

La Gazette du Blitzzer

L'âge des orques !



Cette semaine, les orques sont au sommet du classement !

Cette semaine, les orques dominent en prenant la première et la deuxième place du classement général ! Ce sera l'occasion pour nous de préparer un petit numéro spécial sur cette fameuse race et sur ses forces et ses faiblesses !

Au programme dans ce numéro, une interview d'un des meilleurs butteur de la ligue, j'ai nommé Anémique le goblin, un petit rappel sur les peaux vertes et le lore de nos amis les Ecraseurs du Désert !

On espère que ce numéro vous plaira, n'hésitez pas à nous signaler toute faute ou toute erreur. Nous en profitons pour ajouter que nous sommes à la recherche de rédacteurs intérimaires pour ajouter de la diversité à notre journal, alors si il vous en prend l'envie, envoyez vos articles à @Gurdilsson 6024. Bonne lecture !

L'interview

G : Aujourd'hui, pour l'interview de la semaine, nous recevons l'un des rookies de la saison, annoncé par ses recruteurs comme l'un des meilleurs talents de cette année 2021, j'ai nommé Anémique ! Bonjour Anémique, comment allez-vous ?

A : Ça va comme un jour de victoire, j'ai vu ma vie défilé lorsque Lance m'a lancé mais nous avons finalement réalisé une écrasante victoire malgré un arbitre corrompu par le chaos qui a sorti deux de mes camarades.

G : Formidable ! Une première question pour vous : beaucoup de gens se demandent ce que font des gobelins dans une équipe aussi brutale que les orques noirs ?

A : Nous sommes peut être plus petit que les orques noirs mais nous sommes tout aussi brutaux, si nos camarades n'arrivent pas à plaquer un adversaire ils nous l'envoient pour que nous finissons le travail et croyez moi, si vous tombez nez à nez avec un gobelin c'est que vous êtes soit un gobelin, soit au sol. Nous représentons également l'équipe de combat aéroporté à l'aide

de notre ami Lance le troll.

G : On vous avez déjà annoncé à l'entrée dans la ligue comme l'un des rookie à surveiller. Pour l'instant, vous comblez les attentes de vos fans, mais qu'en est-il pour la suite ? Quel est votre objectif ?

A : Il faut dire que j'ai été nommé capitaine après notre premier match et croyez moi quand je vous dis que vous n'avez encore rien vu, mon objectif est d'emmener mon équipe à la victoire et ce n'est pas notre coach, le fabuleux DustBowl qui va vous dire le contraire, il nous fait suivre un entraînement acharné pour venir à bout de nos futurs adversaires qui s'annoncent coriaces

G : Et bien ! C'est tout un programme ! Beaucoup se demandent parmi vos fans quelle est votre technique pour avoir autant de présence sur le terrain (et je suis sûr que vos adversaires aussi). Quel est donc votre secret ?

A : Le ballon.

G : Comment ça ?

A : Juste le ballon.

G : Très bien... j'imagine que vous ne laissez filtrer aucun secret ! Pourtant, de nombreux paparazzis vous

ont vu vous entraîner aux tacles plongeants, jusqu'à réussir à toucher un canard en pleine course à 3 mètres de distance. Pourquoi vous entraînez pour cette technique en particulier ?

A : Je vois que vous êtes bien renseigné, si je suis cet entraînement spécial c'est pour venir à bout des adversaires qui souhaiteraient s'échapper, on ne s'enfuit pas aussi facilement et cela pourrait vous coûter plus qu'une simple chute.

G : Une dernière question : vous êtes au coude à coude avec Cornelius, le coureur Nain ! Le voyez-vous comme un rival potentiel au titre de joueur de la saison ?

A : Un nain qui court ? Je suis curieux de voir ça, on verra s'il court longtemps une fois au sol. Je compte bien devenir le meilleur buteur de la saison quitte à prendre le risque de mourir pendant une mission aérienne.

G : Merci en tout cas pour votre temps. Nous vous souhaitons une bonne préparation pour votre prochain match !

La tactique de la semaine : le lancer de coéquipier !

Lancer un coéquipier ? Mais vous êtes fous ?

Et bien non, c'est une technique qui se répand de plus en plus dans les ligues mineures, et qui recommence à gagner les ligues majeures. Certains grands joueurs (Morg'N Thorg et Deeproot Strongbranch por ne citer qu'eux) étaient déjà des spécialistes de ce domaine, et avec les moyens techniques mis à notre disposition aujourd'hui, le lancer de coéquipier a de grands jours devant lui !

Mais pourquoi lancer un coéquipier ?

Il y a deux principales raisons pour ce genre d'action : la traversée des lignes adverses, et l'interception longue distance d'un ennemi. Dans le premier cas, on cherche généralement à propulser un coéquipier (de préférence portant le ballon) à travers les lignes ennemies, pour qu'il puisse prendre une grande avance et marquer un touch down. Dans le second cas, le but est de provoquer une collision soudaine et violente entre ledit coéquipier et un joueur adverse. Parfois même, on peut faire les deux en même temps !

Comment ça fonctionne tout ça ?

Déjà, il faut en priorité un lancé et un lanceur. Le lanceur doit posséder la compétence « lancer de coéquipier », et le lancé la compétence « poids plume ». On ne peut lancer un coéquipier que sur une distance équivalente à celle d'une passe rapide (-0) ou courte (-1).

Tout se déroule ensuite comme une passe, à ceci près que le lancé déviara forcément trois fois. Sur un 1, il tombe

au pieds du lanceurs, sinon, il décolle vers l'infini et au-delà. Le malus à l'atterrissage dépendra de la qualité du lancer : un fumble appliquera un malus de 1, une mauvaise passe un malus de 2, une passe réussie un malus de 1, et chaque joueur taclant le joueur à l'arrivée un malus de 1 supplémentaire !

Notons enfin que si le joueur n'avait pas agit, il peut encore se déplacer ou blitzer (si il ne s'est pas écrasé !).

Je souhaite m'améliorer dans cette discipline !

Pas de soucis, il y a plein d'améliorations possible pour aider au lancer de coéquipier ! Tout d'abord, la prise de la compétence « passe » pourrait sembler intéressante, pour pouvoir relancer le jet raté. Elle est accessible pour la plupart des lanceurs en S, c'est à dire pour 12 pts de star player. Le « bras musclé », qui ajoute 1 aux jets de passe, peut également être intéressant, et bien plus abordable puisqu'elle est accessible en Force ! Enfin, pourquoi ne pas booster directement les caractéristiques ? De 8 à 14 au d16, on peut améliorer la capacité de passe ! Le problème est que le coût est très élevé, 18pts star player ! Autant dire qu'il faut optimiser le gain de points ! Mais imaginez, lancer un gobelin sur du 3+ relançable...

Le lore de la semaine : Les Écraseurs du Desert

Dans le désert du sable noir, un orage de poussière rugissant tel le tonnerre avance écrasant tout sur son passage. Une catastrophe naturelle ? Non, pire, le clan des écraseurs du désert en plein entraînement. Mené par le fabuleux DustBowl coach qui vient de se découvrir une passion pour les sports violents... euh stratégiques. Il se décide à conquérir le monde du BloodBowl avec une stratégie digne des plus grands, écraser son adversaire et s'il reste debout l'envoyer dans les lignes arrières pour que les gobelins puissent s'en occuper. Ils ont beau être faibles ils ont le crâne épais et quand ils sont plusieurs même les adversaires les plus imposants se retrouvent au sol. Un troll à même été entraîné spécialement pour rejoindre cette équipe. Lance, comme son nom l'indique est là pour aider les gobelins à se déplacer volontairement et passer derrière les lignes ennemies.

Je ne vais pas en dévoiler plus sur la stratégie des écraseurs du désert. Parlons plutôt de leurs recrutement. Pour fonder son équipe DustBowl est allé jusqu'au tréfonds des déserts les plus arides pour recruter les orques les plus violents et ayant un sens de la baston des plus raffiné. Après des semaines de marches sous le soleil brûlant du désert du Soleil Noir, il touchait enfin au but, une dune des plus effrayante ! On aurait dit qu'elle portait un masque de fer comme pour l'empêcher de détruire tout ce qui l'entourait.

Aux pieds de cette dune le seul, l'unique DustBowl pouvait apercevoir des crânes de toutes les races qui formaient un chemin menant au sommet de la dune, il se décida à le gravir en espérant trouver les créatures ayant commis ces massacres pour les recruter. Il mis presque deux semaines à atteindre le sommet, sans eau ni nourriture, seul sa volonté lui permis de survivre. Quel ne fut pas sa surprise quand il découvrit un monument aux allures de lieu de prière pour les dieux mexicains du catch. À l'intérieur de ce monument se trouvait six orques noirs en train de s'entraîner à faire des supplex à des rochers de plusieurs centaines de kilos. Il y avait également un troll qui s'exerçait à lancer de rocher et cinq gobelins en train de frapper des sacs de sables avec leurs crânes.

Pour le sublissime DustBowl ce fut la révélation, il venait de trouver les joueurs qui lui permettrait de devenir le maître incontesté du BloodBowl. Il leur promis Violence et Gloire et ces derniers le rejoignirent dans sa quête, la première étape pour devenir champion était la ligue Thoréfoléene organiser par le céléberrissime Gurdilsson et c'est ainsi qu'est née l'équipe des écraseurs du désert et qu'elle à rejoint cette ligue emplis de violence.

Les orques

« Les Orques sont le pinacle de la Création : ils ont vaincu leurs faiblesses car leur société ne connaît ni le doute, ni l'angoisse de l'existence. Qui pourrait les juger ? Nous, les Hauts Elfes, qui avons échoué ? Les humains, eux aussi sur le chemin de leur propre ruine ? Nous nous torturons l'esprit avec des questions qu'un Orque ne se pose pas. Leur culture est forte, mais nous la méprisons. »

- Ultrán le Perversi, philosophe Haut Elfe controversé

Les orques

Les orques sont les plus violents des peaux-vertes, et toute leur société (si on peut vraiment parler de société) est basée sur ce fait. Chez les orques, il n'existe pas de mot pour dire « égal », si bien qu'ils doivent sans cesse se battre pour montrer aux autres qui est le plus fort et qui dirige. Avec eux évoluent toute sorte de créatures, des Squigs aux Trolls en passant par les gobelins, gnoblars, et autres dérivés.



Croyances et religions

Les orques ne respectent que la loi du plus fort, ce qui ne les empêche pas de vénérer

un nombre incalculable de divinités et de célébrer presque autant de culte. Néanmoins, leur panthéon est dominé par deux frères, les puissants, bruyants et bagarreurs Gork et Mork. Nul besoin de rite religieux ou de supplication, puisque ces Dieux servent juste d'exemples aux orques. Ces derniers espèrent que si ils ressemblent suffisamment à l'un ou à l'autre, alors ils pourront les rejoindre et continuer à se battre après la mort.

Pour toutes les races, Gork et Mork se ressemblent, mais pour les peaux-vertes, ils sont radicalement différents : le premier est « brutal mèmè ruzé », tandis que le deuxième est « ruzé mèmè brutal », ce qui représente pour les orques deux façons de voir la vie.

WAAAAAAGH

Lorsque les orques partent au combat, ils entrochoquent leurs armes, poussent des cris de guerre en entraînant une vague de violence sans fin. Poussés par cette énergie, incapables de se retenir face à l'appel du combat, ils se ruent en une vague verte et monstrueuse, qui peut terrifier même les plus braves guerriers. C'est le son jaillissant de leur gorge déployées qui a donné le nom à ce phénomène : WAAAAAAGH !!!

Cette waaagh est directement reliée à leurs dieux, et plus elle est puissante, plus les orques en tirent de la puissance. Les chamans y puisent des énergies magiques, les orques deviennent frénétiques, les gobelins entrent en transe. Quand la waaagh s'élance, rien ne peut l'arrêter.

Les joueurs a suivre

Déjà deux semaines de compétition, c'est le moment de faire des pronostiques sur la saison : qui aura l'honneur d'être couronné meilleur joueur de tournoi ? Nous rappelons que le classement ne prend en compte que les points de star player engrangés sur les faits de jeu, c'est à dire sans les points de joueur du match.

Cornélius : 2 passes réussies, 2 touch down
Le coureur nain est extrêmement prometteur, avec ses 8 points de star player. Il dépasse Anémique grâce à ses passes façon nain !

Anémique : 2 touch down
Notre joueur de la semaine arrive deuxième au classement, avec ses 6 points de star player. Et nous ne doutons pas qu'il arrive bien plus haut, si il ne meurt pas en vol !

Barok : 3 passes réussies, 1 touch down
Égalité avec Anémique, grâce à plusieurs passes réussies. Il va falloir taper un peu monsieur si vous voulez monter plus haut !

Wowo : 2 éliminations
Le tueur de Skinks, qui a acquis tous ses points lors du massa... du match de la semaine passé. Ira t-il plus loin ?

Guichaoua : 2 éliminations
La bête de Nurgle fait son petit bout de chemin jusque dans le classement. Devrons-nous nous attendre à une montée en flèche des Nurgles la semaine prochaine ?

Billy : 2 éliminations
Le nain au nom déjà populaire massacre à tour de bras ses adversaire. En plus, il joue contre les elfes la semaine prochaine...

Qumza : 2 éliminations
Il tente de venger le reste de sa couvée, qui a subi les violences successives des nains et des nurgles.

