

BLOOD BOWL

★ Street Bowl ★

Par Ramsay "Norse" McPherson, Niels Vegter, Louis X Dauguet et Ruediger Rickkassel publié dans Fanatic Magazine #4

Article basé sur la traduction de Maroli pour Blowdbowl-fr

Complété et Mis en page par Skedus

Une variation amusante, et le parfait exemple de ce que nous appelons les articles « par les Joueurs, pour les Joueurs » (By Gamers, for Gamers), parce qu'il s'agit exactement de cela. Ramsay et ces amis ont mis au point ces règles pour leurs propres parties, faisant tout par eux-mêmes, allant jusqu'à construire un terrain et organiser des tournois !

C'est vraiment amusant et un exemple particulièrement génial, de ce que vous pouvez faire pour peu que vous laissiez faire votre imagination.

« ... l'origine de cette disgracieuse et violente version du BloodBowl est pour le moins incertaine, bien que pour moi et mes acolytes il est évident qu'il ne peut provenir que du cerveau malade et embué d'alcool d'une bande de dingues ... »

"Air"Jordell Freshbreeze

La plupart des experts affirment que le Street Bowl a été inventé par des fans de Bloodbowl saouls qui rentraient

d'un match. Tellement saouls qu'ils se faisaient leur match dans la rue. Certains affirment même que le Bloodbowl n'est que l'évolution en plus large et sur gazon du Street Bowl. Cependant une chose est sûre, si le Bloodbowl attire de nombreux fans et beaucoup d'argent, il y a encore plus d'équipes de Street Bowl qui s'entraînent dans les sombres ruelles en espérant qu'un jour un contrat juteux leurs tombe dessus...



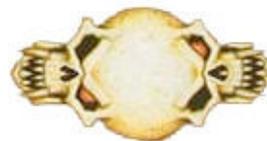
Depuis que de gros dégâts aient été causés pendant et après un match, le Street Bowl est illégal dans la plupart des villes du vieux monde. Il est donc organisé par les chefs du crime local ou les dealers de l'underground. Souvent joués la nuit pour éviter de se faire repérer, les matchs se jouent dans les ruelles reculées et parfois même dans les égouts. Des fans placés sur les toits ou dans des bâtiments suivent le match pour leur plus grand bonheur mais aussi pour surveiller l'arrivée éventuelle des gardes de la ville.

Bien que la majorité des équipes de Street Bowl soient de race humaine, souvent des gangs, les autres races peuvent aussi jouer au Street Bowl. Pour cela, il leur faut passer les gardes de la ville et amener suffisamment d'argent pour être accepté. Ces équipes de races étrangères viennent participer à des matchs de Street Bowl pour gagner en popularité et/ou pour apprendre des techniques avant de faire le grand saut dans le monde du Bloodbowl. Les Skavens sont là pour prouver leur vitesse, les nains et les orcs viennent pour de l'argent ou de la bière. Même les elfes viennent parfois, surtout pour les grands tournois.

En fait, et les vrais fans le savent, les Reikland Reavers ont commencé leur carrière dans le Street Bowl. Ils s'appelaient à l'origine les Reikland Rat-House, le nom d'un pub où ils buvaient tous. Le maintenant célèbre Zug était le vigile du bar et Griff Oberwald était un serveur ! Bien sûr les deux joueurs démentent maintenant le fait d'avoir joué au Street Bowl, mais il est certain que leur carrière a commencé dans les ruelles de Reikland...

Devenant de plus en plus populaire grâce à la violence et à la rapidité du jeu, les tournois de Street Bowl sont maintenant organisés dans les grandes villes comme Altdorf et Kislev, où les gardes peuvent facilement être corrompus ...

Le Street Bowl se joue avec les règles classiques du Bloodbowl (LRB) sauf pour certains points que nous allons maintenant vous exposer.



LE TERRAIN

Parce qu'il se joue dans les rues, il est assez facile de trouver un lieu aussi long qu'un vrai terrain de Bloodbowl. Malheureusement, les rues sont étroites. Le terrain n'est donc large que de 7 cases, 3 au centre et 2 dans les zones latérales.

LES PAVES

Le sol est bien plus dur et dangereux que l'herbe d'un terrain de Bloodbowl. Tous les joueurs qui tombent au sol (sur un blocage, ou une action ratée, ou de toute autre façon) subissent un malus de -1 à leur jet d'armure. Cela aide à comprendre la réputation violente du Street Bowl et aussi le fait que les halflings n'en raffolent pas !

De plus, la balle rebondie plus dans les rues que sur l'herbe. La balle dévie normalement lors des coups de pied ou des passes, mais rebondie le double de la normale lorsqu'elle tombe au sol.

Si le ballon rebondit sur le sol lancer un D8, si la case est inoccupée, lancer un D8 une seconde fois. Après cela le jeu peut reprendre normalement. Le ballon peut être ramassé au passage, si il passe par une case occupée, néanmoins il rebondira deux fois plus si le ballon n'est pas récupéré.

LES MURS

L'aire de jeu est totalement entourée de murs, de fenêtres barricadées et autres grilles métalliques. Même les bouts du terrain sont barricadés pour éviter que les fans n'envahissent le terrain. Ceci signifie que le ballon ne peut jamais quitter le terrain.





Si la balle heurte un mur, elle rebondit de 1D6 cases dans une direction aléatoire déterminée avec le gabarit de renvoi. Puis elle rebondit deux fois au sol. Cette règle s'applique aux balles qui rebondissent mais aussi sur les coups de pied d'engagement. Lors des engagements, l'équipe qui reçoit le ballon peut donner la balle au joueur de son choix seulement si le ballon revient dans la moitié de terrain de l'équipe qui engage.

BLOQUER LES JOUEURS CONTRE LE MUR

Se faire repousser sur un mur, ça fait mal, même si on n'est pas plaqué ! Un joueur ne peut être repoussé sur un mur que si aucune autre case non occupée n'est disponible.

Quand un joueur est repoussé sur un mur, mais pas plaqué, laissez le joueur debout, mais effectuez un jet d'armure avec un modificateur de +1 parce qu'un mur c'est aussi dur que les pavés ! Si l'armure ne tient pas le coup, le joueur bloqué tombe, et il faut donc effectuer un jet de blessure pour lui immédiatement.



Si un joueur est repoussé sur un mur et plaqué, le bloqueur lancera son jet d'armure avec un modificateur de +2 (+1 pour le mur et +1 pour les pavés !) Le jet de blessure suivra si l'armure ne tient pas comme d'habitude.

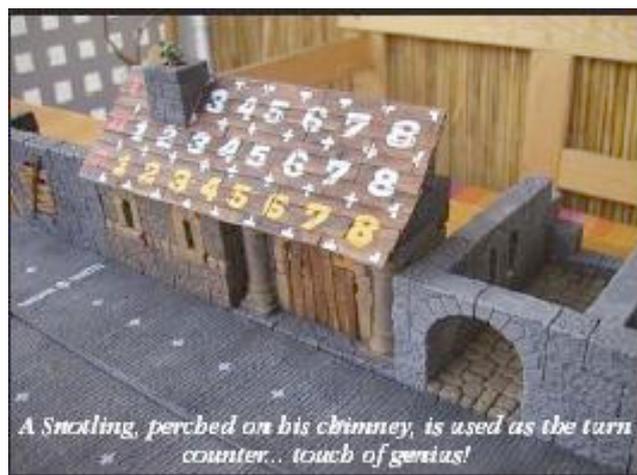
Si un joueur est repoussé dans la foule (au extrémité du terrain uniquement) utilisez les mêmes règles qu'au Blood Bowl.



LES PASSES

Les passes sont difficiles à faire dans le Street Bowl, l'étroitesse du terrain rendant les interceptions plus faciles. Pour éviter cela certains joueurs tentent de passer le ballon en le faisant rebondir sur un mur. C'est cependant très difficile et pas très sûr... Toute passe de ce type est automatiquement une passe d'une portée plus élevée (une passe rapide est une passe courte, etc...). Les bombes ne peuvent donc pas rebondir contre un mur pour atteindre leur cible.

Placez la règle de passe du lanceur au receveur (ou case vide) en passant par son point de contact avec le mur (vous pouvez courber la règle pour cela). Cela vous indique donc l'endroit du mur qui va faire rebondir le ballon. Faites ensuite la passe en appliquant un -1 pour le rebond contre le mur.



Si la passe est un fumble (résultat de 1) la balle tombe au sol aux pieds du lanceur et rebondit deux fois.

Si la passe n'est pas précise, la balle tape le mur et rebondit aléatoirement de 1D6 cases. Une balle qui rebondit de cette façon peut être attrapée par n'importe quel joueur de n'importe quelle équipe, comme une balle qui rebondit dans le Blood Bowl normal.

Si la passe est parfaite, le receveur peut l'attraper normalement.



ÉQUIPES ET JOUEURS

Les équipes sont composées d'au moins 7 joueurs. Elles ne peuvent pas avoir plus de 11 joueurs. Pour créer son équipe, le coach a 600 000 po.

Les équipes de Street Bowl ne sont pas réputées pour avoir de grands joueurs et les Trois-quart ont une fâcheuse tendance à dominer le jeu de l'équipe. C'est pourquoi les joueurs spécialisés sont deux fois moins nombreux que ceux autorisés au Bloodbowl. Par exemple une équipe humaine ne pourra avoir que : 1 lanceur, 2 coureurs, 2 receveurs, et 6 Trois-Quarts. Ceci n'impacte pas les gros balèzes et les équipes peuvent en avoir le nombre habituellement autorisé.

Par ailleurs, les équipes étant composées de joueurs qui n'ont pas l'habitude de jouer, et de jouer ensemble, les relances coûtent le double du prix (100 000 po pour les humains par exemple)

Les champions ne jouent pas au Street Bowl. Même si ils ont commencé leurs carrières grâce au Street Bowl ils ne l'admettrons jamais. Ils ne peuvent donc pas être choisis pour constituer une équipe

L'ENCADREMENT

Aux côtés du coach il n'y a personne dans une équipe de Street Bowl. Les sorciers n'ont pas vraiment le temps pour ce genre d'événements alors que les apothicaires ne veulent pas se salir les mains avec le sang de joueurs de Street Bowl. Donc pas de sorciers et pas d'apothicaire !

Cependant des herboristes peu scrupuleux vendent des « potions magiques » avant les matchs... Tous les coachs peuvent lancer 1D3 avant chaque match. Le résultat indique le nombre de potion que le coach a pu acheter pour le match (et ce match seulement). Si, à la fin du match, des potions n'ont pas été utilisées, elles sont perdues.

Les équipes qui n'utilisent pas d'apothicaire en temps normal (Morts-vivants, Khemri, Nécromantique, Pourris de Nurgle) ne peuvent pas utiliser de potions magiques.



LES POTIONS MAGIQUES

Pour pouvoir utiliser une potion magique, le coach doit être là et il doit avoir à disposition un joueur grièvement touché ou sérieusement blessé. Étant donné la rareté des potions, aucun joueur ne peut (ni ne veut !) boire une telle chose si il n'est pas sérieusement blessé. Les potions magiques ne peuvent rien pour les joueurs morts.

Si un joueur a été secouru par une potion magique et qu'il est de nouveau blessé, il perd les effets de la potion magique précédente. Il n'est pas possible pour un joueur de subir les effets de plus d'une potion magique au même moment.

Avant chaque coup d'envoi (et PAS pendant le jeu) un coach peut décider de donner une potion à un de ses joueurs blessés. Il lance alors 1D8 sur la table suivante :



1 - Pisse de Squigs !	L'herboriste vous a vendu du poison ! Votre joueur est mort...
2 - Eau d'égouts !	Vous avez été dupé ! Vous poursuivez l'herboriste tout en évitant de vous faire vomir dessus par votre joueur. Le joueur manque le prochain coup d'envoi, vous pourrez réessayer plus tard si vous aimez prendre de stupides risques.
3 - Laudanum.	Le joueur se remet doucement sur ses pieds et vous demande qui vous êtes et s'écroule à nouveau. Il souffre de « Gros Débile » et de moins 2 en agilité pour le reste du match. Par contre il a maintenant un crâne épais puisqu'il est quasiment immunisé contre la douleur.
4 - Bière Naine.	Le joueur retourne dans le match mais souffre de « Cerveau Lent » et de moins 1 en agilité pour le reste du match, ainsi qu'un sérieux mal de crâne demain ...
5 - Baume de soin	Pour une fois l'herboriste a donné quelque chose de bien. Le joueur repart en pleine forme !
6 - Pierre Warp.	Wow ! Le joueur se lève et fonce sur le terrain. Il a gagné les compétences « Sprint » et « Bond » pour le reste du match. Mais il DOIT être le joueur qui joue en premier lors des tours de son équipe car il est très, très excité !
7 - Poussière elfe.	Le joueur saute sur le terrain ! Il a gagné la compétence « Pro » et d'un +1 en agilité pour le reste du match. Mais il est accro à la poussière maintenant... S'il commence ou termine son tour près d'une ligne blanche, il doit faire 3 ou plus sur 1D6 ou être placé au sol comme s'il était sonné.
8 - Bière Fungus !!!!	L'herboriste a pu se procurer de la bière de goblin. Le joueur rugit et double sa taille ! Il obtient un +2 en force et la compétence « Frénésie » pour le reste du match. Mais il a aussi la compétence « Animal Sauvage ». Après chaque tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 le joueur meurt d'une crise cardiaque...

MISE EN PLACE

Les coachs doivent déployer autant de joueur que possible sur le terrain (avec un max de 7 joueurs bien sûr). Il faut au minimum 1 joueur au contact de la ligne de milieu de terrain. Un seul joueur par zone latérale.

PAS D'ARBITRE

Les matchs de Street Bowl ne sont pas surveillés par un arbitre, ce qui signifie que les joueurs ne peuvent pas être expulsés, mais ils peuvent être blessés. Si un joueur souhaite faire une agression il le fait comme d'habitude en prenant en compte les soutiens.



Indépendamment de la réussite ou non de l'agression, le coach du joueur agressé peut lancer un D6 avec un modificateur de +1 pour chaque tranche de 3 points du facteur de popularité de l'équipe (pour signifier qu'il y a plus de fans pour repérer l'agression !) (ie : fan facteur 2 = 1D6 + 1, 5 = 2 * 1D6 + 1 ...). Si l'un des lancer est supérieur ou égal à 4 l'agression est repérée et les fans prennent les choses en mains pour sanctionner le joueur fautif. Un 1 avant modification est toujours un échec

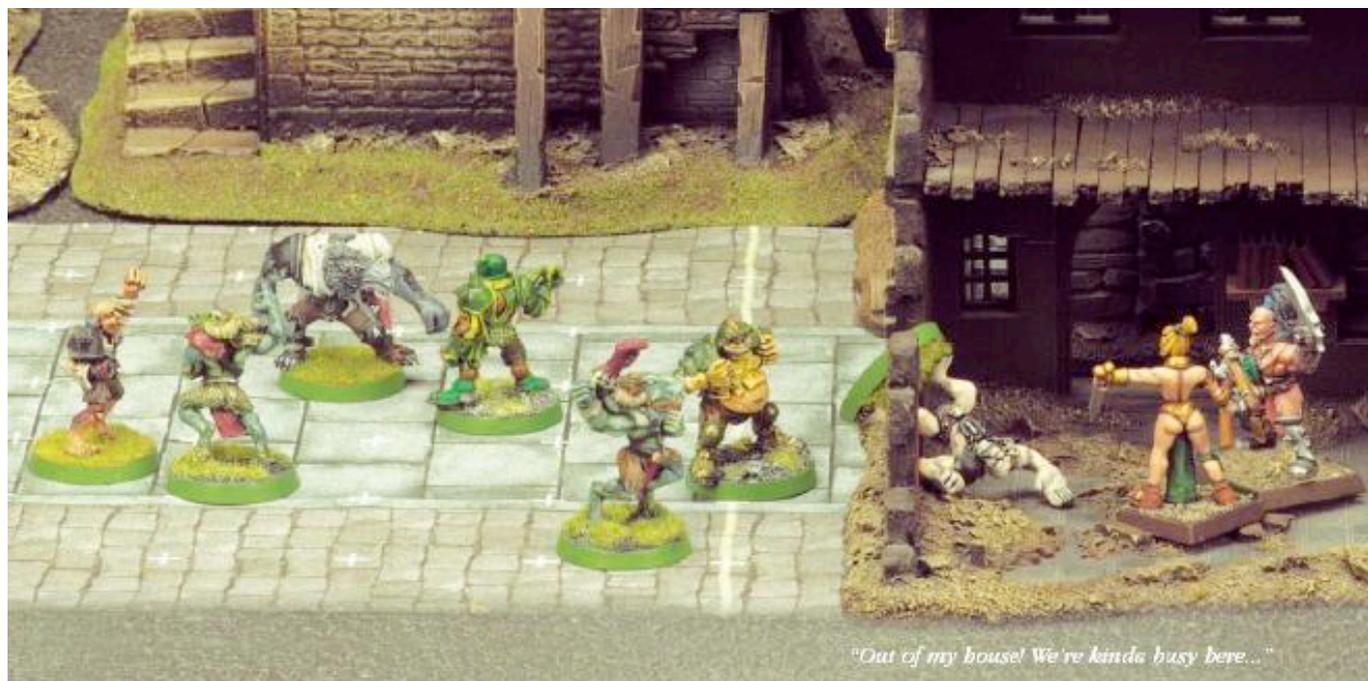
Au moment où l'agression est repérée, les fans commencent à lancer des bouteilles, des briques, et autres objets contondants ou non leurs passant sous la main, sur le joueur responsable de cette ignominie. Mesurer la distance entre le centre de la zone d'en-but la plus proche et l'agresseur, comme si les fans faisaient une passe (c'est une sorte de passe, non !!). Lancer 1D6 et considérer que les fans ont une agilité (AG) de 3 (Les fans ne peuvent pas utiliser les compétences Précision et Passe)

Si le lancer réussi le projectile heurte l'agresseur. Si le lancer est raté le projectile rebondit 3 fois et frappe n'importe quel joueur se trouvant sur la case finale. (Si aucun joueur ne se trouve sur cette case, le projectile rebondit lourdement en dehors du terrain. Lancez 2D6 sur la table des blessures pour le joueur touché. Ceci ne provoque pas de turnover sauf s'il portait le ballon.

METEO

Voici la table de la météo à utiliser pour le Street Bowl :

2D6	Evènement
2 Brouillard !	Un épais brouillard inonde les rues. Tous les joueurs ont la compétence « Cerveau Lent » tant que le brouillard est là. De plus aucune passe ne peut être tentée. Seule une transmission par tour est possible.
3 Beaucoup de vent	Le vent siffle dans les rues, rendant les passes très difficiles. Appliquez un -1 à toute tentative de passe.
4-10 Clément	Le temps idéal pour jouer au Street Bowl !
11 Pluie	Il pleut beaucoup ce qui rend la balle très glissante. Appliquez un -1 à toute tentative pour attraper le ballon (ramasser, transmettre...).
12 Blizzard !	Il fait très froid et il neige... La glace recouvre les rues. Tous les joueurs qui tente de mettre le paquet tombe sur un résultat de 1 ou 2. De plus seules les passes éclairées et les passes courtes peuvent être tentées.



*** Le saviez-vous ...

... l'infâme Riskit Squeel est certainement le plus calme et le plus débonnaire coach skaven que le vieux monde ait connu ? même quand ses meilleurs tactiques s'effondrent dramatiquement, il ne perd jamais son célèbre sourire ! ... car il a toujours un plan de rechange dans sa manche ... et parce qu'il ne compte jamais trop sur ses joueurs non plus. C'est ainsi que même si Rashn'eeek neuf doigts le champion des lancers de son équipe, rate pour la 11 fois sa passe il reste inébranlable. Riskit Squeel est fermement attaché aux ancestrales méthodes d'entraînement, il sait exactement comment re-motiver ses joueurs. Rashn'eeek huit doigts est d'ailleurs reconnu comme le meilleur lanceur des bas fonds de Marienburg.

COUP D'ENVOI

2D6	Evènement
2	<p>Emeute !</p> <p>Une émeute éclate et distrait les joueurs. Faites un jet de dé pour chaque joueur (même ceux qui sont en réserve), sur un résultat de 1 le joueur rejoint l'émeute et manque ce coup d'envoi. Puis pour chaque joueur ayant rejoint l'émeute, lancez à nouveau un dé. Sur un nouveau 1, le joueur est arrêté et manque la fin du match !</p>
3	<p>Poney !!</p> <p>Le serveur de la taverne du coin a oublié de fermer l'étable. Soudain un poney au galop surgit dans la rue ! Chaque joueur étant sur la ligne d'engagement doit faire une esquivé (une case directement en arrière) pour éviter d'être heurté par le poney. S'il échoue, le joueur est plaqué dans la case derrière lui. Si un joueur occupe déjà cette case, il est lui-même repoussé (mais pas plaqué) dans la case se trouvant derrière lui. Faites alors un jet d'armure pour le joueur plaqué avec un +2 : +1 pour les pavés et +1 pour les gros sabots du poney !</p>
4	<p>Défense parfaite</p> <p>Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres mots, il peut refaire son placement. L'équipe à la réception doit par contre conserver le placement choisi par son coach</p>
5	<p>Happy Hour !</p> <p>Une taverne ouvre ses portes, juste avant le coup d'envoi ! Faites un jet de dé pour chaque joueur (même ceux qui sont en réserve), sur un résultat de 1 le joueur est placé dans la case des KO, la bière (ou plutôt les bières) ayant un sacré effet sur lui.</p>
6	<p>Boulet de canon</p> <p>Le ballon parcourt un nombre de cases égal au résultat de deux dés (au lieu d'un seul) sur le coup d'envoi.</p>
7	<p>Météo</p> <p>Effectuez un nouveau jet de dé sur le Tableau de la Météo.</p>
8	<p>Surprise</p> <p>L'équipe se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête. Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent se déplacer d'une case. C'est un mouvement gratuit qui peut être effectué vers n'importe quelle case vide adjacente, sans tenir compte des zones de tackle. Ce mouvement peut être utilisé pour pénétrer dans la moitié de terrain adverse.</p>
9	<p>Dispute !!</p> <p>Un fan fait malencontreusement tomber sa bourse au centre d'une des deux zones du terrain lors du coup d'envoi. Lancez un D6 pour déterminer où tombe le sac rempli de pièce d'or... Puis lancez 1D6 pour chaque joueur étant sur le terrain. Sur 3 ou moins le joueur bouge de 1D6 case(s) vers la bourse. Les joueurs peuvent entrer dans la moitié de terrain adverse. Une fois cela fait le jeu continue normalement (l'intérêt du ballon étant finalement plus fort que celui de quelques pièces d'or).</p>
10	<p>Blitz !</p> <p>L'équipe qui engage obtient un tour supplémentaire et peut bouger avant l'autre. Ce tour n'est pas compris dans le nombre de tours auquel l'équipe a droit pendant cette mi-temps et ceci ne peut donc pas être considéré comme une procédure illégale.</p>
11	<p>Madame Miggins !!</p> <p>Une vieille dame a été réveillée par le bruit du match... Chaque coach lance 2D6 et ajoute son facteur de popularité. En cas d'égalité, relancez. Le coach ayant le score le plus grand réussit à convaincre la vieille dame que c'est l'autre équipe qui faisait tout le bruit ! Elle lâche alors son fidèle compagnon, un Rottweiler ! Déterminez aléatoirement quel joueur (sur le terrain uniquement) est mordu et faites un jet de blessure. Pas de jet d'armure.</p>
12	<p>Les gardes !!!</p> <p>Soudain un fan alerte les joueurs que les gardes approchent. Lancez 1D6 pour tous les joueurs présents sur le terrain. Commencez par le joueur avec le plus petit numéro de l'équipe qui reçoit puis continuez en alternant avec l'équipe qui engage. Sur un résultat de 6 le joueur ne craint rien et reste en place. Sur tout autre résultat le joueur panique et court de 1D6 case(s) dans une direction aléatoire sans tenir compte des zones de tackle. Si pendant ce mouvement le joueur tape un mur, il reste là en essayant de se cacher. S'il heurte un autre joueur, les deux sont plaqués et subissent un jet d'armure (n'oubliez pas les pavés !). Une fois tout cela effectué, lancez un nouveau D6. Sur un résultat de 2+ c'était une fausse alerte et le match continue. Sur un 1 les gardes arrêtent un joueur (déterminé aléatoirement) dans chaque équipe. Ces deux joueurs manquent donc la fin du match.</p>