt Dense.....	page 9
Terrain Château vampire.....	page 10
Repaire Volcanique.....	page 10
Caverne du Sous-Monde.....	page 11
Terrain des Cités du Vieux Monde.....	page 11

Terrain Cauchemardesque des Horreurs Nécromantiques

Les stades et terrains qui se trouvent sur les terres de Sylvanie diffèrent grandement de ceux que l'on peut rencontrer ailleurs, étant parfois construits sur des cimetières ou des sites funéraires, ou parfois même n'étant que d'humbles champs de citrouilles en lieu et place des monuments grandioses des autres équipes dédiés à ce sport. Les matchs qui se jouent à domicile pour les équipes d'Horreurs Nécromantiques se déroulent habituellement de nuit, lorsque les morts sans repos qui grouillent sous la pelouse deviennent de plus en plus actifs tandis que le soleil se couche et que les joueurs, et leurs fans, s'extirpent de leurs tombes pour apprécier un bon match de Blood Bowl !

Les terrains Cauchemardesque des équipes d'Horreurs Nécromantiques ont deux côtés – l'une représentant le terrain sous un temps clément, lorsque le match se déroule au crépuscule. L'autre face représente le terrain en pleine nuit, lorsque le terrain devient un peu moins « paisible ». Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions inhabituelles :

Nuit Tombante : Le match commence au crépuscule, lorsque le soleil décroît et que les ombres s'étendent dans la lumière évanescence. Il devient donc un peu plus dur de faire des passes précises sur de longues distances, aussi tous les joueurs subissent un modificateur supplémentaire de -1 lorsqu'ils tentent une Passe Longue ou une Longue Bombe. À la fin de la mi-temps, retournez le terrain sur sa face Nuit de la Mort.

Nuit de la Mort : La nuit est complètement tombée sur la Sylvanie, rendant les joueurs incapables de voir plus loin que le bout de leurs pieds dans l'obscurité. Les joueurs ne peuvent plus tenter de Passe Longue ou de Longue Bombe.

De plus, c'est lors de la Nuit de la Mort que le terrain commence à réellement prendre vie. Durant la seconde mi-temps d'un match disputé sur un Terrain Cauchemardesque des Horreurs Nécromantiques, la règle suivante s'applique :

Mains et Racines Agrippantes : Émergeant à la surface du terrain, des racines de citrouilles possédées et des mains griffues de Morts-Vivants tentent de se saisir des pieds des joueurs. Tout joueur qui tente une Esquive, de Foncer ou de Sauter¹ souffre d'un modificateur de -1 à son jet de dé.

Terrain Rural Idyllique des Halflings

Beaucoup de tournois Halflings se déroulent sur des stades temporaires – même si le nom de « stade » est un peu usurpé pour ces terrains de fortune implantés dans un champ de fermier et délimité par des cordages peints en blanc, dont on a promptement éloigné les troupeaux qui y paissaient, et qu'on a entouré de gradins assez délabrés. Mais pour les Halflings du Moot, ces temples temporaires dédiés à Nuffle érigés en pleine campagne sont ce qui se rapprochent le plus de monuments imposants dédiés à leur sport préféré. Pour la durée de ces glorieux tournois, les plus pittoresques des villages et des hameaux se transforment en métropoles animées, de nombreuses rôtisseries et autres débits de boissons s'installent sous d'immenses chapiteaux, une véritable ville de tentes recouvre alors la vallée tandis qu'un véritable champ de foire envahit la campagne environnante.

Le Terrain Rural Idyllique des Halflings a deux faces – la première est une représentation parfaite du terrain au début du match, l'autre représentant ce même terrain après une très longue mi-temps de banquets et autres célébrations ! Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu assez inhabituelles.

La partie verte et fleurie du terrain est la face qui est utilisée durant la première mi-temps de la partie. Ce terrain n'est rien de plus qu'un bout de gazon rectangulaire avec des cordes tendues rapidement de façon à diviser le terrain en deux parties à peu près égales, et dont les Zone d'En-but sont représentées par des nappes de pique-nique et des chandails posés en bout de terrain. Lorsque l'équipe qui engage se place au début d'une Phase, elle peut choisir de considérer, pour ce Coup d'Envoi, que leur ligne médiane est la ligne médiane « normale », ou qu'elle se situe une rangée de cases en retrait dans sa moitié de terrain ou qu'elle se situe une rangée de cases en avant de sa moitié de terrain (dans le camp adverse). Cela crée une ligne médiane temporaire pour ce Coup d'Envoi contre laquelle l'équipe qui reçoit doit venir se positionner lorsque ses joueurs se placent, et qui sera utilisée pour déterminer s'il doit y avoir une Remise en Jeu.

Durant la mi-temps, les fans courent partout sur le terrain, pillant tous les stands de nourritures et les débits de boisson temporaires. Dans leur enthousiasme, ils piétinent le terrain qui se transforme vite en un champ de patates boueuses, rendant le marquage du terrain de moins en moins visible. Durant la seconde mi-temps de la partie, lors du placement des équipes, la limite de deux joueurs par couloir latéral ne s'applique plus pour aucune des deux équipes. De plus, tous les joueurs souffrent d'une pénalité de -1M jusqu'à la fin du match, jusqu'à un minimum de 4. Néanmoins, les joueurs peuvent tenter de Foncer une fois de plus que d'habitude (trois fois pour la majorité des joueurs et quatre fois si un joueur à la compétence Sprint).

¹ NdT : rien n'est dit sur les tentatives d'« Enjambement » dans les règles initiales. Je préconiserais de leur appliquer également ce modificateur, mais cela reste à la discrétion de votre Commissaire de Ligue.

Temple du Chaos

Quelles que soient leurs origines – qu'il s'agisse des puissantes équipes des Élus du Chaos, des Renégats rejetés, des Démon ou de n'importe quelle autre équipe – les équipes du Chaos élisent parfois domicile au cœur d'un des nombreux temples en ruine du Chaos qu'elles trouvent dans les régions désertiques du Vieux Monde. Quand de telles équipes arrivent sur le terrain, de sombres pouvoirs se rassemblent et l'action et les effusions de sang se déroulent alors sous l'œil attentif des Sombres Dieux en personne.

La face sombre du terrain est utilisée durant la première mi-temps de la partie. Si, durant la première mi-temps un joueur de n'importe quelle équipe est retiré du terrain à cause d'une blessure, quelle qu'en soit la cause, la lave en fusion qui serpente sous le terrain commence à bouillonner autour des icônes en ruines et des sombres idoles. Si cela se produit, à la mi-temps, retournez le terrain pour que les lignes du terrain commençant à briller soit visibles.

Pour le reste de la seconde mi-temps, les conditions météorologiques qui s'appliquent sont celles du résultat 2 – Chaleur Accablante – tandis que la température s'élève et que les conditions deviennent de plus en plus infernales.

De plus, si la partie « brûlante » du terrain est utilisée lors de la seconde mi-temps, les déplacements deviennent plus dangereux alors que les entités démoniaques commencent à se saisir des pieds des joueurs. Afin de réussir à « Foncer », un joueur doit obtenir un résultat de 3+ au lieu de 2+.

Lorsque la face « brûlante » est utilisée, n'effectuez plus de jet sur le tableau de la Météo. Cet effet remplace les règles normales de la météo pour la durée de la seconde mi-temps et si un jet de 8 est obtenu sur le tableau de Coup d'Envoi – Météo Capricieuse – à n'importe quel moment de la seconde mi-temps, le ballon ricochera alors simplement d'une case supplémentaire dans une direction aléatoire avant d'atterrir et de rebondir normalement sans effets ou règles supplémentaires.

Néanmoins, s'il n'y a pas assez de sang versé sur le terrain durant la première mi-temps, malgré les blessures potentiellement infligées, les Dieux du Chaos seront mécontents. Un calme inquiétant se répand à travers l'ensemble du stade, tandis que les supporters deviennent étrangement silencieux. Les deux équipes réduisent leur Facteur de Popularité de 1 pour le reste de la partie.

Temple de Lustrie

Pléthore de stades hommes-lézards sont bâtis à l'intérieur de temples dédiés aux anciens, tandis que d'autres sont situés dans des ruines abandonnées dans la jungle. Ces endroits sont propices aux rencontres de Blood Bowl, bien que subsiste le risque que les rugissements de la foule et la violence de l'action réveillent d'antiques pouvoirs magiques !

Le temple de Lustrie possède deux faces – l'une représente un terrain construit sur un temple délabré et abandonné, l'autre représente le même terrain qui revient à la vie grâce à la puissance des anciens, tandis que de la lave court le long de canaux mystiques, illuminant d'antiques glyphes et autres pictogrammes insondables ! Si les deux coachs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ce contexte atypique :

Le terrain du Temple de Lustrie est ancien, et revêtu d'astrogranite plutôt que de gazon. On utilise rarement un matériau aussi punitif dans le Vieux Monde en raison des blessures qu'il cause, mais en Lustrie, le sang est une offrande de choix pour Nuffle ! Pour la durée du match, lorsqu'un joueur Chute ou est Plaqué, appliquez un modificateur de +1 au jet de dés effectué contre sa Valeur d'Armure.

En outre, la face dormante du terrain est utilisée lors de la première mi-temps. Si durant la première mi-temps, l'une ou l'autre des équipes marque un ou plusieurs Touchdowns, les rugissements de la foule réveillent l'antique puissance endormie du temple. À la mi-temps, retournez le terrain. Pour la durée de la seconde mi-temps, les effets suivants s'appliquent :

Tandis que le stade se remplit graduellement de lave, la chaleur déjà tropicale atteint des niveaux insupportables. Au début de la seconde mi-temps, ne faites pas de jet sur le tableau de Coup d'Envoi. À la place, traitez le résultat comme 8 – Météo Capricieuse et, plutôt que d'effectuer un nouveau jet de dés sur le tableau de Météo, appliquez les effets du résultat 2 – Chaleur Accablante pour le reste de la partie².

2 NdT : en l'absence de précision, lors des jets sur la table de Coup d'Envoi des éventuelles nouvelles Phases de la seconde mi-temps, relancez les résultats Météo Capricieuse.

Terrain de Grande-Gueule Ogre

Les terres des Ogres se trouvent loin à l'est, dans une région désertique et désolée aux montagnes grandioses. Les stades de ces royaumes inhospitaliers sont rustiques et souvent creusés à même la roche des collines. C'est ici qu'à lieu chaque année la Ligue de la Grande-Gueule et pour les Ogres robustes, le climat hostile est en lui-même un adversaire à leur mesure. En l'espace d'un battement de cil, la météo peut changer. De puissants blizzards peuvent descendre du sommet de la montagne, enfouissant les limites du terrain sous la neige et gelant des sources chaudes en un battement de cœur.

Le terrain de la Grande-Gueule Ogre a deux côtés : un représentant le terrain sous un climat agréable, tandis que les vents froids descendent de la montagne, rafraîchissant les déserts et la roche des collines en haute altitude. L'autre face du terrain dépeint le terrain emprisonné par le souffle soudain d'un blizzard glacial ! Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu assez inhabituelles.

La face désertique du terrain est utilisée durant la première mi-temps de la partie, exposant les joueurs à un soleil aveuglant et à la morsure sauvage des vents froids et du sable du désert. N'effectuez aucun jet sur le tableau de la météo au début du match. À la place, les conditions météorologiques suivantes s'appliquent durant toute la première phase de jeu :

Vents forts : effectuez immédiatement un jet en utilisant le Gabarit de Direction Aléatoire pour déterminer la direction du vent et notez ce résultat pour la suite de la partie. Lors des Coups d'Envoi et en cas de Passe ratée³, le ballon déviara d'1d3 cases dans cette direction avant d'effectuer les jets de déviations normaux.

Si un résultat Météo Capricieuse est obtenu lors de n'importe quel Coup d'Envoi, n'effectuez aucun jet sur le tableau de la Météo. À la place, un blizzard soudain descend de la montagne, avec les effets suivants⁴ :

Blizzard soudain : la visibilité est réduite, ça glisse sous les crampons et il n'est possible de se déplacer qu'à tâtons et de manière assez hasardeuse, ce qui rend d'autant plus compliqué la possibilité d'effectuer un blocage correct ! Lorsqu'un joueur tente une action de Blitz, sa force est réduite de 1 pour la durée de cette action. De plus, à chaque fois qu'un joueur est Plaqué, ajoutez 1 aux jets d'Armure. Si vous obtenez un autre résultat Météo Capricieuse, effectuez alors un jet classique sur le tableau de la Météo.

Terrain des Corsaires Elfes Noirs

Les Elfes Noirs sont de célèbres pirates et corsaires, et leurs vaisseaux s'élancent en haute mer, à la poursuite de navires pour les aborder et les piller. De nombreuses équipes d'Elfes Noirs parcourent le monde de cette manière, traversant les océans du monde à la recherche de tournois lointains et de ligue où s'établir, tout en respectant les traditions pirates des Druchii lors de leur voyage. Par conséquent, il est assez courant que des matchs se déroulent à bord des vaisseaux raffinés et rapides de la flotte de Naggaroth.

Le terrain des Corsaires Elfes Noirs possède deux faces – une pour représenter le terrain se trouvant sur un vaisseau corsaire au calme, dans des eaux tranquilles, l'autre pour représenter le vaisseau pris d'assaut par un puissant monstre marin des profondeurs tandis que le terrain se retrouve submergé par de colossales vagues.

La face « calme » du terrain est utilisée lors de la première mi-temps de la partie.

Si, durant la première mi-temps, les deux équipes marquent un touchdown ou plus, les hurlements et les applaudissements bruyants des supporters et de l'équipage ont attiré l'attention et la curiosité d'une monstrueuse créature marine qui aborde le bateau raffiné et l'entraîne sous les vagues. Malgré tout, les joueurs devront finir le match – abandonner un match de Blood Bowl est une idée tellement absurde qu'aucun joueur ne l'aurait ! Pour la durée de la seconde mi-temps, les règles suivantes s'appliquent :

Tandis que le vaisseau corsaire s'enfonce petit à petit dans l'eau, submergé par de plus en plus de vagues, la surface de jeu devient de plus en plus glissante à cause de l'eau répandue sur le pont. À chaque fois qu'un joueur se retourne après avoir été Sonné, lancez un D6. Sur un résultat de 1, laissez le joueur sur le ventre, celui-ci ne se sentant pas très bien à cause du roulis incessant du navire. Ce joueur reste donc Sonné un tour de plus.

De plus, les tentacules de la bête curieuse explorent le pont à la recherche d'une proie et gênent considérablement le déplacement des joueurs. Les joueurs des deux équipes doivent faire attention à chacun de leur mouvement et souffrent d'un modificateur de -1 à leur valeur de Mouvement, jusqu'à un minimum de 3.

3 NdT : rien n'étant indiqué concernant le Lancer de Coéquipier et la règle ne faisant mention que du ballon, il semblerait que cela n'affecte pas les Lancers de Coéquipier.

4 NdR : j'imagine que l'on retourne le terrain...

Cimetière de Morts-Vivants

Quantité d'équipes de Morts-Vivants élisent domicile dans des cimetières aux quatre coins du Vieux Monde. Les nécromanciens aiment la compagnie des morts, et il est somme toute naturel d'être attiré par ces endroits, sans même parler du fait qu'il n'y a littéralement qu'à se baisser pour trouver des joueurs. En outre, nombre d'équipes de Morts-Vivants préfèrent jouer à domicile au clair de lune, refusant de sortir pour le coup d'envoi avant la tombée du jour, offrant par là même aux visiteurs une expérience qui fait froid dans le dos !

Le terrain de cimetière Mort-Vivant possède deux faces – l'une représente le terrain au crépuscule, l'autre une fois le soleil couché. Cependant que la magie noire gagne en puissance et illumine la nuit, les esprits des supporters locaux se manifestent ! Si les deux coachs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ce contexte atypique :

La face crépusculaire est utilisée durant la première mi-temps. À la mi-temps, une fois que la nuit s'est pleinement installée, le terrain est retourné. La face nocturne exsude une aura d'outre-tombe et révèle la présence spectrale des fans et des joueurs de réserve. Durant la seconde mi-temps, les effets suivants s'appliquent :

La présence de spectres surgissant des tombes et des gradins en ruine ragaillardit les équipes de Morts-Vivants qui jouent sur le terrain. Une équipe de Morts-Vivants qui joue sur ce terrain gagne +1 en Facteur de Popularité pour la durée de la seconde mi-temps.

En outre, alors que les ténèbres s'abattent et qu'une brume surnaturelle enveloppe les pieds des joueurs, la baisse de visibilité devient problématique. Pour la durée de cette mi-temps, on ne peut tenter que des Passes Rapides et des Passes Courtes.

Autel de Khorne

Les stades des équipes de Khorne sont bien plus que de simples terrains pour jouer à Blood Bowl ; ils sont également utilisés comme autels au dieu du sang où ses partisans effectueront de violents sacrifices au nom de Khorne. Ces stades sont ornés de crânes et de symboles en laiton dans l'espoir de recevoir la bénédiction de Khorne. Si le Dieu du Sang est satisfait des offrandes d'une équipe, il fera pleuvoir du sang sur le terrain - bien que cela ait également pour effet de rendre la surface de jeu plutôt glissante !

Le terrain de l'autel de Khorne a deux côtés. L'une représente le stade par beau temps, avec toutes sortes de crânes qui l'ornent, tandis que l'autre représente la surface de jeu après que Khorne a fait pleuvoir du sang sur le terrain et les joueurs. Si les deux coachs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ce contexte atypique :

Surface ornée de crânes : Au début du jeu, tout est calme. Khorne est prêt à profiter de son passe-temps favori : assister au carnage indescriptible d'une partie de Blood Bowl ! Les symboles en laiton de Khorne et les crânes incrustés sur le terrain commencent à entrer dans la tête des joueurs, leur faisant ressentir la fureur monter en eux. Après qu'un joueur a déclaré une action de Blocage ou de Blitz, mais avant que le dé de Blocage ne soit lancé, jetez un D6. Sur un résultat de 5+, augmentez la Force du joueur effectuant le Blocage de 1 pour la durée de l'action.

De plus, à la fin de chaque Phase, comptez le nombre total de victimes qui ont été causées. Si le total cumulé des deux équipes est de 3 ou plus, retournez le plateau du côté Coulée de Sang.

Coulée de Sang : Khorne est satisfait de la violence affichée, montrant qu'il est heureux d'un tel carnage, il fait pleuvoir du sang sur le terrain. Cela fait du terrain un endroit dangereux et un joueur peut facilement perdre pied. Chaque fois qu'un joueur subit un résultat Repoussé comme résultat d'une action de Blocage, jetez un D6. Sur un résultat de 1, ce joueur est immédiatement « Plaqué » après avoir été repoussé.

Terrain Gnome

Les équipes de Gnomes jouent dans les profondeurs de leurs mystérieuses forêts, dans des clairières entre les arbres. Mais il ne s'agit pas des forêts dans lesquelles vous avez l'habitude de vous balader ; là, la magie flotte dans l'air et toutes sortes de créatures, aussi banales que féeriques, sortent de leur trou pour venir voir leurs alliés Gnomes jouer au Blood Bowl !

Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter les conditions de jeu en pleine forêt. La règle spéciale des Portails Gnomiques s'applique sur les deux faces du terrain.

Sol Forestier : Au début du match, le soleil se couche et les créatures de la forêt se préparent à aller au lit, même si cela signifie qu'elles auront parfois besoin de traverser le terrain pour le faire, quitte à se faufiler entre les jambes d'un joueur qui ne s'y attend pas ! A chaque fois qu'un joueur tente de Foncer, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 au jet.

À la fin de la mi-temps, retournez le terrain sur la face Lueur Bienfaisante, lorsque le soleil est couché et que la forêt commence à luire de magie !

Lueur Bienfaisante : A chaque fois qu'un joueur est mis KO ou est Éliminé, jetez un D6. Ce jet doit être fait, le cas échéant, avant tout jet sur le tableau des Éliminations. Sur un jet de 6, le joueur est placé dans le box des Réserves au lieu d'être mis KO ou de souffrir d'une Élimination. Un joueur avec le trait Minus peuvent appliquer un modificateur de +1 à ce jet.

Portail Gnomique : Les deux faces d'un terrain de Forêt Mystique ont des Portails Gnomiques, qui remplacent les trappes habituellement présentes sur les autres terrains, mais ce sont les mêmes cases que celles où se trouvent habituellement les trappes. Elles ne fonctionnent cependant pas comme les trappes et toutes les règles qui affectent les trappes ne s'appliquent pas. A la place, à chaque fois qu'un joueur se déplace ou est repoussé dans un Portail Gnomique, jetez un D6. Sur un résultat de 1, le joueur est immédiatement téléporté dans le box des Réserves de la fosse de son équipe. S'il était en possession du ballon, il le lâchera et le ballon Rebondira depuis la case du Portail Gnomique, ce qui entraîne un Turnover si le joueur ayant lâché le ballon appartenait à l'équipe active. De 2 à 4, rien ne se passe. Sur un résultat de 5+, le joueur est immédiatement retiré du terrain et placé sur l'autre case de Portail Gnomique tant qu'elle est inoccupée. Si l'autre Portail Gnomique est occupé, considérez que vous avez obtenu un 2 à 4 à la place.

Terrain Gobelins

Ces règles représentent un terrain ayant quelques problèmes de drainage !

Le terrain goblin a deux faces – l'une d'elle est complètement détrempée, l'autre relativement plus asséchée. Au début du match, la partie la plus sèche (enfin... la moins mouillée devrions-nous dire...) est utilisée, et ce, sans règle supplémentaire. Lorsque les règles vous demandent d'effectuer un jet sur le tableau de la Météo (par exemple, au début du match, à chaque fois que le résultat Météo Capricieuse, est obtenu sur le tableau de Coup d'Envoi, ou pour l'importe quelle autre raison, comme une carte spéciale), effectuez un jet sur le tableau suivant à la place.

2D6	Résultat
2-5	Soleil éblouissant : Le soleil se lève et commence à éblouir les joueurs, qui avaient commencé à s'habituer à l'obscurité. Appliquez un modificateur de -1 à tous les jets de Passe.
6-8	Petite bruine : Il commence à pleuvoir, mais pas assez pour affecter la partie. De plus, si le match se déroule sur la partie sèche du terrain, lancez 1D6 à la fin de chaque Phase. Sur un résultat de 5 ou 6, retournez le terrain sur sa face détrempée avant d'aligner les équipes pour démarrer la Phase suivante.
9-12	Averse soudaine : Les nuages se sont lâchés ! Un modificateur supplémentaire de -1 s'applique à tous les jets pour Réceptionner, Ramasser ou Interférer avec une Passe ⁵ . De plus, si le match se déroule sur la partie sèche du terrain, lancez 1D6 à la fin de chaque Phase. Sur un résultat de 3 ou plus, retournez le terrain sur sa face détrempée avant d'aligner les équipes pour démarrer la Phase suivante.

Si le terrain est retourné sur sa face détrempée, les règles suivantes s'appliquent jusqu'à la fin de la partie. Si un joueur est Plaqué alors qu'il Fonce ou Esquive, soustrayez 1 au résultat du jet d'Armure. De plus, lorsqu'un joueur se relève après avoir été Sonné, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, être face contre terre dans l'eau stagnante du terrain ne lui a pas fait le plus grand bien : le joueur reste Sonné un tour supplémentaire.

5 NdT : dans la VO, les concepteurs ont laissé seule la mention « Intercept », ce qui ne semble pas logique vu les règles des autres tables météo.

Jardin de Nurgle

Les terrains bénis par le père des pestes sont des jungles envahies de maladies, sur lesquels les joueurs du dieu du chaos distribuent leurs cadeaux de pestilence. Dans un stade voué à Nurgle, tout est dans un état d'épanouissement et de flétrissement perpétuel : les bancs s'affaissent sous le poids des fans, des champignons jaillissent du bois humide et le terrain ondule de vie. Tout est en flux constant, plantes et asticots surgissant du sol pour retomber dans l'infect borborygme d'humus pour nourrir leurs semblables, tandis que les joueurs se battent sur leurs dépouilles.

Le terrain du Jardin de Nurgle possède deux faces – l'une représente le terrain dans un état de calme hibernation, l'autre est beaucoup plus animée, par une flore et une faune étranges... si les deux joueurs sont d'accord, on peut utiliser les règles suivantes pour figurer ses conditions inhabituelles :

La face jardin en hibernation est utilisée pendant la première mi-temps du match. Si, pendant la première mi-temps, un joueur de l'une ou l'autre équipe est éliminé pour une quelconque raison, de gros vers et des plantes démoniaques s'éveillent et surgissent de la boue. Dans ce cas, à la mi-temps, retournez le terrain face jardin en éclosion. Jusqu'à la fin de la deuxième mi-temps, ne faites pas de jet pour la météo ; les conditions météo qui s'appliquent sont 11 (averse), à cause des milliards d'asticots qui jaillissent de terre, recouvrant le ballon et le rendant difficile à tenir.

En outre, si la face jardin en éclosion est utilisée à la deuxième mi-temps, les déplacements deviennent plus périlleux, car des plantes démoniaques poussent sous les pieds des joueurs, les faisant trébucher. Si un joueur tente de se déplacer de sept cases ou plus, son coach jette un D6 pour chaque case parcourue après la sixième. Sur 1, le joueur tombe sur la case de destination, comme s'il avait échoué sur une tentative pour « Foncer ».

Si un jet dans le tableau de Coup d'Envoi pendant la deuxième mi-temps donne 8 (Météo Capricieuse), le ballon ricoche d'une case supplémentaire dans une direction aléatoire avant d'atterrir et de rebondir, et il n'y a aucun autre effet ni changement.

Sanctuaire Arboricole des Elfes Sylvains

Un stade Elfe Sylvain est un sanctuaire soigneusement entretenu ; un havre pour les plantes, les esprits de la forêt et le noble art du Blood Bowl. Le temps s'écoule étrangement dans les forêts elfiques, et les arbres alentour semblent passer d'une saison à l'autre au fil du match. Parfois, le terrain sera luxuriant, traversé de racines ivres du sang qui y est répandu, tandis que les joueurs seront galvanisés par l'énergie vitale abondante qui en exsude. Lorsque son agressivité est rassasiée, la forêt s'abandonne à une torpeur automnale, et des esprits sylvestres émergent pour apaiser les blessures autant que les supporters en colère.

Le terrain de Sanctuaire Arboricole possède deux faces – l'une représente l'énergie effrontée de l'été, l'autre le calme de l'automne tandis que des esprits sylvestres émergent pour entonner des mélodies rassérénantes. Si les deux coachs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ce contexte atypique :

La face verdoyante du terrain est utilisée durant la première mi-temps. Le terrain représente la forêt en été, éclatante de vie, ses arbres revigorés par l'énergie du jeu. Tous les joueurs peuvent « Foncer » une fois de plus que normalement (trois fois pour la plupart des joueurs, ou quatre si le joueur a la compétence Sprint). Si, durant la première mi-temps, un total d'au moins trois Éliminations ont été infligées entre les deux équipes, l'agressivité de la forêt est rassasiée et la saison change. Pour la durée de la seconde mi-temps, les règles suivantes s'appliquent :

Tandis que l'humeur de la forêt se fait plus paisible et bienveillante, les joueurs sont moins enclins à blesser leurs adversaires. Soustrayez 1 aux jets d'Armure dans le cadre d'une action de Blocage ou d'Agression. En outre, ajoutez 1 au résultat de chaque jet de dé effectué pour voir si un joueur se remet d'un KO, cependant que les esprits sylvestres émergent de leurs tanières pour prendre soin des blessés.

Terrain sur un lac gelé

Il y a très peu de grands stades en Norsca, où la majorité des terrains de Blood Bowl sont construits à la va-vite sur des fjords, des lacs gelés ou sur la toundra battue par les vents. Jouer dans des conditions aussi hostiles présente de nombreux dangers uniques aux joueurs de Blood Bowl ; des dérapages spectaculaires se terminant la face écrasée sur le terrain glissant jusqu'au risque de passer à travers la glace ! Les joueurs vont devoir apprendre à se déplacer avec prudence sur cette patinoire ou apprendre à nager dans l'eau glaciale en dessous.

Terrain sur un Lac Gelé : Le terrain sur un Lac Gelé possède deux faces – une pour représenter le terrain lors d'un temps normal, avec le lac recouvert d'une solide couche de glace. L'autre face représente le terrain après qu'un désastre ou un autre ait rompu la glace, mettant à jour l'eau glacée se trouvant dessous. Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu assez inhabituelles.

Surface Gelée : Au début du match, les eaux du lac sont gelées et sont aussi solides qu'un terrain d'astrogranit. Sur cette surface, il est difficile de trouver ses appuis, mais une fois qu'un joueur a pris son élan, parvenir à s'arrêter peut également devenir un problème ! Les joueurs peuvent tenter de Foncer une fois supplémentaire. Néanmoins, les joueurs doivent également appliquer un modificateur de -1 au jet à chaque fois qu'ils tentent de Foncer après la première case.

De plus, à la fin de chaque Phase, avant de retirer les joueurs du terrain, comptez le nombre total de joueur « Mis à Terre » sur le terrain. Si le total des joueurs des deux équipes est de cinq ou plus, retourner le terrain sur sa face « Surface Fendillée ».

Surface Fendillée : Tous les joueurs qui ont heurté la surface gelée du terrain ont causé une réaction en chaîne de fissures et de craquements. Les joueurs vont devoir conserver leur équilibre pour s'assurer de ne pas tomber à l'eau sur cette surface inégale ! Les joueurs souffrent d'un modificateur de -1 supplémentaire sur leurs tests d'Agilité lorsqu'ils tentent d'Esquiver, d'Enjamber, de Sauter ou d'atterrir après avoir été lancés.

Stade des Glaces d'Été

Beaucoup de stades de l'Union Elfique se situent dans des régions balayées par les vents de magie. Ils y soufflent si fort qu'ils ont souvent des effets extrêmes sur la météo ! Alors que l'énergie cabalistique fluctue, la température passe d'une chaleur agréable à un froid piquant en un clin d'œil, couvrant le terrain d'une couche de glace glissante en quelques secondes. La plupart des joueurs sont décontenancés par cette soudaine perte de stabilité, mais pour le public bouillonnant, c'est toujours un spectacle divertissant !

Le terrain de l'Union Elfique a deux faces – l'une prise dans des glaces invoquées par magie, l'autre profitant d'une météo parfaite pour le Blood Bowl. Au début du match, tirez le côté utilisé à pile ou face avec la pièce de Blood Bowl.

Au lieu de faire un jet dans le tableau Météo quand les règles le demandent (au début du match, quand on obtient le résultat de Coup d'Envoi Météo Capricieuse, ou à cause d'une carte spéciale par exemple), jetez un D6 à la fin de chaque Phase. Sur 4, 5 ou 6, retourner le plateau avant de placer les joueurs pour la Phase suivante.

Quand la face non gelée est en jeu, les pôles magiques sont alignés et la météo compte comme Conditions Idéales, à l'instar des règles normales de météo.

Quand la face gelée est en jeu, les règles suivantes s'appliquent : si un joueur se déplace de plus de six cases lors d'une même action (y compris en tentant de « Foncer »), il se déplace automatiquement d'une case supplémentaire après avoir fini son mouvement (cette case supplémentaire compte comme faisant partie de l'action), dans la même direction qu'en entrant dans la dernière case de son mouvement. Si cela doit le pousser dans une case occupée, il est Plaqué sur la case qu'il occupe. Sinon, après qu'il se soit déplacé d'une case supplémentaire, faites un jet d'agilité avec un modificateur de +1, en ignorant les Zones de Tacle. En cas d'échec, le joueur est « Mis à Terre » (sans jet d'Armure) ; cela ne provoque pas de Turnover, sauf si le joueur portait le ballon.

Terrain Nains et Skavens

NdR Ace : le terrain Nains/Skaven, n'a qu'une particularité, celle de permettre des matchs en souterrain. À la différence des autres, il n'a pas deux faces opposées avec des règles spécifiques, il impose simplement d'utiliser une Table de Météo différente et qui se trouve être celle présente dans le Death Zone sous le terme « Météo Souterraine » et que j'ai intégré dans la compilation condensée des règles.

Tourbière Fongique Snotlings

Les terrains utilisés par les équipes de Snotlings ressemblent davantage à des tourbières qu'à de véritables terrains de Blood Bowl ; ce qui pourrait être en lien avec le fait que les équipes de Snotlings ne remportent que peu de matchs et ne gagnent donc pas assez d'or pour améliorer l'état de leurs installations. Et c'est pour ça que les matchs qui se déroulent dans ces bourbiers purulents se révèlent extrêmement dangereux ; que ce soit à cause du marais sur lequel est bâti le stade qui embourbe le meilleur des coureurs jusqu'aux champignons qui poussent en plein milieu de la surface de jeu et qui ont tendance à expulser, apparemment de façon aléatoire, des nuages de spores étouffants...

Le terrain des Tourbières Fongiques Snotling a deux faces – une qui le représente lorsqu'il fait beau, même s'il est plus juste de dire qu'il s'agit plus d'une tourbière que d'un terrain ! L'autre face décrit ce qu'il se passe lorsque des champignons qui ont crû un peu partout relâchent leurs spores dans l'air. Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu inhabituelles.

Floraison Fongique : N'effectuez pas de jet sur le tableau de la Météo au début du match ; à la place, la partie commence toujours avec un temps Conditions Idéales. Si un résultat Météo Capricieuse est obtenu sur le tableau de Coup d'Envoi, n'effectuez aucun jet sur le tableau de Météo. À la place, les champignons relâchent des Spores Étouffantes sur le terrain, avec les effets suivants :

Spores Étouffantes : Le nuage de spores étouffantes complique la respiration des joueurs, et force même certains d'entre eux à quitter le terrain pour reprendre leur respiration. Au début de chaque Phase de chaque équipe durant laquelle cette règle s'applique, lancez un D6. Sur un résultat de 1, sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe active ne tenant pas le ballon. Ce joueur est forcé de quitter le terrain et est placé dans le box des Réserves. Cela ne cause pas de Turnover.

De plus, pour représenter l'état marécageux du terrain et le fait que chaque joueur doit avancer précautionneusement, la règle suivante s'applique lors des matchs se déroulant sur un Terrain de Tourbière Fongiques Snotling :

Tourbière Snotling : Lorsqu'un joueur est Repoussé suite à un Blocage ou un Blitz, lancez un D6. Sur un résultat de 1, le joueur perd l'équilibre et chute à terre – traitez le résultat comme un Défenseur Plaqué.

Si un autre résultat Météo Capricieuse devait advenir durant le match, effectuez alors normalement un jet sur le tableau de Météo.

Terrain de Forêt Dense

La majorité des stades qui appartiennent aux Amazones est située profondément dans la jungle de Lustrie, cachée dans d'immenses clairières ou dissimulée par d'épais bosquets. Néanmoins, le climat de la jungle est au mieux, imprédictible et la chaleur étouffante peut soudainement laisser place à une pluie torrentielle. Et lorsque la pluie arrive, elle se fait un malin plaisir à réveiller diverses créatures de la jungle, toutes prêtes à s'en prendre aux joueurs inattentifs se trouvant un peu trop près de la bordure de la forêt...

Le terrain en Forêt dense possède deux faces – une pour représenter le terrain lors d'un temps normal (bien qu'un peu humide), avec une jungle relativement calme. L'autre face représente le terrain durant une pluie torrentielle soudaine, rendant le sol assez traître et glissant tout en offrant un réveil douillet aux créatures bien camouflées dans leur habitat naturel. Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu assez inhabituelles.

Pleine Jungle : Au début du match, le terrain situé en Plaine Jungle est recouvert de plantes grimpantes et de broussailles, qui servent de cachettes à de nombreuses petites créatures de la jungle qui s'y réfugient pour faire une petite sieste à l'abri de la chaleur. Et déranger ces petites créatures n'est pas toujours une bonne idée, d'autant que la majorité d'entre elles est extrêmement venimeuse ! À chaque fois qu'un joueur entre dans une case se trouvant dans un rayon de deux cases d'une des trappes situées sur le terrain, jetez un D6. Sur un résultat de 2+, rien ne se passe. Sur un résultat de 1, l'activation du joueur s'arrête immédiatement tandis qu'il essaye de ne pas trop déranger les créatures qu'il vient de réveiller.

De plus, à la fin de chaque Phase, jetez un D6. Sur un résultat de 5+, retournez le terrain sur la face Pluie Torrentielle pour le reste de la partie.

Pluie Torrentielle : Une pluie constante tombe drue sur le terrain, et rend le sol traître pour les joueurs, y compris pour les meilleurs d'entre eux, surtout lorsqu'il s'agit de ramasser le ballon sur le sol boueux. Les joueurs doivent appliquer un modificateur de -1 à leur test d'Agilité lorsqu'ils tentent de ramasser le ballon. De plus, la pluie battante a tendance à réveiller les créatures les plus mortelles de la jungle, qui commencent à se mettre rapidement en quête d'un petit en-cas sur les bords du terrain. Ajoutez 1 au jet de Blessure effectué pour tout joueur poussé dans la foule.

Terrain Château vampire

Les salles de bal et les grands halls des châteaux des Vampires sont souvent utilisés comme terrain de Blood Bowl par les dynasties vampiriques et rappellent vaguement les stades traditionnels que l'on peut trouver partout ailleurs dans le Vieux Monde. Le sol en granit dur peut complexifier un peu les atterrissages, mais, parfois, un magnifique tapis de velours peut venir amortir la réception des joueurs ayant subi un gros tackle. Mais, même si ces matchs se déroulent en intérieur, il y a toujours plein de bonnes raisons pour que les matchs soient perturbés !

Le terrain du Château Vampire possède deux faces – une pour représenter une somptueuse salle de bal avec un large et extravagant tapis en son centre. L'autre face représente la même pièce après que quelques incidents aient causés la chute d'un large chandelier du plafond et que le feu ait commencé à prendre sur le tapis finement ouvragé. Si les deux joueurs sont d'accord, les règles suivantes peuvent être utilisées pour représenter ces conditions de jeu assez inhabituelles.

Un atterrissage en douceur : Au début du match, le sol dur du château est recouvert d'un tapis large et moelleux qui traverse le centre de la pièce. Il n'est donc guère surprenant qu'atterrir sur ce tapis soit bien plus agréable que de se retrouver à arriver la tête la première sur de la pierre froide ! Traversant le terrain en son centre se trouve un immense tapis mesurant 5 cases de large et 18 cases de long. Toutes cases se trouvant dans cette zone est considérée comme une Case de Tapis. À chaque fois qu'un joueur est Plaqué sur une Case de Tapis, appliquez un modificateur de -1 au jet d'Armure. En revanche, si le joueur est Plaqué sur n'importe quelle autre case – *NdT* : *celles en pierre* – appliquez alors un modificateur de +1 au jet d'Armure.

De plus, à la fin de la première mi-temps, si un Touchdown ou plus ont été inscrit, retournez le terrain sur sa face Déchaînement Infernal : les célébrations outrageuses des supporters ayant fini par faire tomber le chandelier du plafond !

Déchaînement Infernal : Tout joueur commençant son activation sur une Case de Tapis doit immédiatement effectuer un test d'Agilité après avoir déclaré l'action qu'il allait faire. Si le test est raté, effectuez un jet d'Armure pour ce joueur pour voir s'il parvient à éviter les flammes. Si l'Armure de ce joueur est pénétrée, il sera alors Mis à Terre et devra effectuer un jet de Blessure. Cela ne cause pas de Turnover à moins que le joueur Mis à Terre ne possède le ballon. Si l'Armure du joueur n'est pas pénétrée, il peut continuer son activation en suivant les règles habituelles.

Repaire Volcanique⁶

Les Nains du Chaos sont célèbres pour leur amour de la chaleur sèche, des souterrains et du Blood Bowl. C'est pourquoi les volcans font des endroits aussi populaires pour que les Nains du Chaos y érigent leurs grands stades – creusant les gradins dans les murailles de pierres, déviant les rivières de lave à l'extérieur du terrain pour créer une atmosphère lumineuse spéciale, et en construisant d'imposants monuments de fer en l'honneur de Hashut et de Nuffle. Le seul « bémol » à choisir un volcan encore en activité comme stade est de bien s'assurer d'avoir un processus d'évacuation extrêmement efficace pour assurer la sécurité des supporters si le volcan décidait d'entrer en éruption en plein milieu du match !

Le terrain du Repaire Volcanique a deux côtés – un qui représente une caverne surchauffée à l'intérieur d'un volcan en activité, l'autre montrant la même caverne lorsque le volcan entre en éruption, avec la lave qui se répand sur le terrain et les gaz toxiques qui envahissent l'air !

Chaleur Oppressante : L'air sec et la température étouffante épuisent rapidement les joueurs courant sur le terrain, rendant la reprise des esprits plus difficile que d'habitude. Les joueurs se rétabliront d'un KO sur un jet de 5+ au lieu du 4+ habituel, tant le joueur peine à reprendre ses esprits sous de telles températures. De plus, à la fin de la première mi-temps, retournez le terrain sur la face Éruption !, tandis que le volcan commence à envahir le terrain avec de la lave en fusion et ses épais nuages de fumée toxique.

Éruption ! : D'épais gaz sulfuriques commencent à s'échapper de la chambre magmatique tandis que ce dernier blobote de plus en plus fort au centre de la terre alors que de la lave se répand sur le terrain. Les joueurs qui tentent de Foncer subissent un modificateur de -1 au jet de dé, tandis qu'ils inhalent les gaz volcaniques empoisonnés. De plus, il y a quatre zones de trois cases sur trois cases sur le terrain, deux dans chaque moitié du terrain. Lorsque vous jouez un match sur la face Éruption ! d'un Terrain de Repaire Volcanique, chacune des cases de ces zones sont considérées comme étant des cases de Flaque de Lave. A chaque fois qu'un joueur est Plaqué ou Chute dans une case de Flaque de Lave, appliquez un modificateur de +1 au jet d'Armure et à tout jet de Blessure subséquent.

Caverne du Sous-Monde

Sous le Vieux monde se trouve les cavernes et tunnels tentaculaires du Sous-Monde, un royaume aussi vaste et ancien que les royaumes du monde de la surface. Résidence des Skavens, des Gobelins, des Trolls et autres horreurs, le Sous-Monde se révèle être un parallèle étrangement harmonieux avec le monde du dessus. Les équipes de Blood Bowl de ce sombre empire jouent leurs matchs dans des stades creusés dans le substrat rocheux de la terre. Criblés d'éclat de pure Malepierre et berceau des plus puissants champignons bonnet-de-fou, les parties se déroulant dans ces stades donnent toujours lieu à des spectacles pour le moins étranges !

Le terrain des Cavernes du Sous-Monde représente un stade de Blood Bowl creusé dans une sombre caverne éclairée par les lumineux (mais très étranges) champignons. Et comme ceux-ci envoient régulièrement leurs spores dans l'air, tous les joueurs gagnent la compétence extraordinaire Cerveau Lent pour toute la durée du match. Les joueurs qui ont déjà la compétence Cerveau Lent la remplace par Gros Débile. Les joueurs qui ont déjà Gros Débile ne sont pas affectés davantage par les spores.

Terrain des Cités du Vieux Monde

Les villes et villages du vieux monde abritent en leur sein, non seulement un grand nombre de races et de cultures diverses mais aussi, et surtout, un nombre incalculable d'équipes de Blood Bowl ! Nombre d'entre elles sont assez riches pour posséder leur propre stade, d'autres devant se contenter de le partager ou de le louer pendant que les moins fortunées font un peu comme elles peuvent. Beaucoup de rues, places de marchés ou simples cours peuvent être réquisitionnées un jour de match. Il ne s'agit sûrement pas de la solution idéale, même elle convient malgré tout à un large public !

Le terrain des Cités du Vieux monde représente un stade de Blood Bowl qui aurait été dressé en plein milieu d'une cité un jour de marché. Par conséquence, lors du jour où se déroule le match, il y a toujours un grand nombre de spectateurs prêts à supporter leur équipe. Lorsque vous jouez sur ce terrain, les deux équipes gagnent un bonus de +1 à leur **Facteur de Popularité**. Néanmoins, à cause de la nature chahuteuse des supporters lors d'un jour de marché, les joueurs poussés dans la foule, hors du terrain, souffre d'un modificateur de +1 à leur jet de Blessure.

NdR : Ce document vous est fourni en attendant une traduction officielle de Games Workshop. Blood Bowl est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation, utilisée sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright. Ce document n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited. Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, les logos et symboles Blood Bowl, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd. Une boîte de jeu vous est nécessaire pour utiliser ce document.

Mise à jour : 27/10/24
Sources : Almanachs, Spikes et Terrains
Traduction : GW ou Barbarus & SSB
Corrections : Pileouface

Mise en page : Ace
Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>