

BLOOD BOWL

GUIDE

ALLIANCE DU VIEUX MONDE



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Qté	Nom	MV	FO	AG	CP	AR	Comp	Up 1	Up 2	Coût
0-12	Trois-quart Humain	6	3	3+	4+	9+		G	F A	50K
0-2	Halfling	5	2	3+	4+	7+	Animosité (Nains-Humains) Esquive Minus Poids plume	A	G F	30K
0-2	Bloqueur Nain	4	3	4+	5+	10+	Bagarre Clé de bras Crâne épais Solitaire (3+)	G F	A	75K
0-1	Blitzeur Nain	5	3	3+	4+	10+	Blocage Crâne épais Solitaire (3+)	G F	A	80K
0-1	Coureur Nain	6	3	3+	4+	9+	Crâne épais Prise sûre Solitaire (3+)	G P	A F	85K
0-1	Tueur de trolls Nain	5	3	4+	-	9+	Blocage Crâne épais Frénésie Intrépide Solitaire (3+)	G F	A	95K
0-1	Receveur Humain	8	2	3+	5+	8+	Animosité (Nains-Halflings) Esquive Réception	G A	F	65K
0-1	Lanceur Humain	6	3	3+	3+	9+	Animosité (Nains-Halflings) Passe Prise sûre	G P	A F	80K
0-1	Blitzeur Humain	7	3	3+	4+	9+	Animosité (Nains-Halflings) Blocage	G F	A	90K
0-1*	Homme-Arbre	2	6	5+	5+	11+	Bras musclé Châtaigne (+1) Crâne épais Lancer de coéquipier Prendre racine Solitaire (4+) Stabilité Timm-ber!	F	G A P	120K
0-1*	Ogre	5	5	4+	5+	10+	Cerveau lent Châtaigne (+1) Crâne épais Lancer de coéquipier Solitaire (4+)	F	G A	140K
*Un seul big guy dans l'équipe							Relance 70K			

PRÉSENTATION

L'Alliance du Vieux Monde, ou OWA (Old World Alliance), est une équipe atypique qui réunit les Humains, les Nains et les Halflings dans une cause commune : la victoire des races du Vieux Monde sur celles du Chaos !

Analysons leurs statistiques globales ci-dessus : une Force très moyenne qui bénéficie toutefois d'un big guy, un Mouvement loin d'être optimal mais qui comporte un MV7 et un MV8, une Agilité limitée qui ne permet pas de briller dans ce domaine, et une Armure pour le coup très correcte laissant augurer une bonne résistance sur le terrain.

À première vue, ces valeurs ne nous permettent pas de jouer la balle comme des elfes, ni de jouer la baston comme des orques. Cette équipe souffre terriblement de la comparaison avec les Humains. Ceux-ci disposent en effet de plus de MV, plus de **Blocage**, d'un meilleur lanceur et de l'absence de compétences pénalisantes comme **Solitaire** ou **Animosité**. La seule plus-value semble être la présence du Tueur de trolls, ainsi qu'une meilleure résistance (notamment sur la LOS) grâce aux Nains. De quoi, quand même, envisager d'intéressantes stratégies.

ROSTER DE DÉPART

Variante 1 (13 joueurs, 2 relances)

1x Homme-Arbre
 2x Bloqueur Nain
 1x Blitzeur Nain
 1x Tueur de trolls Nain
 1x Receveur Humain
 1x Blitzeur Humain
 2x Halfling
 4x Trois-quart Humain
 2x Relance
 Total 1000K

Variante 2 (11 joueurs, 3 relances)

1x Homme-Arbre
 2x Bloqueur Nain
 1x Blitzeur Nain
 1x Tueur de trolls Nain
 1x Receveur Humain
 1x Blitzeur Humain
 1x Halfling
 3x Trois-quart Humain
 3x Relance
 Total 990K

STRATÉGIE EN ATTAQUE

Oubliez la passe : le lanceur OWA est une version low cost du lanceur Humain et passe sur du 3+ seulement. De plus, il a **Animosité** envers ses coéquipiers non Humains. Je ne le conseille sur aucun roster vu son prix (80K).

Le jeu de course semble être plus viable, mais ne comptez pas sur le coureur Nain pour cela : le **Solitaire 3+** est un frein qui empêche le moindre risque, c'est incompatible avec un porteur de balle. Comme le lanceur Humain, il faut l'oublier, d'autant plus pour ce prix (85K).

Je conseille de porter avec le receveur Humain : certes, il a une FO de 2 et n'est pas plus agile que les autres, mais son MV de 8 et **Esquive** lui permettront d'atteindre la ligne de TD avec une facilité déconcertante. Il faudra, cependant, vite le protéger...

Pour cela, utilisez vos trois-quart Humains pour l'entourer. Sur la LOS, le HA entouré des deux bloqueurs Nains permettra de tenir le centre, ce qui est vital pour cette équipe. Le blitzeur Nain peut aller au carton également, il est solide et a **Blocage**. Gardez un Halfling dans cette phase offensive pour tenter une agression à chaque tour, en assurant le coup (visez au moins le 6+ pour le passage d'armure). Et blitzez avec le Tueur de trolls, votre star principale dans cette équipe.

Pour résumer grossièrement, les Nains et le HA (qui tape souvent à trois dés) sont sur la ligne de front et se battent, en profitant des **Blocage** et des **Bagarreurs**. Les Humains, quant à eux, se concentrent sur le porteur sans prendre de risques inutiles. Ne vous éparpillez pas et restez au centre ! Lorsque le moment sera venu, vous pourrez profiter du MV des Humains pour déborder sur un côté.

STRATÉGIE EN DÉFENSE

Un bon placement sera primordial dans cette phase, car votre AG très moyenne ne vous permettra pas de seconde chance. Il faut tenir le centre et donc ne pas laisser le HA seul au turbin. Les Nains, excepté le Tueur de trolls, doivent être au contact comme pour la phase offensive. Ils sont solides, pas de problème !

Tenez le centre et l'équipe d'en face sera bien obligée de passer par un côté. Agitez la menace de la **Frénésie** du Tueur de trolls mais ne vous livrez pas outre-mesure : certaines équipes peuvent basculer l'effort à l'autre bout du terrain par une simple transmission et votre faible AG et MV ne vous permettra pas de faire de même.

Il n'y a pas de safety naturel dans cette team : le receveur Humain est votre porteur, le blitzeur Humain a une agilité trop faible pour espérer pénétrer les cages adverses, et les Halflings ont une FO de 2. Cependant, un Halfling doté de **Lutte** peut espérer obtenir un bon résultat car il entrera dans la cage sur un 3+. Il n'aura qu'une seule cartouche par contre !

Ne nous cachons pas : pour tenir le centre et remporter le défi physique face à des races mieux équipées que vous pour cela (Orques, Chaos, Nurgle, etc.), en sachant que vous n'avez que des FO 3 en dehors de votre big guy, il vous faudra des **Intrépides** et des **Garde**... Et un peu de chance sur les agressions (ce que vous devriez faire chaque fois que vous avez encore un Halfling sur le terrain).

AVIS DES COACHS

BUILD

Homme-Arbre : Garde / Projection / Pro / +1 MV

C'est votre pilier. S'il sort, vous êtes foutu. Les bloqueurs Nains doivent rester à son contact et bénéficier de Garde. Avec ça, vous êtes plutôt serein pour tenir le centre. Projection pour mettre la victime dans une position idéale pour se faire agresser...

Bloqueur Nain : Garde / Intrépidité / Stabilité / Blocage

Les bloqueurs sont constamment au contact. Alternez un Garde et un autre Intrépidité. Ces compétences sont indispensables pour remporter le défi physique face à du lourd. Alternez également Stabilité et Blocage.

Blitzeur Nain : Garde / Châtaigne / Tacle / Pro

Il a le même rôle que les bloqueurs. Toutefois, il sera peut-être moins collé à l'HA et pourra se permettre un peu plus de liberté. Pro peut lui permettre d'être plus fiable que les bloqueurs. Tacle si vous faites face à des agiles mais dans une ligne de lourds, un autre Intrépidité ne sera pas de trop.

Tueur de trolls Nain : Châtaigne / Tacle / Pro / Stabilité

C'est votre tueur à gages ! Châtaigne est un must bien sûr. Pro peut se justifier pour sécuriser un peu plus la Frénésie qui est traître. Stabilité car le joueur se retrouve souvent en bord de terrain.

Receveur Humain : Prise sûre / Blocage / Glissade contrôlée / Sprint

Votre porteur de balle et aspirateur à XP. Malheureusement, il est unique dans votre équipe. Je suggère, d'ailleurs, de ne pas l'aligner en phase défensive (de toute façon il ne sera pas capable de récupérer une balle dans la mêlée). Blocage peut être choisi avant Prise sûre pour maximiser sa durée de vie. Glissade contrôlée est dans le même esprit. Pourquoi pas envisager le up de carac pour lui également (+1 MV ou +1 AG), une fois les compétences vitales assurées.

Blitzeur Humain : Garde / Esquive ou Glissade contrôlée / Esquive en force / Châtaigne

Il est l'homme à tout faire. À la fois suppléant du Tueur de trolls lorsque celui-ci est indisponible, mais également porteur de balle « bis » et soutien mobile indispensable en phase offensive comme défensive. Lui aussi aura Garde assez rapidement, et il doit pouvoir la poser partout. Esquive en force peut lui permettre de conserver sa mobilité (Esquive sur 2+ dans ce cas). Sinon, Esquive peut être envisagé au prix fort. Ou Glissade contrôlée.

Halfling : Sournois ou Lutte

Un seul sur le terrain est préférable, l'autre sur le banc de touche (un par mi-temps !). Il doit constamment agresser les joueurs à terre. Mieux vaut qu'il sorte expulsé plutôt que sur une civière ! L'un peut avoir Lutte (au prix fort) pour tenter le blitz sur un porteur dans une cage (à vos risques et périls !). Vous n'aurez jamais un Halfling niveau 3. Si miracle, complétez avec Glissade contrôlée.

AVIS DES COACHS