BLOOD BOWL

★ BloodBowl à 7 ★

Citadel journal #26 et Bloodbowl compendium #2

(Traduction et Adaptation : Maroli)

Les snotlings sont les plus petites créatures à peau verte. Ils ne sont pas très intelligents et se comportent de manière très enthousiaste et excitée... Les snotlings peuvent être utiles pour les gobs ou les orcs. Mais seules de petites tâches peuvent être accomplies par les snotlings qui ne sont pas vraiment efficaces pour de « vrais » travaux.

INTRODUCTION

Les snotlings vivent autour des orcs et des gobs, infestant leurs caves et tanières, fouinant les déchets, et volant tout ce qu'ils peuvent mettre dans leurs mains ! Leur grand regard avec une certaine dose d'affection les rend plutôt « animal de compagnie » que « bestiole menaçante » ...
Parfois un orc ou un gob va capturer quelques snotlings pour les entraîner à faire un tour.

C'est un shaman des gobelins de la nuit nommé Nabling Wartnose, qui prît le risque de mettre en place une équipe de snotlings : Les Snotshire Dribblers ! Ce shaman avait tellement de réussite que parfois ses joueurs terminaient le match ! Wartnose mena son équipe à la première compétition de Bloodbowl avant de mourir tragiquement d'une overdose de champignons juste avant le premier match des Dribbers contre les Redmeadow Rangers. Sans l'inspiration de Wartnose, les snotlings étaient si désemparés que les deux joueurs qui ont survécus à la première mi-temps se sont fait tuer par les fans snotlings en colère ! Depuis, la seule équipe Snotling qui a fait plus d'un match est celle qui fût dirigée par un coach qui investît beaucoup dans les bloqueurs trolls !

EQUIPE

Avoir les plus mauvais joueurs du Bloodbowl est un problème auquel aucun coach n'a vraiment trouvé une solution jusqu'à présent, si ce n'est en compensant les faiblesses de l'équipe avec des trolls.

Qté	Joueur	Prix	M	F	Ag	Ar	Compétences
0-30	Snotling	20000	5	1	3	5	Esquive, Tout minus, poids plume, glissade contrôlée
0-4	Troll	90000	4	5	1	9	Stupide, toujours faim

Les Snotlings ont accès aux compétences d'agilité, les trolls aux compétences de force.

ALLIES

Les Snotlings peuvent engager des joueurs des équipes Gobs ou Minotaures.

Stars

Les équipes Snotlings peuvent avoir dans leurs rangs des stars Trolls au coût indiqué sur leurs cartes. Alternativement, les Snotlings peuvent se payer les services des stars Orcs ou gobelins pour le double du prix indiqué sur les cartes. Notez que les équipes de snotlings peuvent jouer avec les stars Orcs ou gobelins et non les joueurs qui jouent avec les équipes Orcs et gobelins. Ainsi, Morg'n Torg ne jouera jamais avec des Snotlings !

Voici d'autres joueurs star Snotling qui enflamment les fans une fois sur le terrain :

Nom	Joueur	Prix	M	F	Ag	Ar	Compétences
Boggi Dungbreath	Snotling	60000	5	2	3	6	Esquive, Tout minus, frénésie, intrépide
Snoti Snotson	Snotling	50000	6	1	3	5	Esquive, Tout minus, équilibre, sprint, poids plume
Grit Smelly	Snotling	50000	5	1	3	6	Esquive, Tout minus, blocage, pro, leader
Basher Fishgut	Troll des rivières	50000	4	6	2	9	Régénération, Châtaigne, Lancer de coéquipier, répulsion

Minotaures

Les Snotlings peuvent engager un minotaure mais le coach s'aventure sur un terrain dangereux : contrôler une créature affamée et assoiffée de sang. Les Snotlings peuvent embaucher des stars minotaures ou des minotaures « rookie » pour le prix normal. Cependant, après chaque match, avant la séquence d'après match, vous devez nourrir chaque minotaure encore présent dans vos rangs avec l'un de vos Snotling ! Cela peut être n'importe quel snotling encore en vie à la fin du match, même ceux qui ont été gravement ou sérieusement blessés. Notez que vous devez nourrir votre minotaure même s'il a été blessé...

REGLES SPECIALES

Les équipes de Snotlings sont uniques. En mener une sur le terrain démontre une certaine bravoure, ou une certaine stupidité... Les équipes Snotlings bénéficient de quelques avantages. Avec leur petite taille et du fait que les arbitres ont du mal à différencier les snotlings des uns des autres, l 'équipe peut contenir jusqu'à 38 joueurs ! cependant, vous ne pouvez avoir que 4 Trolls « rookie ». De plus, la limite de 4 stars est toujours valable.

Comme nous le disions ci-dessus, il est difficile pour l'arbitre de reconnaître les snotlings. Pour représenter cela ; à chaque engagement, le coach Snotlings peut amener sur le terrain 1D6-1 snotlings en plus ! Ces joueurs viennent en plus des remplaçants des (éventuels) blessés, et en admettant que le coach a assez de joueurs vivants. Si cela fait passer le nombre de snotlings présents sur le terrain à plus de 11, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 , l'arbitre se doute de quelque chose et renvoie 1D3 snotlings (sélectionnés aléatoirement) aux vestiaires jusqu'à la fin du match. S'il y a toujours plus de 11 snotlings sur le terrain, jouez avec ! Vous ne pouvez cependant pas dépasser le nombre de 16 joueurs sur le terrain.

Les snotlings souffrent comme les gobs : ils doivent ajouter un rang lorsqu'ils tentent une passe et le coach adverse ajoute +1 aux jets de blessures des snotlings ou des stars snotling en plus des éventuels modificateurs. Les snotlings ne pourront jamais gagner de compétences de force, même s'ils obtiennent un double lors des jets de compétences.

Nouvelle compétence (aptitude physique) : Tout minus (midget, également connu sous le nom de Titchy)

Le joueur est incroyablement petit, plus qu'un halfling ou qu'un gob ! Il est quasiment impossible de le tacler car il se faufile entre les jambes des joueurs. Ainsi, les joueurs avec cette compétence effectuent toujours leurs jets d'esquive avec un modificateurs de +2 (au lieu du +1 de minus) et ignorent les zone de tacle présentes dans la case où il se rend. Cela signifie qu'un snotling fera généralement ses esquives sur du 2+, sauf s'il souffre d'une réduction de son agilité, ou s'il se trouve face à un joueur ayant la compétence répulsion (ou une compétence similaire).

CONSTITUER UNE EQUIPE SNOTLING

Lorsque l'on commence une équipe se Snotlings on est tenté d'acheter autant de stars que possible pour compenser les faiblesses des joueurs de base. Ne faites pas ça ! Si vous faites cela, votre adversaire passera la première mi-temps à sortir vos snotlings de votre équipe, ne vous laissant que vos quatre Trolls au milieu du terrain, le tout en menant 4-0. Une bonne équipe a besoin de beaucoup beaucoup de Snotlings et au moins deux joueurs avec la compétence "Lancer de coéquipier". Vous trouverez ci-dessous une équipe de base qui vous sera bien utile :

Qté	Joueur	Prix
13	Snotlings	260000
1	Ripper Bolgrot	150000
1	Basher Fishgut	170000
1	Bogi Dungbreath	60000
1	Troll	90000
1	Apothicaire	50000
3	Relances	40000
	Total : 1 000 000 po	

Cela parait évident mais économisez votre apothicaire pour sauver vos Trolls (si la régénération ne marche pas). Ne sauvez même pas Bogi car il est peu cher et donc facile à remplacer.

JOUER AVEC UNE EQUIPE DE SNOTLING

Coacher une équipe de Snotlings nécessite beaucoup de patience, et après vos premiers matchs vous aurez le sentiment de vous battre pour une cause perdue. Mais comme avec toutes autres équipes, avec la bonne tactique une équipe de Snotlings peut gagner un match, honnêtement ! Les joueurs Snotlings ont deux forces: ils esquivent ce qu'ils veulent où ils veulent et ils sont nombreux ! Il faut exploiter ces deux points forts à fond !

Défendre

Lorsque vous défendez, assurez vous que le porteur de balle de votre adversaire a toujours trois snotlings autour de lui à la fin de chacun de vos tours. Gardez en mémoire que vos Snotlings ont la compétence "poursuite" ce qui vous permet de maintenir la pression. Bogi Dungbreath est un must lorsque vous tentez de mettre un joueur adverse à terre. Utilisez vos snotlings de base pour annuler les soutiens et envoyez Bogi ! Sa compétence "glissade controlee" fonctionne quasiment toujours contre des adversaires de force 3 qui représentent la majorité des porteurs de balle. Votre adversaire va essayer de vous réduire en bouillie. Pour éviter cela esquivez au maximum avec vos Snotlings pour laisser les Trolls faire le travail. Votre adversaire ne pourra ainsi bloquer qu'un Snotling par tour, sauf si vous avez plusieurs joueurs autour du porteur de balle adverse.

Attaquer

Il y a plusieurs façons d'attaquer avec votre équipe de Snotlings. La plus sûre est d'utiliser Ripper ou Basher pour lancer un de vos snotlings dans la zone d'en-but adverse. Une option plus risquée est d'infiltrer 3 ou 4 snotlings en tant que receveurs dans la moitié de terrain adverse. Si votre adversaire mort à l'hameçon et amène des joueurs pour marquer vos snotlings, utilisez vos trolls pour tabasser le reste de son équipe et ensuite, lancez un snotling pour marquer! Pendant que vous faites cela vos receveurs devront esquiver pour ne plus être au contact des joueurs qui les marquent. Ainsi votre adversaire devra blitzer pour pouvoir frapper un de vos snotlings.

Si votre adversaire ignore vos receveurs, infiltrez des snotlings à travers les lignes, transmettez le ballon et courrez ! Le point négatif de ces deux dernières tactiques est de laisser la balle dans les bras d'un joueur ayant 1 en force pendant au moins un tour. Pour éviter que votre porteur de balle ne se fasse frapper, formez une poche autour de lui. Les snotlings sont peut-être de force 1 mais leurs zones de tacle sont aussi efficace que celles d'un ogre ! Si votre adverse réussit à percer la poche, esquivez et reformez la poche plus loin.

Enfin, n'utilisez jamais vos snotlings pour bloquer sans un grand nombre de soutien ! Et si vous arrivez à plaquer un joueur, profitez en et agressez le !

FAIRE PROGRESSER VOTRE EQUIPE DE SNOTLINGS

Une fois que vous aurez un peu d'argent dans votre coffre, il sera temps de le dépenser ! Votre premier achat est de remplacer le ou les snotlings qui ont été tués au cours du match précédent. Ensuite, achetez en d'autres. N'ayez pas peur d'avoir trop de snotlings dans vos rangs. Rappelez vous que vous pouvez avoir jusqu'à 16 joueurs sur le terrain grâce à la règle spéciale. De plus, le turnover dans les équipes snotling est assez important ...! Si un snotling souffre d'une réduction de caractéristique, n'hésitez pas à vous en débarrasser. Les snotlings sont peu cher, donc aucune importance. Si vous avez assez d'argent, un second troll de base sera le bienvenu pour compléter l'effectif.

Certains de vos joueurs évolueront rapidement, mais vous ne devez jamais vous attacher à eux car les snotlings sont trop fragiles pour cela ! Si vous avez de bons joueurs, et que vous jouez avec ces règles, vous pouvez engager un apothicaire personnel. **(voir le document sur les apothicaires**). Du côtés des compétences, il est évident que pour combler le faible mouvement des snotlings vous choisirez sprint ou équilibre. Réception est très utile pour sécuriser les transmissions. Si vous êtes chanceux et que vous obtenez un double, des compétences comme dextérité, joueur vicieux ou intrépide valent leur pesant d'or. Si votre Troll gagne suffisamment de points d'expérience, blocage est probablement la meilleure première compétence. Mais un troll avec esquive en force, ou avec lancer de coéquipier, c'est pas mal non plus...

Pour vous aider à constituer votre équipe, voici des références de figurines (1.75 £ environ chacune)

Joueur	Référence
Trois-Quart	073387/28 & 073387/26 & 073387/23
Bogi Dungbreath - Star	073387/29
Snoti Snotson - Star	073387/22
Grit Smelly - Star	073387/27
Basher - Star Troll (9.00£)	029900602/ & 605

Bon courage, et bonne chance !!