

BLOOD BOWL

★ BRIDGEBOWL ★

Par **Jérémy Huggins**

(Mise en page et traduction : Jérôme Richard)

Cet article est extrait de "House Rulez" Le Fanzine non officiel du Blood Bowl (<http://www.house-rulez.com>) n°4 Février 2003

Si vous vous aventurez assez loin au sud du vieux monde et que vous dépassiez la mine naine de Karak Azal, vous vous retrouverez dans une région volcanique. Les rares braves âmes poursuivant quelques peu leur route seront confrontées à un site des plus remarquables. Bien à l'intérieur d'une ancienne mine naine abandonnée se trouve un pont surplombant un flot de lave. Vous pourriez croire que ce pont fût érigé pour permettre à quelques aventuriers d'échapper aux hordes d'orques, ou autres démons terrifiants et démoniaques, mais non ... Ce pont sert à quelque chose de bien plus dangereux ... le BridgeBowl.

LE BUT DU JEU

Il s'agit d'exterminer votre adversaire ou de marquer un touchdown, au choix !! Chaque équipe dispose d'un ballon et doit tenter de l'emmener dans la zone d'en-but adverse. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou qu'une équipe soit anéantie.

LE TERRAIN

A la fin de cet article vous trouverez un exemple de terrain de BridgeBowl. Le pont est clairement indiqué le long de 6 colonnes sur lesquelles les joueurs "tentent" fréquemment de sauter (le saut sur les colonnes sera expliqué ci-après). Tout ce qui n'est pas identifié comme étant le pont ou les colonnes n'est autre que de la lave en fusion circulant dans la caverne. Les joueurs ne doivent pas marcher dans la lave volontairement, mais ils peuvent y être poussés ou tomber dedans (voir " TOMBER DANS LA LAVE"). A chaque bout du pont se trouve un en-but (indiqué en rouge et bleu).

MISE EN PLACE

Chaque entraîneur doit placer 7 joueurs dans sa zone d'en-but et donner le ballon à l'un des joueurs. Le choix de l'équipe commençant la partie est tiré à pile ou face.

LE SAUT DE COLONNE

Une fois par tour vous devez choisir un joueur pour effectuer un "saut de colonne". Ce saut peut s'effectuer au choix, du pont vers une colonne, d'une colonne vers une autre colonne, ou d'une colonne vers le pont. Jamais du pont vers le pont.

Ce saut est traité comme n'importe quel saut au Blood Bowl, néanmoins si le saut échoue, il faut lancer 1d6; sur un résultat de 1-2 le joueur tombe dans la lave (voir "TOMBER DANS LA LAVE"), sur un résultat de 3+ le joueur s'affale au sol sur la case visée et un jet d'armure doit être effectué. Notez également que le saut de colonne est compté comme une action de saut et ne peut pas être combiné avec la compétence saut pour effectuer un second saut dans le même mouvement. Vous pouvez néanmoins utiliser la compétence saut pour relancer le dé si le saut de colonne échoue.



PLAQUAGE

Vous ne pouvez pousser un joueur dans la lave que sur un blocage et s'il n'y a pas de case vide disponible autour de lui. Les joueurs de BridgeBowl sont très attentifs à leur environnement et ils se jetteront sur n'importe quel point disponible plutôt que de tomber dans la lave. Les cases juste derrière les zones d'en-but sont considérées comme non valides et les joueurs ne peuvent pas y être poussés.



TOMBER DANS LA LAVE

Etonnamment, tomber dans la lave n'implique pas forcément une mort immédiate. Les joueurs sont tous équipés de l'armure contre le feu, de l'infâme armurier nain Hanse Bestos, celle-ci les protégeant des pires chaleurs ... à ce qu'on dit !

Un Joueur tombant dans la lave doit donc effectuer un lancer sur la table des blessures, le résultat est appliqué comme d'habitude. Mais tout joueur sonné par la chute doit être placé dans le vestiaire des joueurs sévèrement blessés.

SUBSTITUTION

Si vous avez moins de 7 joueurs sur le terrain pendant votre tour, vous avez la possibilité de faire rentrer un joueur disponible, des vestiaires vers votre zone d'en-but. Ceci compte comme une action pour le joueur en question, et il ne pourra rien faire d'autre pendant ce tour. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 joueurs sur le terrain en même temps.

LES JOUEURS KO

Vous pouvez déplacer, au début de chaque tour, un joueur KO dans le vestiaire des joueurs disponibles. En aucun cas ce joueur ne pourra être utilisé pour effectuer une substitution, vous devrez attendre le tour suivant pour le faire entrer sur le terrain (en supposant que vous en ayez le droit).

GREAT BALLS OF FIRE ! (ou quand un ballon tombe dans la lave)

Si un ballon tombe dans la lave, il est détruit et un ballon de remplacement est placé sur une case vide de la zone d'en-but de l'équipe qui a fait tomber le ballon. Si il n'y a pas de case vide le ballon est placé au hasard sur une case de la zone d'en-but en question.

RELANCE

Comme il n'y a pas de mi-temps au BridgeBowl les relances sont utilisées une seule fois et ne sont et ne sont jamais récupérées au cours d'une partie.

MISE EN JEU, SUPPORTERS ET METEO

Le BridgeBowl étant joué dans les profondeurs, la météo n'a pas d'effet sur les rencontres, il n'est donc pas nécessaire d'effectuer un lancé de météo au début d'un match. De même, comme il n'y a pas de mise en jeu, le lancé sur la table des mises en jeu n'est pas nécessaire. De plus, les supporters assistant à une rencontre de BridgeBowl étant généralement un peu plus intelligents que les joueurs, ils prennent leurs précautions pour rester à bonne distance du terrain et de la lave en fusion. Les supporters n'ont donc pas d'effet sur un match de BridgeBowl, à moins que vous ne vouliez concevoir des règles maison spécialement pour eux.

LES EQUIPES POUVANT JOUER

Seules les équipes suivantes peuvent jouer au BridgeBowl : Chaos, Les Nains du Chaos, Les Nains, Les Goblins, Les Humains, Les Nordiques, Les Orques, Les Skavens, et les Morts Vivants. Les Equipes Elfes refusent régulièrement de jouer dans les profondeurs sur un pont surplombant de la lave en fusion ou leur agilité et leur vitesse ne leur sont d'aucune utilité. Les Halflings sont simplement nuls à ce jeu et refusent également de jouer à moins de venir équipés d'un anneau d'invisibilité. Les Amazones et les Hommes Lézards sont géographiquement trop éloignés pour avoir seulement entendu parler du BridgeBowl.

REGLES MAISON POUR LE BRIDGE BOWL

Il existe plusieurs façons de modifier les règles du BridgeBowl. Par exemple en augmentant la probabilité de chutes fatales dans la lave, en changeant le lancé sur la table des blessures par un lancé sur une "table des blessures mortelles". Le jeu peut ne pas se dérouler au dessus de la lave. Vous pouvez modifier tout cela pour que le jeu se déroule sur un pont de bois à la cime des arbres de Lustria, ou les joueurs sautent d'arbres en arbres, ou encore un pont sur une rivière de l'empire ou les colonnes sont remplacées par des rochers, à vous de décider. Dernière précision cependant, soyez très prudent si vous autorisez les équipes Elfes à jouer au BridgeBowl, leur grande motricité et agilité, leur possibilité d'utiliser la compétence d'agilité, peut déséquilibrer le jeu, particulièrement avec les Elfes Sylvains ayant un Danseur de guerre.

