

Street Bowl

Version officiel en anglais :

<https://www.thenaf.net/wp-content/uploads/2019/09/Street-Bowl-2019.pdf>

Street Bowl est une variante des règles Blood Bowl de Games Workshop, le jeu de football fantastique. Street Bowl se joue dans un environnement urbain impitoyable plutôt que sur le gazon herbeux d'un terrain traditionnel, ce qui donne des matchs encore plus rapides et plus violents que d'habitude.

Street Bowl a été initialement développé par Ramsay «Norse» McPherson, Niels Vegter, Louis Duguet et Ruediger Rickkassel. Selon certains témoignages, l'alcool pourrait avoir été impliqué. Ce document représente une mise à jour du comité des variantes de la NAF, qui vise à rendre les règles plus adaptées au jeu de tournoi moderne. Cela servira de document de base pour les tournois de Street Bowl sanctionnés par la NAF.

Comme pour les autres événements Blood Bowl, les organisateurs peuvent choisir de personnaliser leurs tournois Street Bowl, mais les modifications doivent rester raisonnables. Ces jugements seront rendus par le directeur du tournoi NAF lorsqu'un événement est soumis à sanction.

★ RÈGLES BLOOD BOWL ★

En dehors de ces modifications spécifiquement décrites ci-dessous, les jeux seront joués en utilisant les règles les plus récentes pour Blood Bowl.

★ CRÉATION D'ÉQUIPE ★

Ces règles de création d'équipe sont fortement recommandées, car elles ont été testées longuement et les modifications peuvent déséquilibrer cette version du jeu. Cela dit, les modifications sont autorisées à moins qu'elles ne soient jugées trop transformatrices ou déséquilibrantes. Le directeur du tournoi peut vous demander de les modifier ou de refuser la sanction.

★ Les équipes peuvent être achetées en utilisant 600 000 GC.

★ Les seuls avantages disponibles sont les potions magiques et le maître-chef Halfling. Chaque équipe reçoit 1 potion gratuitement, les ébauches supplémentaires sont de 50 000 GC chacune et il n'y a pas de limite sur le nombre pouvant être achetées. Voir le tableau Magic Potion à la p. 3.

★ Les équipes peuvent être sélectionnées à partir de n'importe quelle liste approuvée par la NAF 23/26.

★ Dans Street Bowl, une équipe ne peut pas avoir moins de 7 ou plus de 11 joueurs sur la liste. Une équipe alignera seulement 7 joueurs à la fois.

★ De plus, seuls 4 joueurs «spécialisés» (c'est-à-dire tout joueur dont la disponibilité est inférieure à 0-12) peuvent être sélectionnés.

★ Les équipes de Street Bowl ne sont pas très bien formées ni fiables. Les relances d'équipe coûtent le double du coût indiqué. Par exemple, une relance pour une équipe humaine coûterait 100 000 GC.

★ Avons-nous mentionné que les joueurs de Street Bowl sont mal formés? Il est très fortement recommandé que les tournois limitent considérablement les compétences supplémentaires et interdisent le leader.

★ Aucun membre du personnel (apothicaires, entraîneurs adjoints, pom-pom girls) ne peut être acheté. Les équipes de morts-vivants et de nécromantiques obtiennent leur nécromancien comme d'habitude.

★ RÈGLES STREET BOWL ★

DURÉE DU JEU: Street Bowl est composé de deux moitiés de 6 tours, plutôt que des moitiés normales de 8 tours utilisées dans Blood Bowl.

LE TERRAIN: Le terrain du Street Bowl ne mesure que 7 cases de large; 3 carrés dans la zone centrale et 2 carrés dans chacune des zones larges, comme illustré à la p. 3. C'est la même longueur qu'un emplacement standard de Blood Bowl. Le champ est recouvert de pavés et l'intégralité de chaque ligne de touche est bloquée par un mur (imaginaire dans la plupart des cas, mais n'hésitez pas à créer un pitch 3D). Les effets des pavés et des murs sont décrits ci-dessous.

INSTALLATION: Une équipe DOIT mettre en place autant de joueurs que possible pour chaque coup d'envoi, jusqu'à un maximum de 7 joueurs pour chaque entraînement. En raison de la largeur plus étroite du terrain, il n'est obligatoire d'installer qu'un seul joueur sur la ligne de mêlée (ils doivent également être entre les marques de hachage), bien que d'autres puissent y être installés si vous le souhaitez. Un seul joueur peut être installé dans chaque zone large.

COUP D'ENVOI: Comme dans toutes les variantes de Sevens, lorsque le ballon est lancé, 2D6 est lancé pour déterminer la dispersion et le résultat le plus bas est utilisé.

PAVÉ ET ARMURE: Ajoutez +1 au jet d'armure pour tout joueur renversé en jouant au Street Bowl (que ce soit par un blocage ou une action ratée ou de toute autre manière).

PAVÉ ET BALLON: Le ballon se disperse normalement lorsqu'il est botté ou lancé, mais rebondit deux fois s'il est lâché après une prise ratée ou s'il touche le sol après une passe, un coup de pied ou une remise en jeu. Si une balle touche le sol, lancez un D8 et dispersez la balle dans cette direction. Si le carré n'est pas occupé, lancez un autre D8 pour faire rebondir la balle une deuxième fois. Après cela, la balle cesse de rebondir et le jeu peut continuer normalement. Le ballon peut être attrapé s'il rebondit sur une case occupée, mais il se disperse deux fois de plus s'il n'est pas attrapé.

MUR ET ARMURE: Être poussé dans un mur de briques fait mal, même si le joueur n'est pas renversé! Un joueur ne peut être poussé dans un mur que s'il n'y a pas de place libre disponible. Lorsqu'un joueur est repoussé contre un mur, mais pas renversé, laissez le joueur debout, mais faites

un jet d'armure en ajoutant +1 parce que le mur est aussi dur que les pavés! Si l'armure est pénétrée, le joueur bloqué tombe et vous pouvez immédiatement rouler pour une blessure. Si un joueur est repoussé contre un mur et renversé, alors le joueur bloqueur peut ajouter +2 au jet d'armure (+1 pour le mur et +1 pour les pavés!). Si l'armure est pénétrée, roulez pour blesser normalement. Si un joueur est poussé dans la foule à chaque extrémité de la rue, lancez-vous pour blesser en utilisant les mêmes règles que Blood Bowl.

MUR ET BALLON: En raison des murs de chaque côté de la rue, le ballon ne peut jamais quitter le terrain, sauf au-dessus des barrières basses à chaque extrémité de la rue. Quand une balle rebondit hors limites dans la zone des buts, les fans la relanceront en utilisant les mêmes règles que dans Blood Bowl. Si une balle rebondit dans un mur pendant le jeu, elle dispersera les cases D6 dans une direction aléatoire en utilisant le modèle de remise en jeu standard, puis rebondira deux fois en touchant le sol comme décrit ci-dessus. Cette règle affecte les balles rebondissantes, ainsi que tous les coups d'envoi qui frappent un mur. Notez qu'il n'y a pas de touchback dans Street Bowl à moins que le ballon ne rebondisse dans la moitié de l'équipe qui frappe ou à la fin de la séquence.

BALLON ET MUR: Certains lanceurs tenteront délibérément de passer le ballon à un autre joueur en le faisant rebondir contre un mur. Passer une balle sur un mur est extrêmement difficile, ainsi que très imprévisible. Une telle passe subit un modificateur de -1 au jet d'Agilité pour passer le ballon. Une passe, qui rebondit sur le mur, ne peut jamais être interceptée, bien que les joueurs avec Pass Block puissent toujours se déplacer pour placer des zones de tacle sur le lanceur ou le récepteur prévu. En tenant la règle de gamme sur le côté, il est possible de plier la règle pour qu'elle passe du lanceur au récepteur prévu (ou à une case vide) et touche également l'un des murs le long du côté de son chemin prévu. Cela marque la section du mur que le lanceur vise lorsqu'il fait la passe. Effectuez l'action Passer en tenant compte du modificateur -1 pour le faire rebondir sur le mur comme décrit ci-dessus. Si le lancer est échappé, il atterrit normalement aux pieds du lanceur et rebondit deux fois. Si le lancer est inexact, il frappe le mur, mais disperse alors de manière

inattendue les carrés D6 dans une direction aléatoire en utilisant le modèle de remise en jeu. Une passe inexacte qui rebondit sur le mur de cette manière peut être rattrapée par n'importe quel joueur de chaque équipe de la même manière qu'une balle rebondissante, à défaut de quoi elle frappera le sol et rebondira deux fois. Si la passe est précise, le récepteur comme d'habitude peut l'attraper.

MUR ET MINUS: Throw Teammate fonctionne de la même manière que d'habitude, à l'exception du joueur jeté qui frappe l'un des murs. Si un coéquipier jeté se disperse dans un mur, lancez un D6. Sur un 1-5, le joueur arrête de se disperser en heurtant violemment le mur.

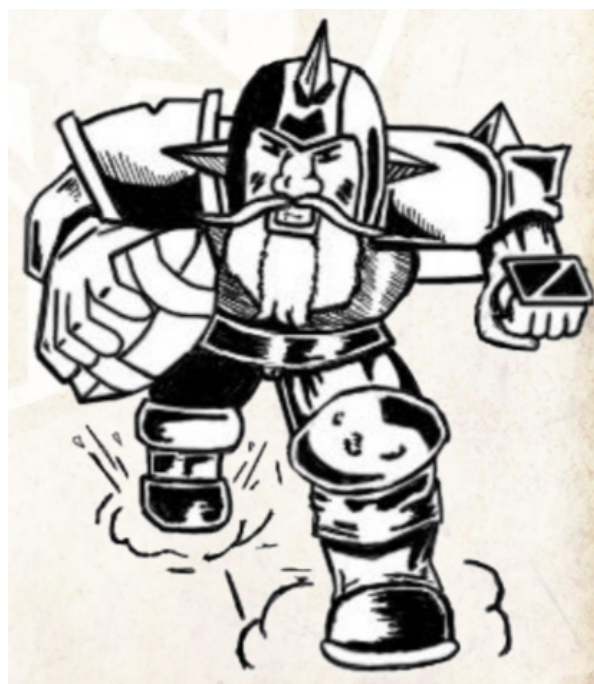
Traitez-les comme s'ils étaient poussés vers l'arrière et vers le bas contre le mur (+2 au roulement AV). Sur un 6, le joueur a réussi à se virer du mur. L'entraîneur peut déterminer dans quelle direction le joueur va continuer en utilisant le modèle de remise en jeu. Lancez un D3 pour déterminer le nombre de cases que le joueur parcourra depuis le mur, puis traitez le roulement d'atterrissage comme d'habitude sur cette case.

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 en représailles. Un joueur souhaitant commettre une faute le fait normalement, en tenant compte des passes décisives.

Indépendamment du succès de la tentative de faute, l'entraîneur du joueur fautif peut lancer un D6; sur un 1-3 rien ne se passe, sur un 4+ les fans en colère ont frappé le fouteur avec une pierre. Faites un jet AV pour le joueur qui commet la faute en ajoutant +1 au jet. Si le jet est suffisant pour briser l'amour, faites un jet de blessure comme d'habitude. Si l'armure est cassée sur le joueur qui commet la faute, son équipe subit un roulement.

ARMES SECRÈTES: Les fans ne sont pas trop fous des armes secrètes non plus. Tout joueur possédant la compétence Arme secrète est en sécurité tant que le jeu se poursuit. Mais dès la fin d'un entraînement, les fans se précipitent pour les attaquer. Chaque entraîneur doit lancer un D6 pour chacun de ses joueurs avec la compétence

Arme secrète. Sur un résultat de 1-3, le joueur est entraîné par la foule tumultueuse. Considérez ledit joueur mal blessé, mais les potions ne peuvent pas être utilisées pour modifier son état. Sur un résultat de 4-6, le joueur parvient à se frayer un chemin libre de la foule et peut continuer jusqu'à la prochaine pause de jeu, lorsqu'un tel lancer est à nouveau effectué. Si le joueur avec une arme secrète a également Loner, il ne peut se frayer un chemin que gratuitement sur un roulement de 6



* POTIONS MAGIQUES *

Ces potions peuvent être administrées à n'importe quel joueur qui est mis KO, gravement blessé ou gravement blessé (si le joueur est mort, il est trop tard) juste après que les KO soient lancés. Les entraîneurs peuvent également distribuer des potions à des joueurs en bonne santé avant de se préparer à n'importe quel entraînement, bien que ce ne soit généralement pas la meilleure idée. Après qu'un joueur a reçu une potion, lancez un D8 et reportez-vous au tableau suivant:

* TABLEAU DES POTIONS *

1D8 Résultat

- 1 **SQUIG PISH:** C'est toxique! Le joueur est tué immédiatement. En avoir pour son argent
- 2 **TAP WATER:** Cela ne sert à rien. Si l'équipe a plus de potions, le joueur peut en essayer une autre une fois le prochain entraînement terminé.
- 3 **LAUDANUM:** Cela atténue suffisamment la douleur du joueur pour le remettre sur le terrain. Il gagne Really Stupid, Thick Skull et un modificateur -2 AG pour le reste du match.

DWARF ALE: Le joueur retourne au jeu, mais est un peu gâché. Il obtient -1 AG et Bone-Head pour le reste du match.

BAUME DE GUÉRISON: Juste la chose! Le joueur peut retourner au jeu sans aucun effet néfaste.
- 4 **TEINTURE DE LA LUMIÈRE DE GUERRE:** le joueur revient au jeu et gagne le sprint et le saut, mais doit être le premier joueur à agir à chaque tour pour le reste du match.
- 5 **ORCA-COLA:** Le joueur revient jouer, mais a pris goût à un certain soda. S'il finit une action dans une zone large ou une zone de but, il quitte le terrain pour visiter le stand des concessions et rate le reste du trajet (peut encore marquer un touché).
- 6 **BIÈRE CHAMPIGNON:** Attention! Le joueur gagne +2 ST et Frenzy, mais souffre de Wild Animal pour le reste du match. De plus, il doit lancer un dé au début de chaque tour (son équipe et ses adversaires), qu'il soit sur le terrain ou non. Sur le résultat d'un 1, il meurt immédiatement.
- 7
- 8

(REMARQUE: les potions ne peuvent pas être administrées aux joueurs possédant la compétence Régénération, car leurs capacités de guérison naturelles repousseront les effets.)

* TABLEAU MÉTÉO *

2D6 Résultat

- 2 **SMOG:** Le smog rend presque impossible de voir combien de joueurs sont dans la rue. Chaque entraîneur obtient un D6 avant chaque coup d'envoi, sur un résultat de 1, il ne peut aligner que 6 joueurs, sur un résultat de 6, il peut aligner 8 joueurs (s'il a les réserves). Le smog épais empêche également les joueurs de lancer très loin, donc seuls les passes rapides peuvent être tentés.

VENT: Des vents forts sifflent dans la rue, ce qui rend la passe du ballon très difficile. Toutes les tentatives de passer le ballon sont soumises à un modificateur supplémentaire de -1.
- 3
- 4
- **NORMAL:** Aucun effet.
- 10
- 11 **PLUIE:** Il pleut, ce qui rend la balle glissante et difficile à tenir. Un modificateur -1 s'applique à tous les jets de capture, d'interception ou de ramassage.
- 12 **NEIGE:** Il fait froid et il neige! La glace sur le terrain signifie que tout joueur tentant de déplacer un carré supplémentaire (GFI) glissera et sera renversé sur un jet de 1-2. La neige signifie également que seuls des passages rapides ou courts peuvent être tentés.

* TABLEAU COUP D'ENVOI *

2D6 Résultat

2D6 Résultat

- | | |
|---|---|
| <p>2 MAUVAISE MAÇONNERIE: Les briques pleuvent d'un côté du champ. Sélectionnez au hasard une zone large. Tous les joueurs (de l'une ou l'autre équipe) dans cette zone doivent effectuer immédiatement un jet d'armure non modifié. Si leur armure est cassée, effectuez un jet de blessure comme d'habitude.</p> <p>3 RIOT: Lancez un D6 pour chaque joueur sur le terrain, en ajoutant le score FAME de l'équipe adverse. Sur un résultat de 6 ou plus, le joueur est étourdi.</p> <p>4 STRAY PONY: Le garçon d'écurie d'une taverne voisine a oublié de verrouiller la porte! Soudain, un poney galopant traverse la rue, plongeant le jeu dans le désarroi. Chaque joueur sur la ligne de mêlée est déplacé dans la case directement derrière lui (loin du milieu de terrain) et doit effectuer un jet d'esquive standard. Si un autre joueur occupe cette case, il est poussé directement vers l'arrière et reste debout. Si le jet d'esquive échoue, le joueur est renversé. Faites rouler l'armure pour tous les joueurs renversés comme d'habitude, sauf en ajoutant +2 au jet: +1 pour les pavés et +1 pour les sabots piétinants du poney. Les joueurs avec ST5 ou supérieur n'ont pas à rouler car le poney détourne sagement autour d'eux.</p> <p>5 HIGH KICK: Le ballon est botté très haut, ce qui permet à un joueur de l'équipe qui reçoit de passer sous. Tout joueur de l'équipe qui reçoit qui n'est pas dans la zone de tacle d'un joueur adverse peut être déplacé dans la case où le ballon atterrira quelle que soit sa MA, tant que la case n'est pas occupée.</p> <p>6 VENTILATEURS EXCLUSIFS: chaque équipe lance un D6 et ajoute son modificateur FAME. L'équipe avec un score plus élevé obtient un relancement d'équipe. En cas d'égalité, aucune des parties ne sera relancée.</p> <p>7 CHANGEMENT MÉTÉO: Faites un nouveau jet sur la table Météo. Appliquez le nouveau rouleau Météo. Si le nouveau jet météo était un résultat «agréable», alors une légère rafale de vent fait disperser la balle d'un carré supplémentaire dans une direction aléatoire avant l'atterrissage.</p> | <p>8 ENTRAÎNEMENT BRILLANT: Chaque équipe lance un D6 et ajoute son modificateur FAME. L'équipe avec un score plus élevé obtient un relancement d'équipe. En cas d'égalité, aucune des parties ne sera relancée.</p> <p>9 POTION PEDDLER: Un commerçant de passage distribue des échantillons gratuits. Chaque équipe gagne 1 potion. Cela peut être utilisé sur les joueurs KO'd ou blessés après le lecteur en cours, ou immédiatement par un joueur sur le terrain.</p> <p>10 BLITZ!: La défense commence son entraînement une fraction avant que l'offensive ne soit prête, rattrapant l'équipe réceptrice à plat. L'équipe qui donne les coups reçoit un tour de «bonus» gratuit; cependant, les joueurs qui se trouvent dans une zone de tacle ennemie au début de ce tour gratuit ne peuvent pas effectuer d'Action. L'équipe qui donne des coups de pied peut utiliser des relances d'équipe pendant un Blitz. Si un joueur subit un chiffre d'affaires, le tour de bonus se termine immédiatement.</p> <p>11 LANCER UNE ROCHE: Un fan enragé lance une grosse pierre sur l'un des joueurs de l'équipe adverse. Chaque entraîneur lance un D6 et ajoute sa renommée au résultat. Les fans de l'équipe qui roule plus haut sont ceux qui ont jeté la pierre. En cas d'égalité, une pierre est lancée sur chaque équipe! Décidez au hasard quel joueur de l'autre équipe a été touché (seuls les joueurs sur le terrain sont éligibles) et lancez immédiatement les effets de la blessure. Aucun jet d'armure n'est requis.</p> <p>12 GARDES!: La montre de la ville est appelée pour décourager le jeu! Le joueur le plus lent de chaque équipe (randomiser les égalités) est ciblé par un bloc ST3 non modifié d'un joueur sans aucune compétence. Exemples: Un joueur ST 2 lancerait 2 dés et son adversaire choisirait le résultat; un joueur ST3 lancerait 1 dé de bloc et serait coincé avec ce résultat; un joueur ST 4+ lancerait 2 dés de bloc et choisirait son résultat préféré. Si le joueur est renversé par ce jet, il est ensuite arrêté et manque le reste de la partie. Toute poussée déplace un joueur directement vers sa propre zone de but (c'est-à-dire vers l'arrière).</p> |
|---|---|



★ CRÉDITS ★

Ces règles et la mise en page de ce document ont été initialement développées pour le compte de la NAF par Gaixo, Norse, ManticoreRich et TheHurricane avec des remerciements spéciaux à LouisX, Niels, Traveler. Après une variante du processus de révision en 2019, cette version mise à jour du document a été développée par montanhas18, Raveen et Templar avec l'art de Garion.

Blood Bowl et toutes les marques associées sont la propriété de Games Workshop.

Traduction française : ThoT