

Blood Bowl à 7

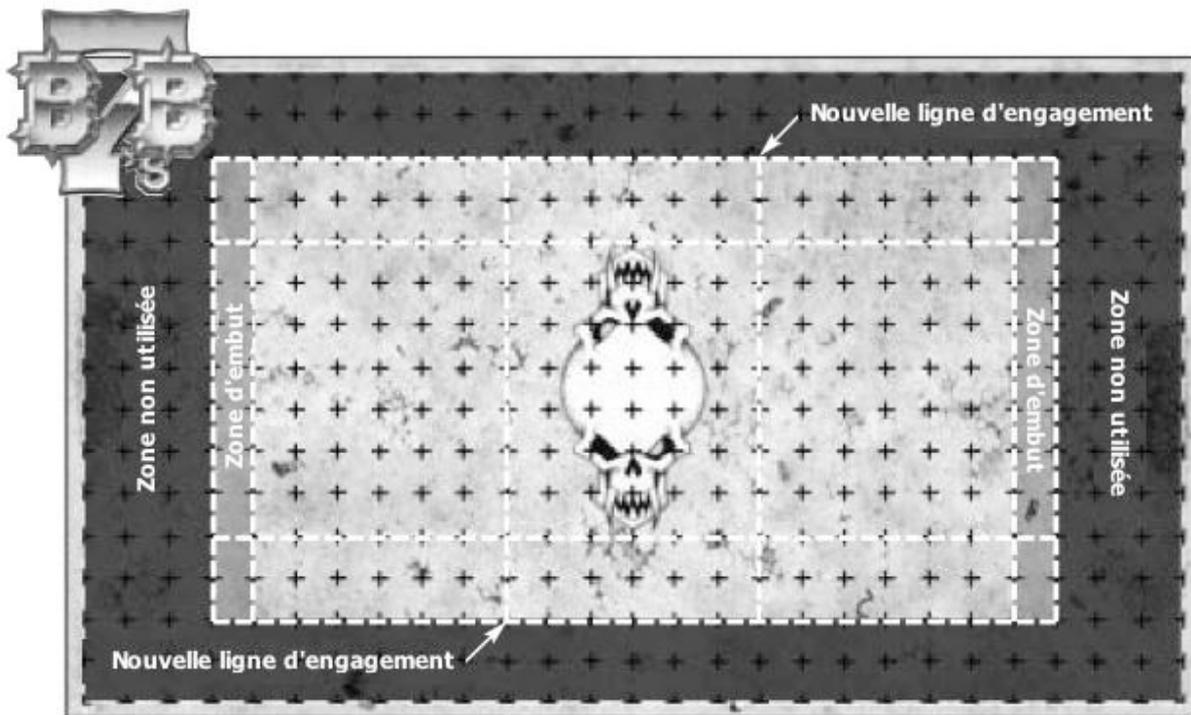
Par Tom Merrigan

Modifié par Jean Monos

avec l'aide de la traduction réalisé par Jérôme Richard.

Version 0,1 du 11 décembre 2012

Le Terrain de jeu



Les réglés du jeu

Ceci est l'ensemble des règles à ajouter ou modifier aux règles habituelles du BloodBowl pour jouer au BloodBowl à 7.

Durée d'une partie

La durée d'une partie de blood bowl est de 12 tours par joueurs. Soit 6 tours par mi-temps.

Mise en place des joueurs.

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. 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.
- 3- Deux joueurs maximums peuvent être positionnée sur les cotés.

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

Le changement suivant doit être appliqué à la table de coup d'envoi!:

- Un résultat de 12 (Invasion du terrain) donnera 1D3 plutôt que 1D6 joueurs blessés.

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.

Tableau des blessures

(2d6)

2-7 Sonnée

8-9 K.o

10 Blessure Léger

Le joueur est sorti.

11 Blessure Grave

En Championnat/Ligue... Un jet de blessure physique doit être réalisé.

12 Mort

Tableau des Blessures Physiques

(1d6)

1- Rate son prochain match

2 - Blessure Persistante et Rate son prochain match.

3 - Rate son prochain match et perd 1 point en Mouvement.

4 - Rate son prochain match et perd 1 point en Armure.

5 - Rate son prochain match et perd 1 point en Agilité.

6 - Rate son prochain match et perd 1 point en Force.

Créer une Équipe

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 **Blood Bowl Competition Rules.**(LBR6). (Ou liste alternative si les commissaires et joueurs sont d'accords.)

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 7 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 peuvent pas être achetées lors de la création de l'équipe.

5. Les assistants, et les PomPom Girls coûtent 50po chacun (au lieu de 10po).

6. Les champions ne peuvent pas être achetés 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. Les joueurs en quantité 0-1 ne peuvent pas être pris.

7. Les quantités disponibles des joueurs positionnels sont divisées par 2. Par exemple, une équipe d'Humains ne peut avoir que 2 Coureurs au lieu de 4, 1 Lanceur au lieu de 2, etc... Les joueurs disponibles en quantité 0-16 deviennent 0-10 au Blood Bowl à 7.

Relance d'équipe

Le Blood bowl à 7 est un sport amateur. Il est rare qu'une équipe possède des relances d'équipe au début d'un match.

Pour représenter cela, le nombre de relance d'équipe est limité au nombre d'assistant que l'équipe possède. (Les relances d'équipe gagnées dans un match n'est pas limité par cette règle.)

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.

Mettre le paquet

Les joueurs amateurs de Blood bowl sont moins bien entraînés. La difficulté pour mettre le paquet est majoré de un. (Traditionnellement le joueur est plaqué sur un 1 ou un 2.)

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 un facteur de popularité de 2, ce qui signifie que les deux coachs 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. Si le facteur de pop est de 0, le joueur lance 1 dé et divise le résultat par 2. (Arrondie supérieur.)

Valeur d'équipe

La valeur d'équipe se calcule comme dans un match à 11.

Gain d'un Match

Après chaque match, les coachs doivent calculer les gains de leur équipe. Le coach de l'équipe gagnante reçoit 1D6+2 x 10po. Le coach de l'équipe ayant fait un match nul reçoit 1d6 x 20 po. Le coach de l'équipe perdante reçoit 1D6 x 10po.

Les points d'expériences

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 2D6 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. N'oubliez pas d'augmenter la valeur du joueur.

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 a 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.

Prime de Match

Champions et Mercenaire ne peuvent pas être engagé dans l'équipe.

- Serveuse de Bloodweiser (0-1) – 50Po
- Pot de Vin (0-1) 100 PO sauf pour les Gobelins qui sont à 0-2 et à 50PO.
- Entraînement Complémentaire (0-2) 100 PO (Non limité par les Assistants)
- Chef Cuistot Halfling (0-1) 100 PO. Seul les Halfling peuvent engager un chef cuistot.
- Igor (0-1) 100 PO
- Apothicaire Local (0-1) 100PO
- Sorcier (0-1) 150 PO
- Mesure Désespérées (0-1) 50PO

Crédits

Blood Bowl est un jeu réalisé par Game Workshop. Les règles sont écrites par Jervis Jonhson. Les règles de Blood Bowl à 7 sont écrites par Tom Merrigan, aidé par Andy Hall et Jervis Jonhson. Mise à jour pour le LBR6 par Jean Monos d'après la traduction réalisé par Jérôme Richard. Des points de règles sont présent sur les règles du Beach Blood bowl.

Ceci n'est pas un document officiel réalisé et édité par Games Workshop.

Games Workshop, le logo Games Workshop, Epic, Inquisitor, le logo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Battlefleet Gothic, le logo Battlefleet Gothic, Necromunda, le logo Necromunda, le symbole Necromunda, Mordheim, le logo Mordheim, Cité des damnés, Blood Bowl, les logos et symboles Bowl logo, Fanatic, le logo Fanatic, le logo Fanatic II, Warmaster, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer, Talisman et de Warhammer 40,000 et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, enregistrés au Royaume-Uni et autres pays du monde. Tous droits réservés.