

BLOOD BOWL

★ BloodBowl à 7 ★

Par Tom Merrigan

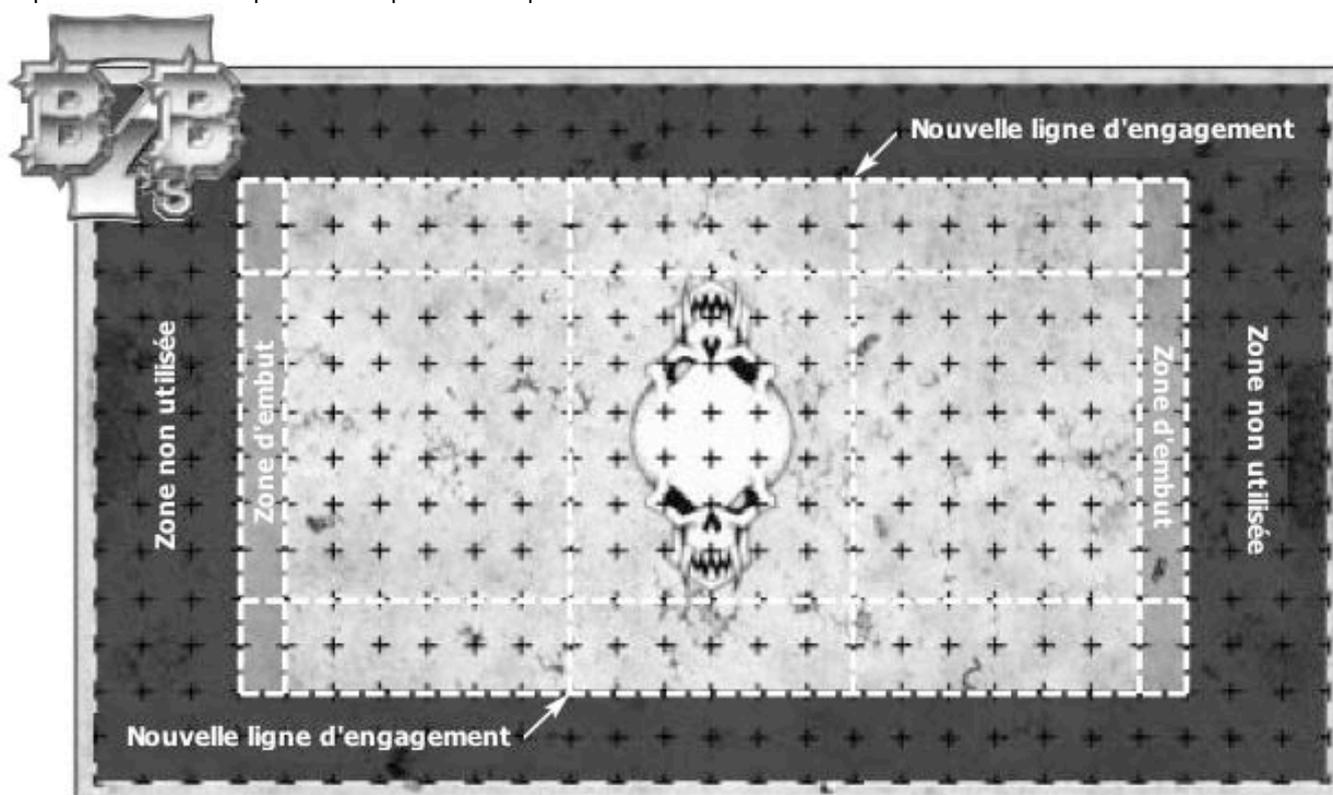
Avec l'aide appréciable d'Andy Hall et Jervis Johnson
Règles maison pour une version alternative du jeu

(Traduction : Jérôme Richard)

Le BloodBowl à 7 est un peu dur à cataloguer, il ne peut pas vraiment être considéré comme une version expérimentale dans la mesure où il ne modifie pas directement les règles principales du jeu. Cependant nous avons inclus quelques règles qui devraient faire leur chemin dans de futures mise à jours de règles. Le concept du BloodBowl à 7 est aussi un bruit de fond. Bien qu'il ne s'agisse que d'une variation maison (comme le DungeonBowl) nous devrions en faire quelque chose dans le futur.

Bienvenue au BloodBowl à 7, le jeu du football fantastique pendant la pause de midi. Inspiré du fameux 40K en 40 minutes, le BloodBowl à 7 a été créé par et pour que le personnel de la direction de Game Workshop puisse profiter d'une partie de BloodBowl pendant leur pause de midi. Pour beaucoup d'entre eux la famille et autres contraintes sociales font que le seul moment permettant de faire une petite partie n'est autre que la pause déjeuner. Traditionnellement, cela signifie jouer une mi-temps un midi et la seconde un autre jour. Cependant il arrive fréquemment de manquer de temps et de rapidement

terminer les derniers tours, ou d'être trop occupé les jours suivants pour jouer la seconde mi-temps, cette dernière pouvant être jouée parfois une semaine plus tard. Pas vraiment confortable pour les commissaires de ligue essayant d'organiser une ligue au bureau. Ainsi, vint l'idée de créer une version du BloodBowl qui pourrait être jouée en moins d'une heure et qui permettrait aux commissaires de ligue d'assembler le tout facilement avec une ligue de BloodBowl.



La façon la plus simple d'envisager cela et de faire que cela soit possible fut basé sur deux choses : réduire le nombre de joueurs prenant part au match et de réduire également la taille du terrain. Cette fois encore je fus inspiré par un autre jeu «Hong Kong Sevens» un tournoi de rugby à sept.

Les premiers essais avec moins de joueurs et un terrain plus petit furent plutôt positifs, néanmoins le jeu n'était pas encore vraiment jouable d'une façon satisfaisante. J'avais besoin de quelque chose pour faire tenir le tout ensemble. Ce que j'allais ajouter ferait toute la différence. Je décidais de faire du BloodBowl à 7 une forme de BloodBowl amateur. Ceci pourrait me donner de grandes possibilités pour effectuer les changements dont j'avais besoin pour la jouabilité du jeu et plus important encore, être joué pendant une simple pause déjeuner. Alors sans aller plus loin je présente ... **Le BloodBowl à 7.**

FAIRE LE PLATEAU

Le plateau du BloodBowl à 7 utilisé pendant la phase de test est très facile à faire. Une fois décidé la taille du plateau à utiliser (ce qui ne veut pas dire que cela fut simple, il fallut bons nombres d'essais pour cela). J'ai donc marqué la zone qui serait utilisée sur un plateau de BloodBowl standard la figure page précédente montre les dimensions exactes du plateau.

J'ai ensuite recouvert la zone de jeu et les autres zones utiles du plateau (comme le marqueur de point) par du papier journal. Ainsi, en prenant bien soin que le papier journal ne bouge plus, il ne restait plus qu'à peindre les parties restées visible (et non utilisées au BloodBowl à 7) avec une bombe de peinture noir chao Citadel.

Deux couches furent nécessaires et une couche de verni mat Citadel pour que le plateau ne s'abîme pas trop vite.

Une fois le vernis sec il me suffit d'enlever précautionneusement le papier journal pour découvrir mon plateau de BloodBowl à 7 flambant neuf.

La toute dernière étape consista à peindre deux nouvelles lignes d'engagement (voir la figure page précédente) ainsi que les deux zones d'embut de chaque côté du terrain. Ceci fut fait délicatement en peignant des lignes pointillées à la peinture blanche aux quatre emplacements prévus. Le plateau était terminé. Cependant j'ajoutais une petite touche finale avec deux logos BloodBowl à 7 de chaque côté du terrain.

LES REGLES DU JEU

Ceci est l'ensemble des règles à ajouter aux règles habituelles du BloodBowl pour jouer au BloodBowl à 7, à l'exception des règles décrites ci-dessous, les joueurs doivent utiliser les dernières règles du dernier manuel de BloodBowl ou de ces dernières révisions annuelles.

MISE EN PLACE

Chaque coach doit placer 7 joueurs entre sa zone d'embut et sa ligne d'engagement. Au BloodBowl à 7 les équipes se place chacune de leur côté de la même façon qu'au rugby (une fois encore j'ai volé l'idée). Ceci implique qu'il y a deux lignes d'engagement (une pour chaque équipe) plutôt qu'une seule au centre du terrain. De plus les restrictions suivantes s'appliquent :

- 1 - L'équipe qui engage se positionne en premier.
- 2 - Au moins trois joueurs doivent être près de la ligne d'engagement.



Équipes Naine et Elfe sur leur ligne d'engagement

L'ENGAGEMENT

Une fois les deux équipes prêtes, le coach de l'équipe qui engage place le ballon ou il le souhaite devant sa ligne d'engagement. La mise en jeu se déroule comme d'habitude, une remise en jeu n'est effectuée que si le ballon rebondit hors du terrain (comme d'habitude) ou si le ballon traverse la ligne d'engagement de l'équipe effectuant la mise en jeu (pas la ligne du centre de terrain). Note☐ ceci devrait aboutir au ballon devant l'équipe qui reçoit.

LA TABLE DE COUP D'ENVOI

Les changements suivants devraient être appliqué à la table de coup d'envoi☐

- Un résultat de 2 (émeute) arrêtera le match pour 1D3 tour(s) au lieu de 1D6
- Un résultat de 12 (Invasion du terrain) donnera 1D3 plutôt que 1D6 joueurs blessés

TABLEAU DES BLESSURES

Le BloodBowl à 7 utilise la table des blessures suivantes plutôt que celle du manuel de BloodBowl. C'est une version plus simple est à la fois plus rapide et plus facile à utiliser.

2D6	Résultat
2 – 7	Sonné ☐ Laissez le joueur sur le terrain mais mettez-le à plat ventre. Tout ce qu'il pourra faire durant sa prochaine action sera de se remettre sur le dos. Une fois sur le dos, il pourra se relever au tour suivant en utilisant les règles normales.
8 – 9	K.O. ☐ Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse à l'emplacement des joueurs KO. Au prochain coup d'envoi, avant de replacer les joueurs, faites un jet de dé pour chacun de vos joueurs KO. Sur un résultat, de 1 à 3, ils restent KO et ne peuvent être utilisés. Sur un résultat de 4 à 6, vous pouvez placer le joueur dans l'emplacement Réserves et l'utiliser à partir de maintenant.
10	Sévèrement touché ☐ Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match.
11	Grièvement blessé ☐ Sortez le joueur du terrain et placez-le dans sur la fosse à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne peut pas jouer la fin du match. (En championnat, le joueur doit aussi manquer le prochain match).
12	Mort ☐☐ Sortez le joueur du terrain et placez-le sur la fosse, à l'emplacement des joueurs tués et blessés. Il ne pourra plus jamais jouer au BloodBowl à moins de rejoindre une équipe de morts vivants☐

COMPETENCES

Afin de conserver l'équilibre du jeu en utilisant ce nouveau tableau des blessures, les compétences suivantes devraient être modifiées comme ceci☐

Joueur Vieux (*Dirty Player*)☐

Un joueur ayant cette compétence doit ajouter +2 à son jet d'armure lors d'une agression.

Châtaigne (*Mighty Blow*)

Un joueur ayant cette compétence doit ajouter +1 à tout jet d'armure causé par un blocage ou une agression.

Écrasement (*Piling On*)

Un joueur utilisant cette compétence doit relancer son jet d'armure s'il est raté sur une victime d'un blocage. Si le joueur utilise cette relance, il doit être placé à plat ventre sur sa propre case (bien qu'aucun jet d'armure ne doit être fait pour lui). Si la victime a été repoussée alors le joueur doit poursuivre pour utiliser cette compétence. Un écrasement ne provoque pas de turnover à moins que le joueur effectuant l'écrasement n'ait le ballon.

Cros ou Griffes Acérées (*Razor Sharp Claws or Fangs*)

Un joueur ayant cette compétence doit ajouter +2 à tous jet d'armure qu'il effectue.

Minus (*Stunty*)

Le +1 sur les jets de blessure n'est plus utilisé. En revanche il y a +1 sur un jet d'armure chaque fois qu'un joueur minus est plaqué. Toutes les autres règles du minus reste identiques.

AGRESSIONS

Un joueur par équipe et par tour peut commettre une agression. Ceci permet au joueur de se déplacer d'un nombre de cases égal à son mouvement et d'agresser un joueur adverse qui est à la fois à plat ventre et dans une case adjacente. Le coach désigne la victime et effectue un jet d'armure pour elle. D'autres joueurs adjacents à la victime peuvent soutenir le joueur commettant l'agression et chaque joueur qui soutient apporte +1 au jet d'armure. Les coéquipiers de la victime peuvent eux aussi apporter un soutien défensif, chaque joueur de la défense ajoute -1 au jet d'armure. Aucun joueur ne peut assister une agression s'il se trouve dans une zone de tacle adverse ou s'il n'est pas debout. Si le résultat est supérieur à l'armure de la victime, celui-ci est blessé et doit effectuer un jet sur le tableau des blessures pour déterminer les effets de l'agression.

Si le coach effectue un double sur le jet d'armure, alors peu importe ce qui arrive à la victime, l'arbitre remarque l'agression et expulse le joueur coupable de celle-ci pour le reste du match.

Chaque joueur ayant assisté l'agression s'en sort avec un sévère avertissement☐

Si l'arbitre remarque une agression alors l'équipe coupable subit un turnover et son tour prend fin immédiatement. Un coach ne peut pas remplacer un joueur expulsé avant qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps prenne fin.



«Réfléchi Andy, réfléchi ... ne les laisse pas voir que tu es une bille ...»

LANCER LE BALLON

Comme dans toute ligue amateur, les joueurs de BloodBowl à 7 ne sont pas aussi athlétiques que leur équivalent professionnel. Pour représenter cet état de fait, tous les joueurs de BloodBowl à 7 doivent augmenter leur lancer d'une portée. Ceci signifie qu'une passe éclair devient une passe courte, qu'une passe courte devient une passe longue, qu'une passe longue devient une bombe. Les joueurs n'effectueront jamais de bombe car la distance est tout simplement trop grande.

Si un joueur a la compétence minus, il doit augmenter ces lancers de deux portées au lieu d'une.

CREER UNE EQUIPE

Un coach dispose de 600po pour créer une équipe de BloodBowl à 7. Il peut choisir son équipe parmi celles qui sont disponibles dans le manuel officiel ou dans les mises à jour annuelles des règles.

Utiliser les règles standard pour choisir votre équipe de BloodBowl à 7 en suivant les changements suivants

1. Tous les prix sont divisés par 1000 donc si un joueur coûte habituellement 80000po au BloodBowl il en coûtera 80po pour signer et jouer dans votre équipe de BloodBowl à 7. De la même façon, un apothicaire coûtera 50po (50000/1000). Ceci étant principalement fait pour refléter le côté non professionnel (peu de sponsors, faible salaire) des ligues de BloodBowl à 7.
2. Vous devez avoir entre 3 et pas plus de 10 joueurs sur votre feuille d'équipe.
3. Chaque facteur de popularité coûte 20po (au lieu de 10po)
4. Les relances d'équipe ne devraient pas être achetées.
5. Les assistants, et les PomPom Girls coûtent 50po chacun (au lieu de 10po).
6. Les champions ne peuvent pas être acheté ainsi que les francs joueurs. Le BloodBowl à 7 étant amateur les champions n'ont aucune envie d'être retrouvé mort dans de tel endroit.

JOUER EN LIGUE

Utiliser les règles suivantes à la place de celles du manuel.

LE PUBLIC

Pour déterminer le public, chaque coach lance 1D6 par facteur de popularité de leur équipe. Le résultat de chaque coach est additionné et multiplié par 5 pour obtenir le nombre total de personne venu assister au match.

Par exemple, les World Edge Slayers ont un facteur de popularité de 1 et les Hellpit Hell Spawns ont un facteur de popularité de 2, ce qui signifie que les deux coaches vont lancer un total de 3D6. Imaginons que le résultat soit 11, ce qui fera une fois multiplié par 5 un score final de 55. Il y aura donc 55 fans assistant au match des World Edge Slayers contre les Hellpit Hell Spawns.

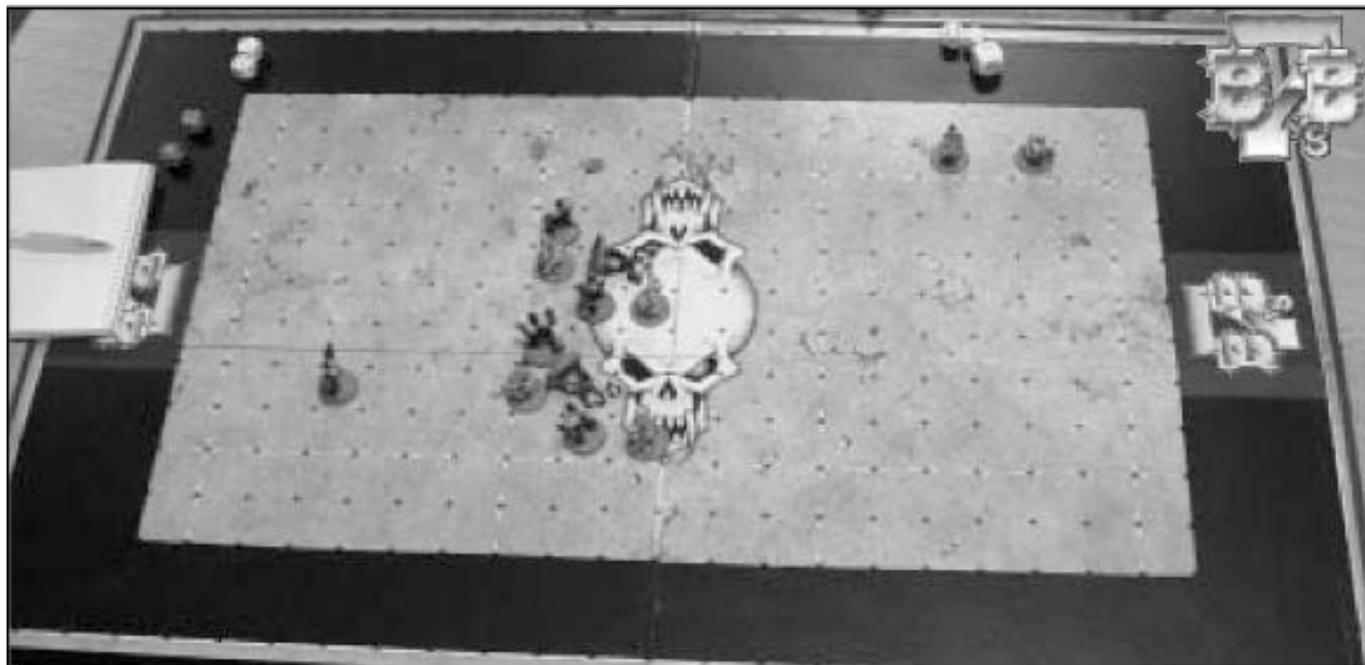
GAIN DU MATCH

Après chaque match, les coaches doivent calculer les gains de leur équipe. Le coach de l'équipe gagnante reçoit 1D6+1 x 10po. Le coach de l'équipe perdante reçoit 1D6 x 10po.

LES POINTS D'EXPERIENCES

Les joueurs ne gagnent pas de point d'expérience au BloodBowl à 7. En revanche, après chaque partie, choisissez un joueur de votre équipe ayant participé au match et lancez 1D6 et reportez vous au tableau des jets d'expérience. Ce jet est fait systématiquement et c'est l'unique façon pour un joueur d'obtenir de nouvelles compétences.

Vous DEVEZ choisir un joueur de l'équipe après chaque match et faire ce jet. Vous ne pouvez en aucun cas refuser de le faire. Vous pouvez choisir un joueur qui a déjà reçu de l'expérience, mais plus un joueur a de compétences, plus ses chances d'être repéré par une équipe professionnelle de BloodBowl augmentent.



L'APPA DU GAIN

Plus un joueur est expérimenté plus il a de chance d'être remarqué par une grande équipe professionnelle. Quand cela se produit, il y a très peu de chose qu'un coach puisse faire pour retenir leur meilleur joueur, dans la mesure où il est promis à un très haut salaire, toute la bière qu'il peut boire, et à une multitude de femmes magnifiques!!!

Très peu de joueurs refusent une telle offre.

Chaque fois que vous effectuez un jet sur le tableau d'expérience pour un joueur, vous devez faire un jet supplémentaire pour vérifier si une équipe professionnelle à fait une proposition au joueur en question. Lancez un 1D6 et consultez la table ci-dessous

Jet d'expérience	Titre du joueur	Passage en ligue professionnelle
Aucun	Débutant	Jamais
1	Expérimenté	2+
2	Vétéran	3+
3	Graine de Champion	4+
4	Champion	5+
5	Super Champion	6+
6	Méga Champion	Automatique

Si le résultat est égal ou supérieur à ce qui est indiqué dans la colonne «Passage en ligue professionnelle» alors le joueur n'a pas encore attiré l'attention des professionnels et continue de jouer pour son équipe de BloodBowl à 7. Si le jet est inférieur au résultat demandé alors le joueur passe dans la ligue professionnelle de BloodBowl et ne reverra jamais son équipe de BloodBowl à 7. Vous devez supprimer ce joueur de votre équipe et réajuster votre classement en conséquence.

CLASSEMENT D'EQUIPE

Au BloodBowl à 7 le classement est calculé de la façon suivante. Comptabilisez le coût total de l'équipe en pièce d'or, en n'oubliant pas l'argent se trouvant dans la trésorie. Ce total est divisé par 10 pour donner la base de classement d'une équipe, ce qui correspond toujours à 60 pour une nouvelle équipe.

À cela s'ajoute 10 points supplémentaires au classement pour chaque point d'expérience reçu par le joueur de l'équipe. Ainsi si vous avez une équipe avec 3 joueurs ayant reçu chacun 1 point d'expérience et 1 joueur avec 2 point d'expérience, vous devez ajouter 50 (5PE * 10) à votre classement. Si un joueur quitte votre équipe, vérifiez bien que vous avez recalculé le classement de votre équipe en conséquence, en retirant le prix du joueur mais également l'influence de ses points d'expériences.



APOTHICAIRE

Un coach peut toujours acheter un apothicaire pour son équipe, mais dû au caractère non professionnel du BloodBowl à 7, un apothicaire n'est rien de plus qu'un fan sur le bord du terrain avec un bac d'eau et une éponge magique. C'est pour cela qu'un apothicaire sur 1D6 n'obtiendra de résultat que sur 4+ au lieu du standard 2+ pour l'annulation d'une blessure.

MAGICIENS

Les règles standard pour ajouter un magicien dans votre équipe ne sont pas utilisées. À la place, un coach peut louer les services d'un magicien pour un match au prix de 90 po. Bien que les magiciens adorent les ligues amateurs car elles leur permettent de s'entraîner à un ou deux nouveaux sorts, voir même de transformer quelqu'un en crapaud, ils pratiquent des honoraires hors de prix, il est donc très rare de pouvoir se payer leurs services plus d'un match. Après une rencontre, un magicien quitte l'équipe à la recherche d'une autre, à moins que vous ne soyez prêts à déboursier 90po de plus.



RELANCE D'ÉQUIPE

Un coach ne devrait pas acheter de relance d'équipe quand il crée leur équipe, comme il ne devrait pas en acheter une fois que la ligue a débuté. Étant dans une ligue amateur, il est très difficile de trouver une bonne équipe d'encadrement et les joueurs ne se précipitent pas à l'entraînement. Ceci signifie que la chance de voir une équipe de BloodBowl à 7 s'entraîner et exécuter une bonne phase de jeu est exceptionnellement rare. La relance gagnée sur le tableau d'engagement s'utilise néanmoins normalement.



MESURES DÉSESPÉRÉES

Si l'équipe adverse dispose d'un classement supérieur à 50 points à celui de votre équipe, vous pouvez utiliser une « mesure désespérée » pour essayer de renverser le match.

Il est important que vous gardiez le choix de votre « mesure désespérée » secrète jusqu'à son utilisation. Pour cela vous pouvez utiliser les pions de hasard fournis avec le jeu. Noter que cela signifie qu'il manque un pion de hasard, vous devrez donc utiliser les pions de jeu de votre adversaire pour le reste du jeu ou utiliser une autre méthode pour sélectionner aléatoirement vos joueurs pendant le match jusqu'à ce que la mesure désespérée soit utilisée et que le nombre de pions soit complet.

Mesure désespérées 2D6	
<p>1 Peau de banane <i>Action</i> ☐ L'un de vos joueurs vient de terminer une banane pleine d'énergie</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand un joueur de l'équipe adverse entre dans une des zones de tacle de l'un de vos joueurs.</p> <p><i>Effet</i> ☐ Le joueur adverse tombe à terre et doit faire un jet de blessure</p>	<p>7 Assassin <i>Action</i> ☐ Vous avez loué les services d'un assassin avant le match pour éliminer un des joueur adverse pendant le match</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Au début de l'un de vos tours</p> <p><i>Effet</i> ☐ L'assassin touche un joueur de l'équipe adverse avec une fléchette empoisonnée. Choisissez un joueur adverse et placez le dans la fosse des joueurs KO</p>
<p>2 Remarquable <i>Action</i> ☐ L'un de vos joueurs s'est particulièrement entraîné pour ce match car il a entendu dire qu'une grande équipe professionnelle allait venir voir le match.</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand un joueur a terminé une action</p> <p><i>Effet</i> ☐ Le joueur peu effectuer une seconde action</p>	<p>8 Drogue Illégale <i>Action</i> ☐ L'un de vos joueurs à pris quelques produits avant le match pour améliorer ces performances</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Au début de la partie</p> <p><i>Effet</i> ☐ Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur peut augmenter soit sa force soit son agilité de 1 pendant la duré du match. Après chaque Touchdown ou à la fin de la mi-temps, lancer 1D6, sur un résultat de 1 le joueur fait une allergie aux produits et doit manquer le reste du match.</p>
<p>3 Gueule de bois ☐ <i>Action</i> ☐ Un joueur de l'équipe adverse a fait la fête toute la nuit précédente et est en retard pour le match</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Avant le match</p> <p><i>Effet</i> ☐ Un des joueur de l'équipe adverse rate le premier tour du match.</p>	<p>9 Rancune <i>Action</i> ☐ Les deux équipes ont un lourd passé en commun ...</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Au début du match</p> <p><i>Effet</i> ☐ Votre équipe peut effectuer autant d'agression qu'elle le souhaite par tour au lieu d'une seule</p>
<p>4 Espion <i>Action</i> ☐ Vous avez engagé un espion pour connaître les stratégies de votre adversaire et ainsi avoir un petit avantage pendant le match</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand vous subissez un turnover</p> <p><i>Effet</i> ☐ S'utilise comme une relance d'équipe</p>	<p>10 Coup-de-poing américain <i>Action</i> ☐ Un de vos joueurs a introduit en douce des coup-de-poing américains sur le terrain.</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand un de vos joueurs effectue un blocage</p> <p><i>Effet</i> ☐ La victime du blocage est automatiquement sonnée sans jet d'armure – aucun lancer n'est fait ni pour le blocage ni pour l'armure</p>
<p>5 Un Arbitre bien disposé <i>Action</i> ☐ L'arbitre a été corrompu pour fermer les yeux</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Avant qu'un adversaire ne lance le dé pour un blocage ou une agression</p> <p><i>Effet</i> ☐ Une procédure illégale est sifflée à l'encontre de votre adversaire et il subit immédiatement un Turnover, à moins qu'il puisse contester avec succès la décision de l'arbitre</p>	<p>11 Entraînement <i>Action</i> ☐ Votre équipe s'est entraînée au lancer pour ce grand match</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand vous effectuez une passe</p> <p><i>Effet</i> ☐ La passe est automatiquement réussie et récupérée, aucun jet de dé n'est nécessaire, mais le joueur récupérant le ballon doit être dans une des distances autorisées. Les joueurs adverses peuvent toujours tenter d'intercepter le ballon.</p>
<p>6 Est ce bien un Touchdown ☐ <i>Action</i> ☐ La vue de l'arbitre est momentanément obscurcie</p> <p><i>Annonce</i> ☐ Quand un joueur adverse marque un Touchdown</p> <p><i>Effet</i> ☐ L'équipe adverse subie un Turnover et ne marquera un Touchdown que si le joueur avec le ballon est toujours debout dans la zone d'embut à la fin de son prochain tour.</p>	<p>12 Parchemin Magique <i>Action</i> ☐ Un homme suspect du syndicat des parieurs vous donne un parchemin magique avant le match</p> <p><i>Annonce</i> ☐ N'importe quand pendant le match</p> <p><i>Effet</i> ☐ Ceci compte comme si vous aviez un magicien dans l'équipe, vous permettant de lancer un sort.</p>