Jouer au Rotzball

Pour aller avec le scénario « En terrain découvert » dans cette même édition, nous vous proposons des règles de simulations plus ou moins simples pour faire vivre un match de Rotzball. Dans le scénario, les personnages font partie de l'équipe, ces règles, à usage certainement unique (à moins de prévoir une campagne mettant en scène une équipe de Rotzball) amèneront le suspense nécessaire...

AIDE DE JEU
WARHAMMER

Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

Présentation du Rotzball

Le Rotzball est un jeu particulier qui se joue dans l'Empire. Deux équipes de 11 joueurs cherchent à envoyer une balle entre deux poteaux situés de l'autre côté du terrain. Les règles sont on ne peut plus simples : presque tous les coups sont permis – les coups de pieds, les mains, la tête, passer en force, intercepter l'adversaire, etc.).

Une variante un peu particulière de Middenheim remplace la balle par un morveux drogué et ligoté par des sangles de cuir très serrées, qui provoquent des mouvements quelque peu erratiques de la balle.

Calcul des scores des équipes

Tout d'abord, il faut calculer les scores d'attaque et de défense de chaque équipe. Pour cela, on se sert de la grille de match (plus loin dans cette aide de jeu) et il suffit de remplir les scores.

Il vous faut pour cela disposer des caractéristiques de chaque joueur qui occupe un poste particulier. Dans cette simulation, on ne considère pas les 11 joueurs pour des raisons de simplification, mais uniquement 3 attaquants et 3 défenseurs. L'un des attaquants occupe le rôle particulier de Passeur (ou capitaine d'équipe). Ce rôle est particulièrement important et on place généralement à ce poste le meilleur attaquant.

Pour calculer le score des...	Formule
Attaquants/Passeur	(E + Ag + F) / 3
Défenseurs	(E + Ag) / 2
Entraîneurs	(Ag + Int) / 2

Puis on calcule les scores généraux de l'équipe :

Pour calculer le score...	Formule
Attaque	(Score des deux attaquants + (2 fois le score du passeur)) / 4
Défense	Moyenne des trois défenseurs

N'hésitez pas à donner votre avis sur cet article à l'adresse eastenwest@hotmail.com. Reproduction interdite sans accord des auteurs.

Heureusement, ces scores ne doivent être calculés qu'une fois pour une équipe !

Déroulement du match

La partie se joue en deux mi-temps de 5 tours de jeux.

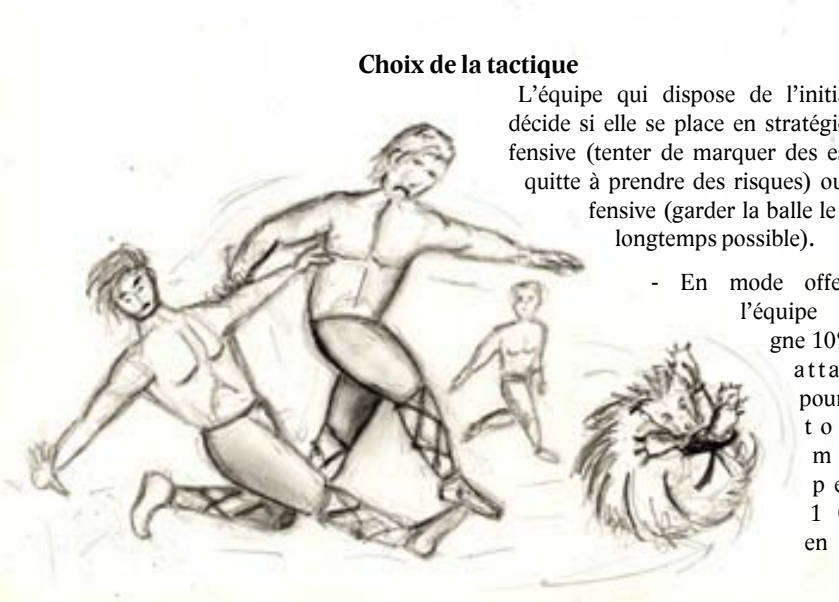
Au premier tour, on détermine aléatoirement à pile ou face quelle équipe obtient l'initiative. Au début de la deuxième mi-temps, ce sera l'équipe adverse qui aura l'initiative. On marque l'initiative d'une équipe en cochant la petite case centrale à chaque tour sur la grille de match.

Déroulement d'un tour

Chaque tour de jeu se déroule de la manière suivante :

Choix de la tactique

L'équipe qui dispose de l'initiative décide si elle se place en stratégie offensive (tenter de marquer des essais quitte à prendre des risques) ou défensive (garder la balle le plus longtemps possible).



- En mode offensif, l'équipe gagne 10% en attaque pour le tour, mais perd 10 % en défense. De plus, elle est considérée en position d'attaquant.

- A l'inverse, en mode défensif, l'équipe perd 10% en attaque mais gagne 10% en défense. Dans ce cas, c'est **l'équipe adverse qui est considérée en position d'attaquant**.

L'équipe qui ne possède pas l'initiative joue avec ses scores normaux.

Qualité de l'entraîneur

Chaque équipe fait un test d'entraîneur. Si le jet est réussi, l'équipe gagne 5% à tous ses scores pour le tour.

> Variante pour limiter les jets de dés : l'équipe disposant du meilleur entraîneur dispose d'un bonus correspondant à la différence de score entre les entraîneurs pour tous ses jets pour le match. Ex : si l'entraîneur A dispose d'un score de 47 et l'entraîneur B de 51, l'équipe B gagne un bonus de 4% à tous les jets (51-47 = 4)

Résultat du tour

L'équipe attaquante effectue un jet d'attaque et l'équipe en défense un jet de défense. On lit le résultat sur la table suivante :

> (on considère, conformément aux règles optionnelles de la première édition, qu'un jet double sous le score est une réussite critique et qu'un jet double au-dessus à un échec critique : pour un score de 45, on obtient une réussite critique sur 11,22,33,44 et un échec critique pour tous les autres doubles).

On compare les résultats sur la table ci-dessous pour déterminer le résultat du tour.

A chaque tour, l'opération se répète. Pour indiquer un but, on coche la grande case du tableau des scores. Pour

Table des résultats de tour

Résultat de l'équipe Attaquante	Résultat de l'équipe défenderesse	Résultat du tour
Réussite	Echec	But de l'équipe attaquante. L'initiative passe à l'adversaire.
Réussite	Réussite	Aucun changement, une attaque est bloquée, mais le morveux reste aux mains de l'équipe attaquante.
Echec	Réussite	Le morveux est pris par l'équipe adverse. L'initiative passe à l'adversaire
Echec	Echec	Aucun changement, l'attaquant ne parvient pas à percer la défense.
Réussite critique	XXXXX	L'équipe marque un but sauf en cas de réussite critique de la défense (dans ce cas : aucun effet). De plus, elle bénéficie de +20% à tous les jets au tour suivant, l'équipe étant galvanisée par cette action.
XXXXX	Réussite critique	L'équipe reprend le morveux et bénéficie d'un jet d'attaque **dans le même tour**, en utilisant les scores d'attaque/défense actuels. La riposte est terrible.
Echec critique	XXXXX	L'équipe attaquante se débrouille comme un pied… Changement de l'initiative et –20% pour tous les jets au tour suivant.
XXXXX	Echec critique	L'équipe défenderesse est désorganisée. –20% à tous les jets au tour suivant.

N'hésitez pas à donner votre avis sur cet article à l'adresse eastenwest@hotmail.com. Reproduction interdite sans accord des auteurs.

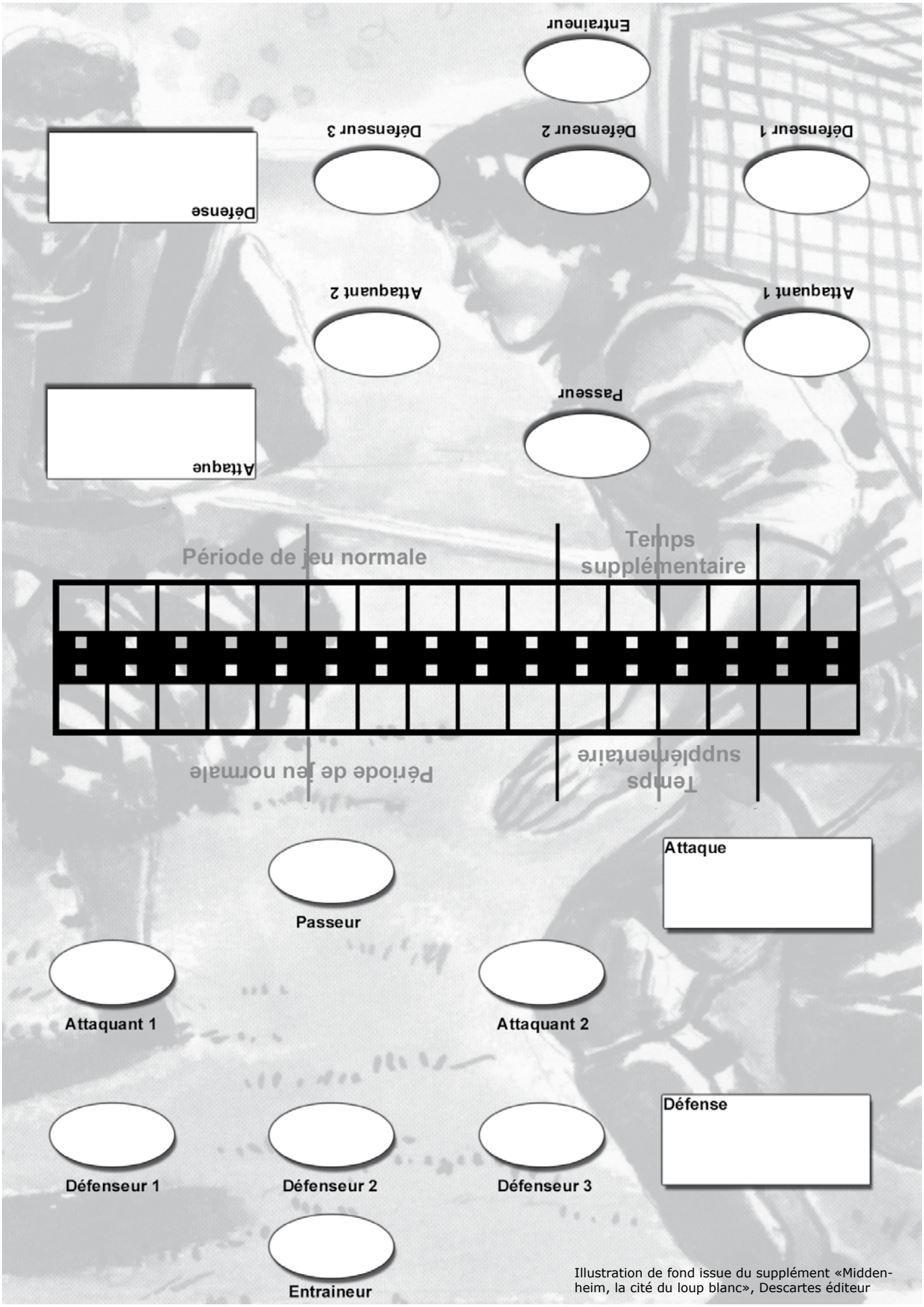


Illustration de fond issue du supplément «Middenheim, la cité du loup blanc», Descartes éditeur

N'hésitez pas à donner votre avis sur cet article à l'adresse eastenwest@hotmail.com. Reproduction interdite sans accord des auteurs.

indiquer quelle équipe dispose de l'initiative, on coche la petite case d'initiative.

Prolongations

A la fin des 5 premiers tours, c'est la mi-temps, et l'initiative passe obligatoirement à l'équipe qui n'en disposait pas au début du match.

S'il y a égalité après les deux premières mi-temps, le temps de jeu est prolongé de 2 fois 2 tours, pour lesquelles les règles sont les mêmes que pour les deux premières mi-temps.

Enfin, si après les prolongations, il y a toujours égalité, les arbitres se réunissent et définissent un vainqueur en jugeant le niveau technique. Pour simuler cela, il suffira de compter le nombre de tours pendant lesquelles chaque équipe a eu l'initiative. Celle qui totalise le plus de « possessions du morveux » est déclarée vainqueur.

Et si l'initiative est également égale entre les deux équipes ? Le match est encore prolongé de 2 fois 2 tours, au terme desquels s'applique le même jugement en cas d'égalité. Et ainsi de suite, jusqu'à la victoire d'une des deux équipes...

N'hésitez pas à donner votre avis sur cet article à l'adresse eastenwest@hotmail.com. Reproduction interdite sans accord des auteurs.