

BLOOD BOWL

GUIDE

NAINS

by Tyra



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Qté	Nom	MV	FO	AG	CP	AR	Compétences	Up 1	Up 2	Coût
0-12	Longue-Barbe	4	3	4+	5+	10+	Blocage Crâne épais Tacle	GF	A	70K
0-2	Blitzeur	5	3	3+	4+	10+	Blocage Crâne épais	GF	PA	80K
0-2	Coureur	6	3	3+	4+	9+	Crâne épais Prise sûre	GP	AF	85K
0-2	Tueur de Trolls	5	3	4+	-	9+	Blocage Crâne épais Frénésie Intrépide	GF	A	95K
0-1	Roule-Mort	4	7	5+	-	11+	Arme secrète Châtaigne (+1) Esquive en force Joueur déloyal (+2) Juggernaut Sans les mains Solitaire (5+) Stabilité	F	GA	170K
Apothicaire : oui							Relance 50K			

PRÉSENTATION

Les nains sont détestés par quasiment tous leurs adversaires, « c'est chiant », « c'est trop résistant », « c'est fumé avec tous leurs tacles ». Mais en réalité, **le roster nain est très punitif**. Un mauvais placement et c'est tout un drive de défense (ou d'attaque) qui part à la poubelle. Le nain est lent et peu agile, un 3/4 skaven à terre est aussi rapide qu'un longue-barbe debout (et je ne parle même pas de ces foutus elfes sylvains) !

On peut aussi les jouer en mode boucher mais le taux de victoire s'en ressentira, même si sur le long terme cette stratégie pourrait se révéler payante.

Bref, **si vous voulez un jeu lent mais de placement, testez les nains !** Et si vous les détestez, testez les aussi, vous y verrez leurs faiblesses et comment les exploiter. Donc jouer nain, c'est bien !

ROSTER DE DÉPART

Le classique

2x Coureur
2x Blitzeur
1x Tueur de Trolls
6x Longue-Barbe
3x Relance
Total 995K

Propre et simple, seulement deux achats à faire pour avoir leur plein potentiel, l'apo puis le second tueur. À voir selon la TV des adversaires si un Roule-mort est utile, mais les champions le remplacent plus qu'avantageusement.

La couillue

11x Longue-Barbe
6x Popularité
Total 770K (+50K en pop)

Objectif : engager Griff Oberwald à chaque match.

Achat : p'tet une relance, voire un coureur si jamais Griff n'est pas accessible.

STRATÉGIE EN ATTAQUE

Pas de poésie ici, **on frappe, on tape et on reste groupé au centre** (mais pas trop). Il faut être groupé mais ne pas laisser tout le terrain à l'adversaire. Oui, jouer Nain est un art délicat. **L'idéal est la cage avec rouleau-compresseur devant, escortée sur les côtés** pour éviter de se faire attaquer l'arrière. Le rouleau colle la ligne adverse, les obligeant soit à du 1D soit à de l'esquive. La cage, classique, protège le porteur. Les ailiers, soit empêchent le contournement, soit monopolisent deux joueurs pour se faire taper afin de gagner l'avantage numérique ailleurs.

La cage et le rouleau doivent être solidaires, si vous voyez un trou avant le tour 5 n'y allez pas, car vous ne pourrez pas temporiser longtemps une fois votre formation disloquée. **Le tempo est important en nain**. Par contre tour 5, il faut déjà avoir pris 3-4 cases dans le camp adverse sinon ça sent le roussi pour le TD.

STRATÉGIE EN DÉFENSE

On tient le centre, on essaye JAMAIS d'aller chercher le porteur chez lui. On est 11 et on a besoin d'être 11 pour **ne laisser passer PERSONNE**. Un seul infiltré chez vous et c'est tout le mur nain qui s'effondre. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre deux joueurs du dispositif (un pour soutenir, l'autre pour taper). À la rigueur, si ça ne met pas en péril votre défense, vous pouvez blitz le malotru, mais parfois le laisser tranquille est aussi bien. Il vaut mieux un couillon tout seul derrière votre ligne que la cage adverse entière.

Le Tueur de Trolls est là pour la dissuasion. Il tape très rarement, il permet de centrer le jeu adverse et donc de le concentrer sur votre mur de Longue-Barbes. Avec leur mouvement de 5, en avoir deux est plus permissif même si les bons coachs y arrivent très bien avec un seul. Ils sont à la fois votre atout (Frénésie) mais aussi votre talon d'Achille (Armure 9+ et AG4+). L'adversaire va soit les cibler, soit les coller. Donc jouez-les avec précaution !

Les Coureurs sont vos safety. Avec leur MV6, ils sont les plus rapides (si si MV6 c'est beaucoup) donc pareil que les Tueurs, protégez-les au maximum. Surtout que **sans eux, l'attaque est quasi impossible**.

L'idée avec les Nains est de ne jamais frapper ni avec les Coureurs ni avec les Tueurs (sauf surf), mais bien sûr un plan ne se déroule jamais parfaitement. Mais souvenez vous que **l'objectif est de ne pas prendre de TD**, pas de contrer. **Un bon match nain se finit en 1-0**.

AVIS DES COACHS

BUILD 🍷

Coureur : Blocage / Esquive / +1 MV ou +1 AG, voire Esquive en force si vous êtes pressé

Ce sont vos porteurs et ils ne servent qu'à ça (et à fermer les rideaux en défense, ok). Montez les deux en porteur. Un bon porteur nain est très important, ça soulage toute l'attaque.

Blitzeur : Garde / Stabilité ou Esquive en Force

Votre Garde mobile (oui AG3+ c'est énorme !) indispensable à toute équipe naine ! Ensuite selon votre feeling, soit Stabilité pour plus de contrôle de terrain, soit Esquive en force pour plus de mobilité. Les deux sont biens car importants pour le jeu nain. Je préfère les monter tous les deux pareils, ça permet de moins réfléchir à qui est où.

Tueur de Trolls : Châtaigne / Tacle ou Esquive ou Stabilité ou Juggernaut, rien de folichon pour lui

Son but est de faire peur, donc il ne va pas trop pexer. Châtaigne pour éviter de donner envie de le coller puis après c'est du cosmétique, il a déjà tout ce qu'il faut pour remplir son job : faire peur.

Longue-Barbe : Garde / Châtaigne / Stabilité

Le cœur du roster, la nemesis de tant de légers. Ils ont 3 compétences à prendre : Garde, Châtaigne et Stabilité. Il faut panacher selon le moment et l'envie. Je commence toujours par une Châtaigne, ça permet de libérer du temps de cerveau pour décider qui blitz. Ensuite, il faut un mix Garde/Châtaigne sur l'ensemble du roster avec toujours un léger avantage à la Garde. Pour les Stabilité, selon l'avancée de l'équipe vous pouvez même les choisir en première compétence, elle est vraiment géniale en nombre (mais moins utile que les deux premières).

Roule-Mort : Sournois

DE LA MERDE ! 170k pour une arme secrète solitaire ? Sérieusement ? Je préfère avoir 170 de TV en moins et m'offrir un Racine DuTronc ! (bon ok pour 110k par match mais il les vaut !). Si vraiment vous arrivez à le faire pexer, vous pouvez testez Sournois, mais ça monte le prix de la bête à 210k...

Par contre, il donne du fun au roster. Donc si vous voulez le jouer, prenez-le, mais je vous aurais prévenu !

AVIS DES COACHS 🍷