BLOOD BOWL

★ Traduction non officielle ★

All-Star Games

par Chroniques d'un Empire Oublié

Note de Rédaction : Ce document est une traduction du All-Star Games, mode de jeu présenté dans l'Almanach 2021. En outre, quitte à faire la traduction, Barbarus vous propose également une variante « maison » pour ce mode de jeu.

Ace.

Les légendes du jeu

Les Champions sont, peut-être, l'un des éléments les plus excitant du Blood Bowl, de vraies légendes ou de véritables pionniers de la version moderne de ce sport qui excellent dans de multiples aspects du jeu sacré de Nuffle. Qu'il s'agisse de marqueurs de touchdowns victorieux, comme Griff Oberwald ou Hakflem Skuttlespike, d'un pourvoyeur de blessures en tout genre, comme Varag Ghoul-Chewer ou Morg'n'Thorg, ou d'un petit chouchou des supporters cinglés, comme Helmut Wulf ou Akhorne l'Ecureuil, les Champions se présentent sous toutes les formes et sous toutes les tailles.

Le but d'un « All-Star Game » est de permettre aux joueurs d'aligner autant de Champions de leur collection qu'ils le souhaiteraient, créant ainsi une expérience de jeu unique qui ne pourrait avoir lieu lors d'un match classique de Blood Bowl ou lors d'un tournoi. Pas simplement parce que le match qui en résultera sera vraiment spectaculaire (on parle quand même de réunir la crème de la crème des joueurs de Blood Bowl !), mais surtout parce que ces Champions n'auraient jamais pu être alignés au sein d'une même équipe sur le terrain, côte à côte – probablement pour bien montrer à tous lequel est vraiment le meilleur joueur (NdR : tout le monde sait que c'est Lord Borak…) !

C'est aussi l'excuse toute trouvée pour permettre à des coachs d'aligner tous leurs Champions favoris en même temps et de découvrir les résultats imprédictibles et farfelus des combinaisons qu'ils sélectionneront. C'est aussi l'occasion pour certains coachs de tester différents Champions qu'ils hésitaient à engager pour leur équipe régulière. Ainsi, en un seul match, ils pourront en tester plusieurs et se faire une meilleure idée. Qui sait ? Vous pourrez peut-être vous découvrir un nouveau chouchou parmi ces Champions pour l'engager lors de la saison de ligue suivante !

Dans les pages qui vont suivre, nous vous expliquons tout ce que vous aurez besoin de savoir pour organiser votre propre match de « All-Star Game », depuis la façon d'engager vos joueurs jusqu'aux règles additionnelles qui seront requises lorsque vous jouerez un tel match. Vous pourrez aussi découvrir deux fiches d'Équipes de Champions pré-remplies que vous pourrez utiliser pour recréer le premier match de « All-Star Game » organisé par Cabalvision en 2500 ! Nous espérons que vous allez apprécier !

Équipes pour un All-Star

La chose la plus importante que les coachs doivent déterminer avant de commencer un match de « All-Star Games » est qui pourra aligner quel Champion. Après tout, un Champion ne peut jouer que pour une seule équipe à la fois : ils ont beau être des joueurs exceptionnels, ils ne peuvent malgré tout pas être à deux endroits simultanément.

Il y a deux méthodes[1] que vous pourrez utiliser pour déterminer vos équipes de Champions : la Méthode Aléatoire et le Draft. Les deux sont très simples à mettre en place, mais chacune vous permettra de mettre sur pieds des Équipes de Champions vraiment différentes.

Une équipe de Champions ne pourra pas aligner plus de 16 joueurs, même si les coachs peuvent se mettre d'accord pour aligner moins de joueurs s'ils le désirent.

1 NdT : il n'y a que ces deux méthodes officiellement décrites dans l'Almanach 2021. Mais en fin d'article, je rajouterai une troisième méthode, ainsi qu'une règle additionnelle, vous permettant de faire vos choix autrement…

La méthode Aléatoire

La Méthode Aléatoire fonctionne exactement comme elle l'indique – de façon complètement aléatoire ! Les coachs placent les noms de tous les Champions inscrits sur un papier dans un chapeau, une casquette, ou n'importe quel contenant pouvant faire l'affaire, et piochent ensuite alternativement un nom afin de construire leur équipe.

Les paires de Champions, comme les Frères Swift ou Grak & Crumbleberry, doivent être sélectionnées ensemble – un coach les pioche tous les deux en même temps. Si un coach pioche une paire de Champions, le coach suivant peut alors piocher deux noms de suite (à moins que leur première pioche soit également une paire de Champions) pour équilibrer le nombre de joueurs piochés.

Si un coach pioche une paire de Champions alors qu'il ne lui reste plus qu'une seule place de disponible sur sa feuille d'équipe, il peut soit choisir de piocher un autre nom à la place, soit choisir de remettre dans le chapeau un nom pioché précédemment afin d'engager la paire de Champions. Les coachs continuent jusqu'à ce tous les noms de Champions aient été piochés ou jusqu'à ce que les feuilles soient complètes.

La Méthode Aléatoire est la plus susceptible de produire des équipes peu équilibrées, puisque les coachs n'ont que peu de contrôle sur les Champions qu'ils vont sélectionner. Si vous aimez jouer avec les aléas de Dame Fortune, ou simplement si vous acceptez de vous en remettre aux soins du tout puissant Nuffle, cette méthode est celle qu'il vous faut !

Le Draft

Cette méthode est celle qui a le plus de chance de produire des équipes équilibrées, puisque les coachs vont sélectionner à tour de rôle le Champion qui convient le mieux à leurs besoins du moment. Les coachs lancent chacun un D6 (relancez en cas d'égalité) et le coach qui obtient le plus haut résultat fera le choix en premier lors du premier tour de Draft.

Durant le premier round de Draft, le coach qui a obtenu le droit de choisir en premier peut sélectionner n'importe quel Champion pour l'intégrer dans son équipe. L'autre coach peut ensuite choisir un Champion parmi ceux qui n'ont pas encore été choisis. Lors de chaque round de Draft, le coach qui a pioché en second lors du round de Draft précédent obtient le droit de choisir en premier lors de ce round de Draft. Continuer ce processus jusqu'à ce que tous les Champions soient choisis ou que les feuilles d'équipes des deux coachs soient remplies.

Ex : Lors du premier round de Draft, Rob a le droit de choisir en premier, et il sélectionne Morg'n'Thorg pour son équipe. Jay choisi à son tour Deeproot Strongbranch. Lors du second round de Draft, Jay va choisir en premier et sélectionner Varag Ghoul-Chewer. Rob, ensuite, sélectionne Mighty Zug pour son équipe.

Les paires de Champions, comme les Frères Swift ou Grak & Crumbleberry, doivent être sélectionnées ensemble. De plus, si un coach sélectionne une paire de Champions, il doit passer son tour lors du round de Draft suivant pour assurer que chaque coach sélectionne le même nombre de joueurs – sauf si l'autre coach sélectionne à son tour une paire de Champions.

Les coachs ne peuvent sélectionner une paire de Champions s'ils n'ont plus qu'une seule case de libre sur leur feuille d'équipe.

La méthode de Draft est la méthode qui a le plus de chance d'aboutir à des équipes équilibrées, puisque les coachs peuvent sélectionner de façon stratégique le joueur le plus adapté pour leur équipe durant chaque round de Draft en fonction de ses choix précédents et de ceux de son adversaire.

Quelle que soit la méthode que vous utilisez, tous les Champions doivent être sélectionnés en utilisant la même méthode. Néanmoins, si les deux coachs sont d'accord, ils sont libres d'exclure n'importe quel Champion lors du processus de sélection.

Relances et autres éléments de la Fiche d'Équipe :

Comme les équipes de Champions ne sont pas recrutées en utilisant des pièces d'or, il y a des éléments qui diffèrent d'une équipe de match classique. En premier lieu, il n'y a pas de coach assistant ou de pompom-girls dans une équipe de Champions : ces joueurs ne vont jouer ensemble que pour un unique match après tout ! Il n'y a pas non plus de Supporters Dévoués : tous les fans qui viennent voir le match ne s'attendent qu'à voir un match spectaculaire de Blood Bowl, et les supporters vont soutenir les deux équipes de toute façon !

Finalement, et peut-être la partie la plus importante : la question des Relances d'Équipe. Les deux équipes d'un match de « All-Star Game » commencent automatiquement avec trois Relances d'Équipe au début de chaque mi-temps.

Différences de règles

Pour qu'une partie n'utilisant que des Champions se déroule sans accroc, et pour ajouter un peu de fun à ce type très particulier de partie, il y a quelques règles différentes entre un match de « All-Star Game » et un match classique de Blood Bowl.

Nous allons vous présenter ici tous les changements de règles pour que votre match de « All Star Game » se déroule sereinement.

Séquence d'Avant-Match :

Comme vous pouvez vous en douter, la séquence d'Avant-Match pour une partie de « All-Star Game » est un poil différente de celle d'une partie plus classique, tout simplement, car la plupart des étapes qui la composent sont inutiles.

Lorsque vous jouer un match de « All-Star Games », seule l'étape 2, la *Météo*, et l'étape 6, *Tirer à pile ou face*, sont utilisées. Comme les équipes n'ont pas de Facteur de Popularité, pas de Journaliers, ni de Coup de Pouce ou de Prière à Nuffle (pour mémoire, la grande majorité de ces joueurs se considèrent eux-mêmes comme un présent de Nuffle au sport…) : ces étapes ne sont donc pas utilisées – ce qui permet aux joueurs de débuter le match le plus rapidement possible.

Solitaire (X+) :

Généralement, les Champions possèdent tous le trait Solitaire (X+). Cela permet de représenter comment ces stars jouent au sein d'équipe qu'ils connaissent à peine, parfois composées de joueurs débutants, ou simplement leur ego démesuré qui les empêchent d'écouter les consignes du coach.

Lors d'un match d'« All-Star Game », chaque joueur sur le terrain est un vétéran des terrains, qui a joué des années et accumulé beaucoup d'expérience. Pour ces joueurs, les parties de Blood Bowl sont une seconde nature, et même s'ils n'ont jamais joué ensemble auparavant, leurs compétences sont suffisantes pour leur permettre de s'adapter sans trop d'effort.

Pour représenter ceci, lors d'un match de « All-Star Game », tous les Champions perdent le trait Solitaire (X+) s'ils l'avaient.

Points de Star Player :

Les Champions ne génèrent jamais de Points de Star Player durant un match : ils possèdent leurs propres Compétences et Traits comme indiqué sur leur fiche de champion. C'est pour cela que les coachs n'ont pas besoin d'enregistrer les Points de Star Player durant le déroulé du match. Il peut cependant être amusant de garder trace de tout ce que feront les Champions durant le match : nous sommes sûrs que les Champions eux-mêmes veulent qu'on se souvienne de leurs actions d'éclat !

Blessures :

Comme un match de « All Star Game » est un match d'exhibition, si un joueur est retiré du terrain suite à une Blessure, nul besoin d'effectuer un jet pour savoir ce qui lui arrive : il rate simplement le reste du match. Il peut cependant être amusant de voir ce qui aurait pu arriver au Champion si la blessure avait eu lieu lors d'un match classique !

Séquence d'Après Match :

Comme un match de « All Star Game » est un match d'exhibition, quoiqu'il soit très important et très lucratif, il n'y a pas de Séquence d'Après-Match une fois le match achevé. Simplement la connaissance du résultat, une bonne poignée de main, et des discussions d'après-match autour d'une tasse de thé bien chaude ou d'une pinte de Bloodweiser !

« Je n'ai pas vu autant de joueurs sur un terrain depuis ma dernière course avec Varag Ghoul-Chewer »

Bob Bifford, lors du premier spectacle annuel des All-Star – 2500

Le Spectacle All-Star Inaugural de Cabalvision

Durant l'année 2500 du calendrier Impérial, les directeurs de Cabalvision arrivèrent avec l'idée de faire bondir l'audimat avec un spectacle extraordinaire réunissant le meilleur des joueurs de l'année à pouvoir fouler le terrain. Et ils le nommèrent, bien entendu, « le Spectacle des All-Star » – et par, Nuffle, quel succès ce fut !

Des millions de fans de Blood Bowl voulurent être témoins de ce match opposant des légendes vivantes, de voir celles-ci se tenir sur le terrain et voir leur joueur favori aligné au sein d'équipes qui, jusqu'à présent, ne relevaient que du rêve de supporters discutant de qui était le meilleur joueur de tous les temps.

Ces équipes de rêve furent sélectionnées par nul autre que les commentateurs légendaires de Cabalvision, Jim Johnson et Bob Bifford, accordant ainsi à ces deux spécialistes une chance de pouvoir se vanter de la rectitude de ses choix pour l'année à venir.

Les deux feuilles d'équipe présentées ici décrivent les deux équipes qui ont participé au Spectacle All-Star Inaugural de Cabalvision : les Juggernauts de Jim Johnson et les Bruisers de Bob Bifford, permettant ainsi à deux coachs de recréer cette partie d'anthologie de l'histoire du Blood Bowl !

« Il n'y a que lors d'un match All-Star que vous pourrez voir le White Dwarf et le Black Gobbo se tenir côte à côte sur le terrain, dans la même équipe ! C'est assez risqué de les choisir tous les deux, espérons que leur vieille rivalité ne prendra pas le dessus au milieu du match, causant un problème à leur équipe. »

Juggernauts

1	Deeproot Strongbrach
2	Lord Borak The Despoiler
3	Frank'n'Stein
4	Lucien Swift
5	Valen Swift
6	Roxana Darknail
7	Wilhelm Chaney
8	Grombrindal, The White Dwarf
9	The Black Gobbo
10	Eldril Sidewinter
11	Grim Ironjaw
12	Hackflem Skuttlespike
13	Kreet 'The Verminator' Rustgouger
14	Helmut Wulf
15	Akhorne, l'Ecureuil

3 relances

Bruisers

1	Morg'n'Thorg
2	Griff Oberwlad
3	Varag Ghoul-Chewer
4	Gretchen Wätcher 'The Blood Bowl Widow'
5	Mighty Zug
6	Zolcath The Zoat
7	Scyla Anfingrimm
8	Karla Von Kill
9	Gloriel Summerbloom
10	Glart Smashrip
11	Willow Rosebark
12	Skrull Halfheight
13	Max Spleenripper
14	Grak
15	Crumbleberry

3 relances

Règles Maison

Les règles qui suivent sont des ajouts « maison » qui vont vous permettre de jouer des matchs « All Star » avec une autre méthode de sélection et une règle additionnelle pour représenter les différents alignements des races dont sont issus les Champions.

Recrutement suivant les alignements ancestraux :

En effet, à la lecture des règles proposées par Games Workshop dans l'almanach 2021 autour de ce concept de match entre Champions, j'ai été frappé par l'absence d'une règle plus cohérente, qui respecterait les Alignements de l'historique du Vieux Monde… Mais pour ça, il a fallu que je me replonge dans de vieux bouquins poussiéreux… Et en particulier dans le livre de règle de Warhammer Battle[2].

Pour sélectionner des Champions afin d'organiser un match « All-Star Games », je vous propose d'utiliser le tableau suivant :

Tableau des Alignements		
Forces de l'Ordre	**Forces de la Destruction**	**Forces Non Alignés**
Hauts Elfes	Guerriers du Chaos	Royaume Ogre
Nains	Hommes-Bêtes	Rois des Tombes
Elfes Sylvains	Démons du Chaos	
Empire	Comtes Vampires	
Bretonnie	Orques & Gobelins	
Hommes-Lézards	Elfes Noirs*	
	Skaven*	

2 NdA : cf livre de règle de Warhammer Battle, 8e Édition – 2009, p.139

On repère rapidement certaines correspondances entre les équipes de Blood Bowl (et les races de certains Champions) et les races du Vieux Monde de Warhammer Battle. Pour d'autres, c'est un peu plus complexe, et il faudra faire quelques adaptations.

Ainsi :

- la Noblesse Impériale pourra s'apparenter aux Bretonniens ;
- les joueurs de l'Union Elfique compteront comme étant des Hauts Elfes (je sais que certains joueurs Elfes Noirs vétérans peuvent finir par jouer pour l'Union Elfique, mais il faut bien « cadrer » un peu les choses…)
- les Nains du Chaos font partie des Forces de la Destruction,
- les Nordiques correspondent approximativement aux Maraudeurs du livre d'armée Guerriers du Chaos et doivent donc être classés parmi les Forces de la Destruction ;
- Les Horreurs Nécromantiques : puisque les Nécromanciens se trouvent dans le Livre d'Armée Comtes Vampires, il est logique que ces équipes soient classées dans les Forces de la Destruction ;
- Les Snotlings appartiennent à la faction Orques et Gobelins dans le monde de Warhammer. Il est donc logique que les joueurs de cette race appartiennent au même alignement que leurs grands cousins peaux-vertes.

En bref, il va falloir s'intéresser à la race du Champion (en cas de doute, référez-vous à la fiche du joueur, à son historique, vous déterminerez assez rapidement et facilement sa race…) afin de déterminer à quel Alignement de Force il appartient.

Ensuite, il va falloir vous mettre d'accord avec votre adversaire sur quel Alignement de Force chacun va choisir (essayez de vous mettre d'accord sur un différent… C'est plus marrant !). Vous choisirez alors vos Champions dans l'Alignement prévu et, éventuellement, si vous en êtes d'accord vous pourrez également sélectionner des joueurs dans les Forces Non-alignées. Cela évitera des matchs avec des Hommes-Arbres jouant avec des Comtes Vampires et des Guerriers du Chaos (même si j'ai bien conscience que les règles de DungeonBowl le permettent…). Essayez d'équilibrer les choses (qu'un coach ne se retrouve pas avec tous les Champions brutaux du jeu, et qu'il recrute en sus Morg'n'Thorg (un Ogre, donc « non-aligné ») tandis que son adversaire n'a pu mettre la main que sur des stars Halflings… Le but étant, je vous le rappelle, de créer le match le plus amusant possible.

Pas Solitaire pour un sou, certes, mais emplis d'Animosité :

Pour toute équipe recrutant des joueurs n'appartenant pas au même alignement, chaque joueur gagne le trait Animosité (joueur de l'autre Alignement).

*Notez que pour des équipes alignant des Elfes Noirs et/ou des Skavens, du fait de l'historique de trahisons multiples de ces deux races, les joueurs d'autres races acquièrent obligatoirement le trait Animosité (Skaven et/ou Elfe Noir).

NdR : Ce document vous est fourni en attendant une traduction officielle de Games Workshop. Blood Bowl est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation, utilisée sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright. Ce document n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited. Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, les logos et symboles Blood Bowl, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd. Une boite de jeu vous est nécessaire pour utiliser ce document.

Mise à jour : 22/04/22
Source : Blood Bowl Almanach 2021
Traduction et Règles maison : Barbarus et PileouFace

Mise en page : Ace
Fourni par http://empireoublie.free.fr/