

BLOOD BOWL

★ Traduction non officielle ★



Les contrats à long terme

par Chroniques d'un Empire Oublié

Note de Rédaction : Ce document est une traduction des règles optionnelles de ligue « Contrats à long terme » présentées dans l'Almanach 2021. En outre, quitte à faire la traduction, Barbarus vous propose également une variante « maison » pour ces options.

Ace.

La signature

Les Contrats... Ces longs morceaux de papiers qui détaillent ce qu'un joueur s'engage à faire pour son équipe (et remplis de tous petits caractères tout en bas de la page, bien entendu !) et qui décrivent tous les avantages en nature et autres bénéfices, ainsi que les petits extras supplémentaires que le joueur recevra s'il fait un excellent match – et, à l'occasion, les mesures qui seront prises en cas de contre-performance. Les excellentes prestations sur le terrain entraînent souvent une renégociation plus lucrative pour le joueur à la fin de la saison, tandis que l'équipe essaye de retenir comme elle peut les services de ses meilleurs joueurs. Mais si le joueur déçoit trop souvent les espoirs que l'on a placés en lui, il risque tout aussi bien de se retrouver éjecté de l'équipe et à devoir chercher un nouvel employeur avant le début de la prochaine saison.

Les Champions (*Star Players en VO*) n'échappent pas à cette règle : la seule réelle différence, c'est le nombre de pièces d'or qu'ils reçoivent en paiement de leur service, et parfois la longueur du contrat en lui-même. De nombreux Champions préfèrent simplement signer avec une équipe pour un match unique, que ce soit pour filer un coup de main ou pour assouvir une vengeance contre un adversaire bien précis. Ces contrats d'un seul match permettent aux Champions de gagner beaucoup de pièces d'or auprès d'un grand nombre d'équipes en assez peu de temps.

Néanmoins, il n'est pas rare non plus que des Champions signent des contrats d'exclusivité avec une équipe spécifique pour une saison, avec des conditions qu'ils ne peuvent tout simplement pas refuser – que ce soit à cause du nombre de pièces d'or qu'ils recevront, ou pour s'assurer que l'équipe garde un secret particulier, hé bien... secret. Parfois, la promesse de gloire, ou d'ajouter un autre trophée à leur palmarès ou de pouvoir côtoyer un joueur qu'il respecte vaut plus que l'or qu'on pourrait lui promettre et suffit à lui faire signer un contrat : après tout, la majorité des champions ont déjà bien suffisamment d'or !

Cette section de l'Almanach 2021 de Spike ! décrit une nouvelle façon dont un coach peut s'assurer les services d'un champion durant toute la durée d'une ligue, ce dernier signant alors un contrat d'exclusivité pour une équipe précise pour la durée totale de la ligue. Cela ne permettra pas seulement aux coaches d'aligner plus souvent leurs champions sur le terrain, mais aussi cela permettra de créer de nouvelles rivalités entre joueurs et d'ajouter une dimension supplémentaire à ce sport déjà très excitant qu'est le Blood Bowl !

Dans les quelques pages qui vont suivre, nous allons vous expliquer exactement comment tout cela fonctionne, en vous détaillant comment les coaches peuvent engager le Champion de leur choix, mais également comment cela affecte la Valeur d'Équipe, ce qui arrive dans les Saisons suivantes, et tout un tas d'autres détails de règles qui vous seront nécessaire lorsque vous déciderez d'utiliser ces règles pour engager de façon un peu plus pérenne les Champions dans vos ligues.

Constituer votre équipe

Comme lors de n'importe quelle ligue habituelle de Blood Bowl, la première chose à faire pour chaque coach est de sélectionner son équipe de départ. Pour cela, le coach doit suivre les règles normales données pages 30-35 du Livre de Règles de Blood Bowl. Les coaches possèdent toujours 1 000 000 de pièces d'or pour engager joueurs, staff, Relances d'Équipe et autres choses.

Une fois que les coaches ont enregistré leur feuille d'équipe, et qu'ils l'ont soumise à leur Commissaire de Ligue, il est temps de passer à l'engagement des Champions !

Engager un Champion :

Au début de la saison, chaque équipe peut engager un seul et unique Champion pour l'ajouter à sa feuille d'Équipe. Cela ne coûte aucune pièce d'or. Le coût est couvert par les propriétaires de l'équipe. On peut ainsi considérer que le Champion est « gratuit », en quelque sorte.

Néanmoins, vous savez que les Champions sont uniques : une fois qu'ils ont signé pour une équipe, ils ne pourront jouer que pour cette équipe durant toute la durée de la Saison. Il est donc d'autant plus important d'avoir un système permettant de décider quelle équipe aura en premier le choix de faire signer un Champion – après tout, ils ne peuvent pas signer pour plusieurs équipes !

Une fois que tous les coachs ont remis leur feuille d'Équipe à leur Commissaire de Ligue, ce dernier doit mettre tous les noms des équipes dans un chapeau, une casquette, ou n'importe quel contenant pouvant faire l'affaire, et pioche ensuite des noms d'équipe un par un. Lorsqu'un nom d'équipe est pioché, le coach de cette équipe peut alors choisir n'importe quel Champion acceptant de jouer pour son équipe et l'ajouter à sa feuille d'équipe. Une fois qu'un Champion est recruté, il ne peut plus être choisi par une autre équipe : il aura accepté de louer ses services à une équipe pour l'intégralité de la saison.

Une fois qu'un Champion a été sélectionné par une équipe, le coach de cette équipe ajoute le Champion à sa feuille d'Équipe. Un Champion embauché de cette façon ne peut jamais être renvoyé de l'équipe : les conséquences financières d'une rupture de contrat pour une équipe sont bien trop importantes pour qu'elle prenne le risque de mettre fin prématurément à cet engagement !

Dans le cas malheureux où une équipe ne pourrait avoir un Champion éligible à engager, parce que tous les Champions acceptant de jouer pour cette équipe ont déjà été engagés par d'autres, un coach peut alors engager n'importe quel autre Champion, même s'il ne joue normalement pas pour son équipe. Cela peut entraîner d'étranges combinaisons d'équipes et de Champions, et, soyons assez honnêtes pour le reconnaître, cela ouvre de nouveaux horizons dans le vaste monde de Blood Bowl !

Valeur d'Équipe :

Bien que les équipes n'aient pas besoin de dépenser la moindre pièce d'or pour engager un Champion de cette manière, ils pèseront malgré tout sur la Valeur d'Équipe dès le début de la saison. Cela signifie donc que les équipes commenceront souvent la saison avec des Valeurs d'Équipe différentes du fait du coût des Champions engagés pour la saison. C'est normal, et cela permettra à certains coachs d'avoir plus de choix en termes de Coups de Pouce dès le tout premier match.

Champions non-engagés :

Tous les Champions ne seront peut-être pas assez chanceux pour être embauchés pour une saison, ce qui leur garantit du temps de jeu et des rentrées d'argent régulières. Certains devront trouver des matchs auxquels participer de façon plus traditionnelle, acceptant de jouer pour des contrats d'un seul match pour des équipes voulant bien s'offrir leurs services.

Les Champions qui n'ont signé pour aucune équipe restent libres d'être engagés par n'importe quelle équipe via les Coups de Pouches habituels. Pour être clair, tous les coachs ayant des Champions restent capables d'engager d'autres Champions via des Coups de Pouce, le Commissaire de Ligue devant garder une liste des Champions non-engagés facilement accessible à tous les coachs.

Différence de Règles

Engager un Champion de cette façon est quelque peu différent de celles qu'utilisent habituellement les coachs lorsqu'ils ajoutent ces joueurs célèbres à leurs équipes. C'est pour cela que vous trouverez de petites différences de règles dans les lagues qui utiliseront ces règles optionnelles pour les Champions, de façon à ce que tous les coachs puissent tirer le meilleur parti de leur Champion favori et du reste de leur équipe.

Blessures :

Les Champions sont extrêmement bien traités, ils ont souvent gagné pas mal de pièces d'or tout au long de leur carrière, en ayant signé de nombreux contrats ou en faisant de la pub pour une marque bien précise, qui tient beaucoup à eux. C'est pour cela que ces joueurs exceptionnels ont accès aux meilleurs docteurs, nécromanciens, chamans ou autres rebouteux, quelle que soit leur façon préférée d'être soigné. Et ces joueurs peuvent payer grassement pour s'assurer que leur carrière ne s'abrège trop rapidement sur une blessure malheureuse ou à cause de charlatans ou de praticiens ne soignant que grâce au pouvoir curatif des sangsues ou des saignées.

Si un Champion devait effectuer un jet sur le Tableau d'Élimination à n'importe quel moment de la saison, il traitera les résultats de Blessure Sérieuse, Séquelle ou Mort comme un résultat Amoché (NdR : *Rate le Prochain Match*). Cela signifie donc qu'un Champion ne peut jamais avoir de Blessure Persistante, de Réduction de Caractéristiques ou être tué durant le déroulé de la saison ; probablement grâce à l'expertise médicale dont il bénéficie ou aux sorts de protection qu'il a acheté à prix d'or, avec l'argent qu'il a gagné via ses divers contrats.

Cela signifie aussi qu'un Champion est toujours capable de jouer à son meilleur niveau, et qu'il ne deviendra pas moins bon de fait d'un tacle incapacitant intempestif – ce qui assure aussi aux coachs de toujours tirer le meilleur d'un Champion embauché en début de saison. Néanmoins, un Champion restera forcé de manquer le prochain match de leur équipe en cas de tacle particulièrement brutal !

Points de Star Player :

Comme d'habitude lorsque vous jouez avec un Champion dans votre équipe, il ne gagnera pas de Points de Star Player¹ comme les autres joueurs. C'est pour cela qu'il ne pourra jamais gagner de nouvelle Compétence ou avoir une Augmentation de Caractéristiques², ou être désigné pour recevoir le titre de Joueur du Match (JdM) tout au long de la saison.

Les Saisons suivantes

À la fin de la Saison, tous les contrats des Champions prennent fin et les coachs doivent les retirer de leur feuille d'Équipe. La prochaine étape pour les Coachs consiste à devoir recréer leur équipe pour la future saison en utilisant les règles de Ré-enrôlement que vous trouverez pages 99 et 100 du Livre de Règles de Blood Bowl³. De plus, n'importe quel nouveau coach voulant rejoindre la ligue doit enrôler son équipe à ce moment-là, en suivant les règles normales.

L'étape suivante pour les équipes consiste à engager un Champion pour la nouvelle saison. Cela fonctionne légèrement différemment de ce que nous avons vu précédemment ; essentiellement parce que plus bas l'équipe se trouve dans le classement de la ligue de la saison précédente, plus elle pourra choisir en premier son Champion pour la saison à venir.

En premier lieu, les nouvelles équipes rejoignant la ligue seront les premières à pouvoir choisir un Champion accessible à leur équipe. L'ordre dans lequel les nouveaux coachs pourront embaucher un Champion est déterminé au hasard, en suivant la méthode de pioche aléatoire décrite précédemment (NdT : en gros, la méthode de la pioche dans le chapeau).

Par exemple : Nic, Sam et Luke désirent tous rejoindre une ligue existante dont la saison vient de s'achever. Après avoir enrôlé leurs équipes, chacun va pouvoir embaucher un Champion. Le Commissaire de Ligue met leur nom dans un chapeau et pioche leur nom l'un après l'autre. Sam est pioché en premier et choisit Morg'n'Thorg pour son équipe de Halflings. Le nom de Nic sort en second du chapeau, aussi il peut choisir Lord Borack pour son équipe de Khorne (NdE : un excellent choix s'il en est !). Et pour finir, Luke choisit Roxana Darknail pour son équipe d'Elfes Noirs.

Après que toutes les nouvelles équipes aient engagé un Champion, les équipes existantes peuvent alors choisir un Champion parmi ceux restant. Néanmoins, l'ordre dans lequel ces équipes choisiront un Champion n'est pas déterminé au hasard comme lors de la première saison. À la place, toutes les équipes existantes lors de la première saison doivent être classées dans un ordre qui correspond à leur réussite lors de la saison passée comme si elles étaient toutes dans une même division. La dernière équipe sera la première à effectuer son choix parmi les Champions restant, suivie par l'avant-dernière, et ainsi de suite jusqu'à remonter à la première équipe.

Par exemple : Pour continuer avec notre précédent exemple, il est alors temps pour les équipes existantes d'enrôler chacune à leur tour un Champion. Après avoir collecté tous les résultats de la saison précédente, on obtient le classement suivant :

1^{er} Jay – Horreurs Nécromantiques

2^e Gavin – Skavens

3^e Shane – Orques Noirs

4^e Xavier – Elfes Sylvains

5^e Keith – Hommes-Lézards

6^e James – Union Elfique

7^e Louise – Gobelins

8^e Steve – Noblesse Impériale

9^e Dan – Morts-Vivants Titubants

10^e Rob – Ogres

Après que les nouveaux coachs (NdT : Nic, Sam et Luke) aient choisi leurs Champions, le choix suivant revient à Rob, puisque son équipe a terminé en bas de classement lors de la saison précédente. Après Rob, ce sera au tour de Dan, puis de Steve, et ainsi de suite. Rob engage Deeproot Strongbranch, Dan choisit Frank'n'Stein, le choix de Steve se porte sur Mighty Zug, Louise choisit Varag, James les Frères Swifts, Keith sélectionne le Black Gobbo, Gavin Glart Smashrip et pour finir, Jay recrute Wilhelm Chaney.

Cette méthode de sélection assure que l'équipe qui a gagné la saison précédente ne puisse pas continuer à s'assurer la victoire et offre aux autres équipes la meilleure chance possible de créer la surprise lors de la saison à venir.

1 NdT : dans un vieux article en V3, vous pouvez trouver une règle maison pour que les Champions gagnent des Points d'Expérience (ancien nom des Points de Star Player) et bénéficient de cette expérience comme les autres joueurs.

2 NdT : on ne parle pas ici des augmentations temporaires liés à des Coups de Pouce (Carte Spéciale par exemple).

3 NdT : ou pages 84 et 85 du Livre de Règles de Dungeon Bowl...

Un Visage Familier :

Jouer avec les mêmes joueurs semaine après semaine finit par avoir un impact sur le Champion, qui devient plus sensible aux tactiques et au style de jeu de l'équipe qui l'emploie. C'est pour cela qu'un Champion qui signe pour la même équipe lors de plusieurs saisons sera accoutumé à la façon donc l'équipe joue, et finira par mieux s'intégrer.

Lors des saisons suivantes, si une équipe parvient à engager le même Champion que la saison précédente, alors ce Champion perdra le trait Solitaire (X+) pour la durée de la saison.

NdT : le paragraphe suivant vous offre une possibilité différente d'intégrer un Champion dans votre équipe pour une saison via une Règle Maison totalement non-officielle. À vous, ou votre Commissaire de Ligue, de voir si vous souhaitez ou non l'utiliser...

Règle Maison

Lorsque j'ai débuté à Blood Bowl (en V3), les Champions pouvaient être embauchés directement dans une équipe, pour une durée indéterminée, un peu comme dans les règles précédentes... Cela poussait souvent les joueurs à embaucher de TRÈS grosses stars (Morg ou Griff, voir Morg ET Griff...), mais il y avait une règle permettant soit d'annuler la présence d'un Champion en cas de doublon, soit de considérer que les équipes n'avaient embauché que d'excellentes doublures (et donc, de faire jouer les deux Champions simultanément)... Ah, c'était le bon temps !

Mais trêve de bavardage : si cette méthode avait des défauts, elle offrait en revanche un véritable choix à effectuer, car le recrutement était effectué sur les deniers propres de l'équipe et impactait donc, de fait, la création de l'équipe...

C'est avec cette version du jeu en tête que je vous propose d'utiliser la règle suivante...

Le Talent se paye en espèce sonnante...

Toutes les règles précédemment décrites s'appliquent, en commençant par l'ordre de choix pour les engagements déterminés aléatoirement ou en suivant le résultat de la saison dernière. Mais vous devez déterminer cet ordre « avant » que les coachs ne créent leur équipe. Une fois cet ordre déterminé, chaque coach choisit un Champion. Une fois ce choix fait, il recrute son équipe, en suivant les règles habituelles, mais il doit déduire de sa somme initiale le coût en pièce d'or du Champion. Ce dernier compte également dans la VE de l'équipe. Puis le reste des règles décrites ci-dessus s'appliquent normalement.

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 boîte de jeu vous est nécessaire pour utiliser ce document.

Mise à jour : 23/02/22

Source : Blood Bowl Almanach 2021

Traduction : Barbarus

Corrections : PileouFace

Mise en page : Ace

Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>