

MAGAZINE L'ÉPIQUE

LES DERNIÈRES NEWS DU MONDE DE BLOOD BOWL



LE LEXIQUE DE BLOOD BOWL

LE JARGON

Outre le langage prétentieux des officiels, des coaches et des joueurs, les supporters ont leur propre argot...

Boulette : Désignait à l'origine une énorme défaite (généralement avec 0 touchdown marqué par les perdants). Désigne plutôt désormais la chute subite et inattendue d'un coureur à cause d'un ligament défaillant, d'un faux pas malencontreux ou d'un carreau d'arbalète parti accidentellement des gradins.

Coup du bang-bang : Acte de bloquer un adversaire en le repoussant sur un ou plusieurs coéquipiers pour lui faire sa fête.

Jouer perso : Se dit d'un joueur qui ne fait pas de passe, ou qui place sa carrière avant l'intérêt de l'équipe...



AMIS DU SPORT, BONSOIR ! ICI JIM JOHNSON, POUR VOUS PRESENTER UN NOUVEAU NUMERO DU MAGAZINE L'ÉPIQUE. QU'AVONS-NOUS POUR VOUS CE MOIS-CI ? ALLONS JETER UN Oeil...

Agression : Un joueur qui agit de manière déloyale, dégradant les règles du sport, sera sifflé pour Aggression par l'Arbitre. Enfin, s'il le voit, bien entendu.

Amorique : La terre mystique où le Blood Bowl était jadis joué dans sa forme originelle, et où il fut probablement inventé, connue uniquement parce qu'elle est mentionnée dans le livre sacré de Nuffle.

Apothicaire : Un terme fourre-tout pour désigner les soigneurs de touche, les chirurgiens-barbiers et autres maîtres autoproclamés de l'anatomie qui se spécialisent dans le rafistolage des joueurs sévèrement blessés. Sans surprise, la demande ne s'essouffle pas !

Arbitre : Souvent la personne la plus impopulaire sur le terrain, mais incontestablement nécessaire, il doit veiller à ce que les deux équipes jouent plus ou moins selon les règles. (Pots-de-vin soumis aux tarifs actuels de la guide ; tous les cartons sont sans appel.)

Armes : Les règles du Blood Bowl sont très claires au sujet des armes : elles sont interdites, sans exception ! Néanmoins, "l'équipement de protection individuelle" est autorisé, et la zone grise entre ces deux notions a produit des pointes strictement défensive-si-je-vous-jure fixées sur les plaques d'armure. Certaines équipes (les Gobelins notamment) sont moins subtiles, amenant des tronçonneuses et des grenades sur le terrain, espérant causer du dégât avant de se faire expulser !

Armure : Comme stipulé dans le Livre du Football Américain de Nuffle, chaque joueur qui met le pied sur la Lice sacrée doit porter un attirail approprié. Les premières équipes portaient des armures de plaques modifiées, ce qui donnait des matchs très lents, et au cours des dernières années, on a fait de grands progrès pour fabriquer des armures de sport légères (mais solides).

Astrogranit : Une surface de jeu très dure qui a connu une brève période de popularité il y a deux décennies car elle causait davantage de blessures aux joueurs qu'ils ne pouvaient s'en infliger les uns aux autres.

Ballon : Selon les directives établies par le Commissaire Sacré Roze-El, un ballon de Blood Bowl réglementaire doit "mesurer un empan et demi de long, un empan de large en son milieu, et avoir une forme de sphéroïde allongé". Comme personne ne sait ce qu'est un "sphéroïde allongé", on considère généralement que cette dernière partie signifie "oblong et pointu".

Blitzer : Joueur mêlant vitesse, agilité et puissance de frappe en égale mesure, et donc un choucho des supporters. Souvent trop charismatique en dehors du terrain pour être haï pour son talent ineffable.

Blockage : L'acte de rentrer dans un adversaire avec le maximum de force possible.

Blocker : Mur de briques de l'équipe. Le travail d'un blocker est d'empêcher les joueurs adverses d'aller où ils le souhaitent, même si cela implique de leur arracher les jambes. Un blocker remarquera parfois que le jeu inclut un ballon.

Bob Bifford : Joueur ogre à la retraite et commentateur d'exception, membre du célèbre duo "Jim et Bob".

Bombe : Une passe faite à un joueur situé à au moins 45 pas du lanceur, généralement employée en dernier recours. À ne pas confondre avec Luggins "la Bombe", joueur de réserve des Greenfield Grasshuggers, qui a reçu son surnom car lui aussi a toujours été utilisé en dernier recours.

Catcher : Joueur favorisant la vitesse au détriment

EN ASSOCIATION AVEC LA BUGMAN XXXXXX

- LA BIÈRE AUSSI ÉCUMANTE QUE LES JOUEURS !



de la protection, et donc d'une fragilité désopilante, esquivant les adversaires et fonçant à l'autre bout du terrain afin de réceptionner des passes et de marquer des touchdowns.

Chaos Cup : Premier des quatre Tournois Open majeurs fondés suite à l'effondrement de la NAF en 2489.

Coach Assistant : Le bras droit du coach en chef. Souvent un joueur à la retraite, mais qui n'a pas pu renoncer au Blood Bowl.

Coach en Chef : Meneur charismatique ou tacticien insensible, un Coach en Chef a la responsabilité de gérer une équipe de Blood Bowl. Ce n'est pas un travail facile : il doit être très réactif, doué en affaires et capable d'encadrer un groupe de fou furieux – mais l'attrait de la célébrité et de la fortune garantit qu'il y aura toujours beaucoup de candidats.

Commissaire Sacré Roze-El : Premier érudit à avoir étudié le grand livre de Nuffle après sa découverte, Roze-El traduit le texte ancien et établit la première version des règles du Blood Bowl.

Coup d'Envoi : Au début de chaque phase de jeu, quand l'Arbitre donne son coup de sifflet, un membre de l'équipe qui défend botte le ballon en direction du camp adverse. Les coups d'envoi sont une explosion d'action, généralement accompagnée d'un rugissement d'approbation du public (et d'un jet de pierre occasionnel, mais rien ne sert de s'en inquiéter).

Coups de Pouce : Certains parlent "d'opportunités lucratives de mécénat", d'autres de pots-de-vin. En fait, il s'agit de tout ce qui vous permet d'inciter une équipe de débutants à jouer un match contre une équipe qui a toutes les chances de les massacrer.

Dungeonbowl : Open le plus original des quatre Tournois majeurs fondés suite à l'effondrement de la NAF en 2489, mêlant jeu souterrain, ballon caché et téléportation magique...

Donjon : Catacombes que l'on trouve sous les plus grands stades de Blood Bowl. Servent habituellement d'entrepôts, ou à escamoter les joueurs blessés hors du terrain par des trappes, mais pendant la saison du Dungeonbowl, les galeries sont évacuées pour que s'y déroule une tout autre version de ce sport.

Échasse à ressort : Arme secrète inventive employée par les Gobelins les moins raisonnables.

Finale : Dernier match d'un tournoi, entre les deux équipes qui se sont qualifiées à l'issue des play-offs. Les finales sont des événements grandioses, drainant masses de supporters et de produits dérivés.

Fosse : Enceinte ressemblant à une tranchée aménagée sur le côté du terrain. Chaque équipe a sa fosse, où le personnel d'encadrement crie des encouragements (et des jurons), les réserves s'échauffent (poireautent) et les joueurs blessés prennent un repos bien mérité.

Guilde des Arbitres et Régulateurs Réunis : Nous avons été informés par nos sponsors que nous devons donner la définition conventionnelle de la GARR, à savoir une organisation d'officiels travailleurs qui maintiennent la violence à un niveau correct et empêchent les joueurs malfaisants de gâcher ce qui est par ailleurs un sport de gens honorables et courtois.

Graisse à Chaussures à Retardement Daisy Palmer : Cette substance visqueuse à base de bacon est disponible chez les vendeurs d'articles ménagers, et les pots avertissent que malgré son nom amusant, on ne devrait jamais l'utiliser pour enduire les chaussures des joueurs de Blood Bowl, peu importent leurs prédispositions pour la course et à quel point ils méritent d'être ralentis. Davvo "Daisy" Palmer, le coach haffling devenu magnat du service traiteur, ne fait aucun commentaire.

Jim Johnson : Un des plus éminents statisticiens du sport (morts-)vivants, et autre moitié du fameux duo de commentateurs "Jim et Bob". Et au fait, c'est un vampire, mais mieux vaut ne pas trop y penser.

Lice : Le nom rituel officiel du terrain de Blood Bowl. Pour être classé dans la catégorie des Lices, un terrain être bâti en respectant avec les Neuf Régulations du Livre de Nuffle.

Linemen : Joueurs appliqués, polyvalents, sous-estimés qui forment l'ossature d'une équipe de Blood Bowl, ou qu'on donne à manger aux trolls d'en face.

Majeurs : Terme collégial regroupant les quatre Tournois Open majeurs, qui balisent le calendrier du Blood Bowl : l'Open Blood Bowl, la Chaos Cup, le Dungeonbowl et l'Open du Magazine L'Épique.

Match d'Exhibition : Outre leur participation aux matchs de ligue, les équipes jouent souvent des matchs d'exhibition contre de vieux rivaux lors de sessions d'autopromotion pour faire affluer les soutiens en vue de la nouvelle saison, ou juste pour remplir les caisses.

Mi-temps : Un match de Blood Bowl se divise en deux mi-temps, comme stipulé dans le saint décret de Nuffle. La mi-temps elle-même est l'occasion pour les joueurs de se reposer et de récupérer, et pour les organisateurs du match (dans les plus grands stades) d'épater la galerie avec des numéros spectaculaires.

NAF : Si tous les supporters désignent leur sport favori sous le simple nom de "Blood Bowl", son nom complet est "Nuffle American Football". La NAF était également l'institution fondée pour réguler ce sport et qui publia les premières règles du jeu en 2409. Malheureusement, la NAF s'effondra en 2489, donnant naissance aux Tournois Open, mais son héritage perdure.

Nuffle : Divinité mythologique des anciens Américains, et dieu tutélaire du Blood Bowl. Diverses sectes de prêtres et prêtresses nufflites ont œuvré inlassablement à découvrir davantage d'éléments à propos du dieu mystérieux, mais les informations sont si rares (et contradictoires) qu'on n'a jamais pu s'en faire une idée précise. Bien sûr, la plupart des fans sont heureux de louer Nuffle quand leur équipe a le vent en poupe, et de le (ou la ?) maudire les jours de défaites.

Passe : Acte de lancer le ballon à un coéquipier.

Passe de Délestage : Acte de lancer le ballon à un coéquipier juste avant de se faire bloquer.

Passe Désespérée : Tentative de dernier recours, en désespoir de cause, d'envoyer le ballon à l'autre bout du terrain. La plupart des joueurs sont assez sensés (ou, plus probablement, trop intimidés par leur coach) pour ne pas risquer de perdre la possession du ballon d'une manière aussi irréféchie et extravagante.

Play-offs : Matchs joués à la fin d'un Tournoi entre les équipes les mieux classées, afin de qualifier celles qui disputeront la Finale.

Open Blood Bowl : Un des quatre Tournois Open majeurs qui furent établis à la suite de l'effondrement de la NAF en 2489.

Open du Magazine L'Épique : Un des quatre Tournois Open majeurs qui furent établis à la suite de l'effondrement de la NAF en 2489, sponsorisé par le Magazine L'Épique. C'est lors de la Finale de ce Tournoi que les prix d'Équipe de l'Année et de Joueur de l'Année du Magazine L'Épique sont remis.

Phase (de jeu) : Période commençant par un coup d'envoi et se terminant par une interruption du jeu, soit parce qu'une équipe a marqué un touchdown, soit parce que la mi-temps en cours est terminée.

Pièce de Blood Bowl : Chaque match de Blood Bowl

commence par un tir à pile ou face. On utilisa d'abord une simple pièce, mais au début des années 2480, la NAF se dit que c'était l'occasion de vendre un objet commémoratif. Les pièces officielles de Blood Bowl furent bientôt battues en masse, avec les logos de différents événements, équipes ou joueur. Ironiquement, beaucoup d'Arbitres sont des traditionalistes et continuent d'utiliser ce qu'ils trouvent dans leur poche.

Pot-de-vin : Les pots-de-vin sont strictement régulés par la GARR. Un pot-de-vin consiste en un paiement de 100 000 pièces d'or, versé au moins trente minutes avant le coup d'envoi à un trésorier assermenté. En échange, le coach en chef peut demander à l'Arbitre, en faisant un signe convenu, de détourner le regard de ce qui arrive sur le terrain. Beaucoup regrettent qu'on ait aboli tout le piquant de cette belle tradition, mais le consensus est que la régulation des pots-de-vin est une nécessité.

Réussite : Passe réceptionnée par un coéquipier.

Thrower : Joueur qui a le bras fort et aimant se pavaner, lançant le ballon avec une précision étonnante et un sens du style indéniable.

Touchdown : Acte de marquer un essai en entrant dans la Zone d'En-but adverse tout en portant le ballon. Cause de réjouissances (et parfois d'émeute).

Tronçonneuse : Arme brutale dotée d'un moteur à ressort ou à vapeur entraînant une chaîne lamée. Il va sans dire que son utilisation est absolument interdite par les règles, mais les Arbitres attendent généralement la fin d'une phase de jeu pour expulser le coupable, par crainte de perdre un membre ou deux.

Séance de Pénalités : Méthode pour départager les égalités lors des matchs de ligue. Si les origines de cette pratique ont été oubliées – et sont probablement le résultat d'une erreur de traduction – elle reste très appréciée des supporters, peut-être en raison de la tradition voulant que l'équipe gagnante jette ses arbalètes au public pour célébrer sa victoire.

Sorcier : Les sorciers sont de grands fans de Blood Bowl, les Collèges de Magie finançant même de grands événements, le Dungeonbowl notamment. Ce sport semble transformer ces individus ordinairement réservés en maniaques beugleurs, ce qui peut se révéler dangereux pour les autres spectateurs quand les boules de feu commencent à voler !

Soutien : Acte d'apporter son aide à un coéquipier pour rosser un adversaire.

Surprise : Au début d'une phase de jeu, les attaquants sont censés attendre que le ballon soit en l'air avant de bouger. Or, "en l'air" est une notion assez subjective et il peut arriver qu'une équipe s'élançe dès que le pied du botteur touche le ballon. La plupart des Arbitres laissent faire, car dire à une bande d'orques en charge de ce calmer et de se remettre en ligne est assez risqué.

Zone d'En-but : À chaque bout du terrain il y a une ligne, au-delà de laquelle se trouve la Zone d'En-but. Si un joueur réussit à y entrer tout en portant le ballon, il marque un touchdown pour son équipe ! Cela à l'air facile, mais l'équipe adverse est plutôt encline à empêcher que cela se produise...



Chair à brancard : Joueur éliminé, ou joueur ayant une forte propension à se faire éliminer.

Douzième homme : Le soutien du public ; ou émeute, invasion du terrain. Certains joueurs n'aiment donc pas porter le n° 12, (souvent négligé, ou blâmé à tort).

Fosse : Formellement, les zones hors terrain réservées aux équipes ; vulgairement, le résultat d'un blocage percutant.

Glissoire : Échec répété à réceptionner ou ramasser le ballon impliquant plusieurs joueurs, souvent des deux équipes.

Lobe-grot : Gros bras avec un penchant pour le jeu de passe (parfois avec le ballon).

Lèche-botte : Défense populaire quoique partielle contre une accusation d'agression – c'est le joueur à terre qui est venu en contact avec la botte de son adversaire, et non l'inverse.

Lessivé : Extinction des feux. Rideau. Pas de prolongations. Repose en paix.

KO : "Knock-out". Les spectateurs aiment à placer des paris avant un match sur le premier joueur qui en subira un.

Mikki Finsson : Potion, élixir, digestif ou autre boisson dépourvue d'effet améliorant les performances, d'après le nom du propriétaire fort peu scrupuleux de la célèbre taverne La Barbe et le Marteau, située juste aux abords de l'Oldbowl.

Paillasson : Joueur aux talents si dispensables qu'il a toutes les chances d'être placé en face des gros bras adverses ; ou action de piétiner un joueur, délibérément ou non.

Pointure : Joueur légendaire, parfois retraité.