

GUIDE DU STRATÈGE POUR BLOOD BOWL

Ce document a été réalisé pour permettre de réfléchir à la création d'une intelligence artificielle pour le jeu TowBowl Tactics en prenant en compte les tactiques et stratégies utilisées au cours d'un match de Blood Bowl. Ce document ne se veut pas exhaustif et existe uniquement pour donner des pistes de réflexion pour élaborer le comportement des joueurs via l'interface PC.

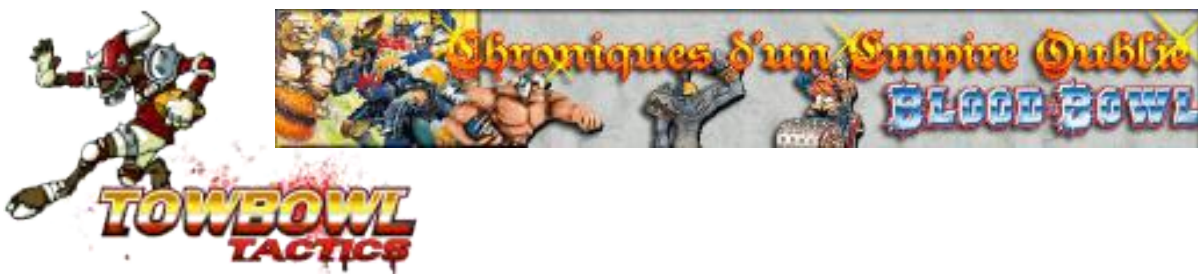
Il présente les diverses phases de jeu et les diverses tactiques que l'on peut utiliser. Lorsqu'une différence d'application de tactiques selon la race d'une équipe se dégagera, vous pourrez avoir à votre disposition un listing de comportement qu'adoptera, en général, un joueur de telle ou telle race. Il en sera de même selon le poste et/ou les compétences possédées.

Puisque l'on parle de compétences : ce document est élaboré à partir des règles du LRB 5.0 qui sont celles ayant été utilisées à l'époque de la création du jeu TbT (les adaptations sont aisé à faire pour les versions suivantes.

Bonne lecture et n'hésitez pas à apporter commentaires et critiques sur ce document.

*Site Chroniques d'un Empire Oublié : <http://empireoublie.free.fr>

*Site TowBowl tactics : <http://www.towbowl tactics.com>



L'INFLUENCE DE LA MÉTÉO

La météo peut influencer sur les choix des coaches en matière de stratégie :

✳️ En cas de **canicule**, des joueurs peuvent se retrouver en réserve jusqu'au prochain coup d'envoi. Le coach ayant le plus de joueurs disponibles essaiera de profiter de cet avantage. Si un trou est fait sur la LoS, le coach passant à l'attaque en premier essaiera de couper la LoS adverse du second rideau afin de s'imposer sur la moitié de terrain. Si la canicule a dégarni les ailes ou l'arrière, le coach tentera de mettre sur ces parties de terrain le maximum de joueurs possible, contraignant l'adversaire à devoir replacer ses défenses au cours de son premier tour.

✳️ Temps **ensoleillé** : les équipes à fort niveau en Agilité (Elfes) seront peu gênée par ce type de météo. Par contre les autres équipes limiteront assurément leurs passes en nombre et/ou en distance. A moins, bien sûr, que le Lanceur ne possède un fort niveau en Agilité (au moins 4) et/ou des compétences telles que « Costaud » ou « Précision ».

✳️ L'**Averse** implique les même effets que le temps ensoleillé, mais cette fois-ci pour le receveur ou pour le joueur récupérant la balle au sol. Lors d'une averse, généralement on positionne un ou deux autres joueurs autour du ballon avant de procéder à la récupération. Cette dernière se fera si possible par un joueur à fort niveau d'Agilité (au moins 4) et ou possédant la compétence « Dextérité » ou « Main démesurée ». Certaines équipes plus spécialisée dans la frappe (Nains, Chaos, Mort-Vivants,...) iront même jusqu'à laisser la balle au sol, le temps de faire du nettoyage et de la récupérer dans de meilleurs conditions.

✳️ Avec le **Blizzard**, les joueurs ne tentent jamais le sprint ou alors avec la compétence « Équilibre » ou une relance disponible et encore uniquement en cas de Touch Down possible et sans que ce dernier soit sûr d'être marqué au prochain tour (retour de plusieurs adversaires, fin du match ou de la mi-temps,...). Si le joueur est tranquille à 1 ou 2 cases de l'En-But, sans possibilité de retour, il ne tentera jamais le Sprint (même sans le blizzard d'ailleurs). Le Sprint, surtout en cas de Blizzard, est une manœuvre désespérée soit pour éloigner un joueur en danger, soit pour marquer un TD avant un retour adverse qui serait trop compliqué à gérer.



LE PLACEMENT SUR LA LoS

Nous savons que le Coach qui engage doit placer ses joueurs en premier avec au minimum 3 joueurs sur la LoS et maximum 2 joueurs sur les ailes. Le placement différera énormément selon le type de jeu de l'équipe, donc de leur race, mais aussi des compétences possédées.

✳ Je joue en frappe avec constitution d'une cage : je fais une LoS plein centre de 5 à 6 joueurs avec un second rideau de 3 ou 4 joueurs qui viendront fermer la cage. Je peux réserver 2 joueurs pour la récupération de la balle. En défense je vais aligner mes joueurs les plus lourds et couvrir le terrain en second rideau.

✳ Je joue en esquive avec constitution d'un couloir : je vais garnir mes ailes et laisser uniquement 3 joueurs en LoS qui esquivent et viendront renforcer le couloir. En défense, je couvre le terrain le plus loin possible pour attirer les adversaires s'ils sont moins rapides que moi et leur mettre un contre.

✳ Généralement d'un point de vue compétence sont placés sur la LoS : les Big Guys, les joueurs ayant « Blocage », « Garde », « Stabilité ». Les joueurs ayant « Intrépidité » viendront contrer les Big Guys. Ceux qui ont « Tacle » viendront en second rideau pour se mettre dans les Zones de tacles des adversaires ayant « Esquive ». Les Frénétiques et Joueurs Vicieux seront en second rideau pour faire du nettoyage. Les joueurs rapides seront placés sur les ailes et en première ligne accompagnés de Blitzers possédant « Blocage » pour faire les percées si j'ai l'initiative. Sinon, je les place en bas de terrain en attente du contre.



LE COUP D'ENVOI

Le résultat du Coup d'Envoi peut aussi influencer grandement la conduite du match.

✳️ **A Mort l'arbitre** : avec ce résultat, les coaches ne prendront pas de gants avec les agressions, essayant de sortir le plus possible de joueurs adverses pour préparer la suite du match et/ou de la ligue. Une agression sera faite à chaque tour avec priorité aux joueurs ayant « Joueur Vicieux », « Tronçonneuse » et avec si possible un ou deux soutiens et/ou la compétence « Sournois ». (*Voir chapitre concernant l'agression pour plus de renseignements*).

✳️ **Bagarre** n'aura une influence que sur les équipes de frappeur. Ces derniers voyant le nombre de tours diminué prendront moins de temps à éliminer les joueurs adverses et iront au Touch Down plus tôt.

✳️ Concernant l'**invasion du terrain**, elle aura le même effet qu'une canicule.

✳️ Si la balle sort du terrain, le coach recevant la balle peut la donner à l'un de ses joueurs. En général elle est confiée à un joueur ayant la capacité de la conserver jusqu'au TD car il possède un fort niveau de Force et/ou des compétences telles que « Blocage », « Stabilité ». De même, un coach ne rechignera pas à la confier à un joueur à qui il manque 3 Points d'expérience pour obtenir une nouvelle compétence. Enfin, elle peut être confiée à un joueur à fort mouvement qui pourra aller loin dans les lignes adverses soutenu par plusieurs coéquipiers dont l'un d'eux aura fait un blitz pour sécher le joueur le plus dangereux défensivement parlant (dégager une partie de terrain, empêcher un retour,...)



LES ACTIONS

✳️ **Les mouvements** : Les mouvements seront différents selon qu'une équipe est rapide et agile ou lente et frappeuse. Les Elfes et consort auront tendance à ne pas limiter leurs esquives et à créer des couloirs sur les ailes, tandis que les autres préféreront créer des cages en protection de la balle et avancer en groupe, puis ils libèrent des joueurs un peu plus rapide si l'équipe en possède (Hobgobelin, Hommes-Bête, Goules). Les équipes mixtes de type Nécromantiques, Hommes-Lézard essaieront de bloquer le plus possible d'adversaires dans une zone pour laisser les rapides partir en course. La plus grosse difficulté se présente quand deux équipes du même type se rencontrent. Les rapides établiront alors un système de cage en attente de libérer un marqueur potentiel en course ou en attente d'une réception. Les frappeurs continueront invariablement à se frapper sur la tronche en espérant être meilleur que l'autre vu que de toutes façon ils ne peuvent pas courir.

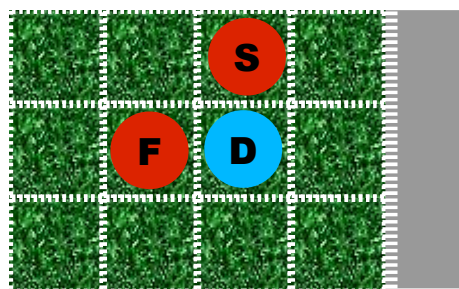
✳️ **Les Blocages** : Déjà il est à mentionner que les blocages se font toujours avec du soutien pour obtenir les fabuleux 2 Dés. A moins d'avoir 4 en Force ou de posséder « Blocage » à la différence de l'opposant direct. Voici une table statistique qui vous fera mieux comprendre les choses.

<p><u>L'attaquant et le Défenseur n'ont ni esquive, ni blocage:</u> Chance de repousser et plaquer: 2/6 Chance de repousser: 2/6 Chance que les deux soient plaqué: 1/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 1/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>L'attaquant à Blocage:</u> Chance de repousser et plaquer: 2/6 Chance de repousser: 2/6 Chance que le défenseur soit plaqué: 1/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 1/6 Bilan: 5 chance sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>Le défenseur à Blocage:</u> Chance de repousser et plaquer: 2/6 Chance de repousser: 2/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 2/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>Les deux ont blocage</u> Chance de repousser et plaquer: 2/6 Chance de repousser: 2/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p>	<p><u>Le défenseur à esquive</u> Chance de repousser et plaquer: 1/6 Chance de repousser: 3/6 Chance que les deux soient plaqués: 1/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 1/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>L'attaquant à blocage, le défenseur à esquive</u> Chance de repousser et plaquer: 1/6 Chance de repousser: 3/6 Chance que le défenseur soient plaqués: 1/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 1/6 Bilan: 5 chance sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>L'attaquant à blocage, le défenseur à blocage et esquive</u> Chance de repousser et plaquer: 1/6 Chance de repousser: 3/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 1/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p> <p><u>Le défenseur à blocage et esquive</u> L'attaquant à blocage, le défenseur à esquive Chance de repousser et plaquer: 1/6 Chance de repousser: 3/6 Chance que l'attaquant soit plaqué: 2/6 Bilan: 4 chances sur 6 d'obtenir un bénéfice</p>
---	---

Ce tableau présente des statistiques pour 1 Dé de blocage, je vous laisse calculer les factorielles pour les probabilités sur 2 Dés et 3 Dés.

Tout tour commence par une série de blocage, du moins pour ceux qui ont la compétence. Ensuite, les frappeurs continueront à bloquer, les équipes plus agiles utilisant plutôt l'esquive. Le blocage est fait pour sécher de l'adversaire afin de faire des sorties ou pour mettre au sol afin de gagner de l'espace pour les coureurs ou pour faire avancer une cage.

✳️ **Le Blitz** : c'est l'ACTION primordiale du jeu et il n'y en a qu'un par tour. Défensivement, le blitz sera effectué sur le porteur de ballon ou sur un joueur encadrant le porteur de balle et offrant la possibilité de se mettre dans la Zone de Tacle de ce porteur de balle. Offensivement, le blitz servira à dégager une zone permettant de générer un couloir pour un coureur. Sinon le blitz servira à tenter de sortir un joueur gênant ou traînant le long de la ligne de touche. Si le blitzer à « Frénésie », ce joueur isolé peut se trouver à quelques cases de la ligne de touche. Si le Frénétique ne possède pas un score supérieur en Force que son adversaire, il devra avoir du soutien et son adversaire ne devra pas se trouver à plus de 2 cases de la touche pour continuer à avoir 2 Dés de blocage. Le soutien sera placé de telle sorte qu'il offre son soutien pour tous les jets de blocage.



S: Coéquipier en soutien

D: Défenseur

F: Frénétique

✳️ **Les Esquives** : Les esquives sont employées de façon immorales (aux dires des frappeurs) par les joueurs ayant 4 en Agilité. Cela leur permet d'éviter de se faire bloquer ou de jouer une stratégie de placement en attente d'une réception vu que l'adversaire ne pourra blitzer que l'un d'entre eux. Ces joueurs utilisent aussi l'esquive pour quitter la LoS et porter le danger où ils le désirent sur le terrain ou pour créer des couloirs pour leur coureurs. Les minus vont même jusqu'à se balader dans les zones de tacles adverses pour optimiser leur placement ou tout simplement pour aller au plus court vers le TD.

✳️ **La Récupération** : Invariablement, si le récupérateur ne possède pas « Dexterité » ou n'a pas 4 en Agilité, le coach devra placer au moins un second joueur à côté de la balle avant de tenter la récupération. Lors du Coup d'Envoi, cette action est en général la dernière, à moins qu'il y ait possibilité de faire une passe et un run vers le TD. C'est le cas par exemple d'un joueur ayant 10 en mouvement, se trouvant sur la ligne médiane et possédant la compétence « Sprint ». En effet, ce dernier peut se mouvoir de 13 cases, à savoir la distance d'une moitié de terrain.

✳️ **La Transmission** : la transmission est souvent utilisée pour transmettre la balle à un joueur capable de la lancer ou pouvant partir pour une course. Ces coureurs sont dotés en général de la compétence « Blocage ». Elle est fortement appréciée des équipes de frappeurs type Nains ou Chaotique n'ayant pas les compétences de passes. De même, elle sera utilisée précédemment à une passe pour allonger la distance parcourue. Un porteur de balle fait un mouvement de plusieurs cases transmet la balle à un joueur n'ayant pas bougé et ayant la possibilité de faire une passe (Agilité suffisante et/ou compétences adéquates possédées), qui lui-même fera un mouvement avant de faire une passe à un joueur démarqué (*Imaginons un Elfe Sylvain bougeant de 8 cases, transmettant à son Lanceur qui lui-même bouge de 7 cases avant de faire une passe longue à un receveur qui bougera de 8 cases et vous comprenez pourquoi les elfes sylvains peuvent traverser un terrain en un tour*).

✳️ **La Passe** : la passe est en général la dernière action effectuée. Toutefois, si une course pour le TD peut être faite, elle sera alors effectuée en avant dernier. Les équipes faibles en Agilité ou dont les joueurs n'ont pas de compétences telles que « Passe », « Précision », « Costaud », se limitent à de petites passes (Éclair ou courtes) pour diriger le jeu dans un sens ou pour finir sur le TD. Les autres équipes ayant des joueurs ayant beaucoup d'Agilité, combiné à de forts scores en mouvement, avec ou sans les compétences appropriées font souvent la passe dans les premières actions. En effet, certains de la réussissent, ils protègent ensuite le porteur du ballon par leurs mouvements. Dans cette optique ils utiliseront aussi des passes éclairs ou courtes. Ils réserveront les passes longues et les bombes pour des dernières actions avec un receveur certain de ne pas être blitzé ou conduisant au TD.

✳️ **L'Agression** : une agression se commettra toujours avec au moins un ou deux soutiens, à moins que l'agresseur n'ait la compétence « Joueur Vieux » ou « Tronçonneuse » et encore un soutien peut être utile surtout sur des joueurs à grosses armures (plus de 8). Une agression est en général la dernière action commise (à moins qu'il y est une passe, et dès lors il n'y aura pas d'agression). L'agression est une action dangereuse du fait que l'arbitre puisse virer le joueur. Ainsi, l'agression ne sera commise que pour tenter d'évincer du jeu un joueur gênant de type Big Guys, Danseur de Guerre ou joueur à forte expérience.

✳️ **Le Sprint** : Comme nous l'avons dit lors du chapitre sur la météo, le Sprint reste une action désespérée pour éloigner un joueur ou pour aller marquer un Touch Down qui ne le sera sûrement pas au prochain tour. Par contre, un joueur ayant « Équilibre » n'hésitera jamais à sprinter d'une case pour obtenir l'avantage de ne pas être blitzé ou de voir un adversaire rejoindre sa zone de tacle. Mais si le joueur ayant « Équilibre » utilise sa relance sur le premier jet, il ne tentera un second sprint que dans les cas vus précédemment. Un joueur ayant un haut score d'Agilité préférera toujours tenter une esquive au tour suivant plutôt que de tenter un sprint pour empêcher la venue d'un adversaire dans sa zone de tacle.

✳️ **Le Lancé de Coéquipier** : utilisé pour envoyer un Halfling, un Gobelin ou un Snotling loin derrière les lignes adverses. Il est très difficile de réussir un tel lancé mais il procure un avantage sérieux. Il sera utilisé uniquement s'il y a une zone suffisamment libre de tout joueur adverse. Les équipes utilisant cette tactique essaient de concentrer leur adversaires sur la LoS avant d'effectuer le lancé. A contrario en défense, les adversaires de telles équipes laissent généralement un défenseur en attente pour blitz le minus lancé. En effet, ces derniers n'ayant généralement que 2 en Force, un défenseur suffit.

✳️ **Les Relances** : Elles sont conservées pour relancer les jets des dernières actions (transmissions, passes) ou pour relancer un blocage qui bloque complètement votre jeu. Sachant qu'elle ne peuvent être utilisées par les joueurs « Solitaire », ces derniers ne font généralement pas le blitz puisqu'il serait perdu en cas de cumul avec un jet de « Cerveau Lent », « Débile » ou « Animal Sauvage » ratée.

LE STAFF

✳️ **L'Apothicaire** : Il servira à tenter de soigner un joueur ayant subi une blessure grave handicapante pour l'avenir ou pour empêcher une mort. (*Résultats sur table supérieur à 51*)

✳️ **Le Sorcier** : il est généralement utilisé pour empêcher l'adversaire de marquer un Touch Down.

CONCLUSION

✳️ Si je n'ai pas la balle, je réserve mon blitz pour une action défensive.

✳️ Si j'ai la balle 2 options sont devant moi : Soit je joue en frappe et je bloque tout ce que je peux bloquer puis j'arrange une cage. Soit je joue en esquive et je génère un couloir pour assurer mes passes et courses, puis je bloque et blitze là où il faut (joueur dangereux ou capable de blitz mon porteur de balle).

✳️ Pour étudier à fond les stratégies, visitez le site ressources TBBL sur les stratégies de certaines races : [Playbooks TBBL](#)

✳️ Pour toutes critiques, remarques ou simplement pour participer à l'élaboration de ce document: empire-oublie@wanadoo.fr