

# BLOOD BOWL

## ★ BloodBowl 40K ★

### Par le Fanzine des Trolls de la VPC

Traduit et arrangé par Maroli pour BloodBowl-Fr

Si vous êtes ici c'est que vous connaissez Bloodbowl ! Mais connaissez vous un autre jeu de l'empire Games Workshop appelé Warhammer 40 000 ? Pour faire simple, C'est un wargame qui se déroule au 41ème millénaire. De nombreuses races (humains, orcs, eldars, chaos...) s'affrontent sans merci sur des champs de bataille afin de conquérir ou défendre l'univers. Alors, me direz vous, qu'est-ce que cela vient faire sur [www.bloodbowl-fr.com](http://www.bloodbowl-fr.com) ? Et bien figurez vous que nous avons trouvé de quoi se créer des équipes de bloodbowl avec des figurines de Warhammer 40 000 ! Amusez vous bien (tant au niveau du jeu que des conversions...) !!!

Tellement populaire et reconnu comme le meilleur divertissement possible au travers des âges, le Bloodbowl a traversé toutes les époques de l'histoire de l'univers. C'est donc sans aucune surprise que l'on trouve toujours des équipes de Bloodbowl au 41ème millénaire. Au fil du temps le jeu n'a quasiment pas évolué. En fait, pour être précis, le seul amendement qui a été fait au règlement c'est qu'il est interdit d'entrer sur le terrain avec son arsenal de combat habituel, et/ou des pièces d'artillerie lourde (On comprend aisément pourquoi ...).

Si le Bloodbowl est encore présent au 41ème millénaire c'est parce que ses ancêtres ont su transmettre leur passion aux générations suivantes. Mais il serait faux de dire que le Bloodbowl a parcouru tout ce temps sans encombre. Lutte pour le pouvoir, tricherie, corruption et bien d'autres maux ont failli faire disparaître ce qui est maintenant devenu l'un des seuls moments de plaisir de la

Galaxie : le BloodBowl. Le jeu a cependant réussi à être plus fort que tout. Ainsi, non loin des immenses champs de batailles, trônent toujours de superbes arènes dans lesquelles humains, orcs, eldars, nécrons et bien d'autres se battent sans relâche pour mettre la main sur le ballon.

Aussi bizarre que cela puisse paraître, bien qu'elles soient de véritables ennemies sur les champs de batailles, toutes les races de la galaxie ont su se « mettre d'accord » pour continuer le championnat Bloodbowl dans une ambiance - toutes proportions gardées - bonne enfant, pour notre plus grand bonheur ! De plus, le résultat d'un match de BloodBowl permettant aussi de résoudre des conflits diplomatiques mineurs...

Voici les équipes qui prennent part au Bloodbowl 40K.

### Les équipes Impériales

Les équipes impériales sont les plus populaires de la galaxie. Une victoire sur un terrain de Bloodbowl booste toujours le moral des troupes qui se battent pour la survie de l'humanité ...

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Garde impérial	40 000	6	3	3	7		Générale
0-6	Space Marine	100 000	5	4	3	9	Blocage	Générale, Force, Passe
0-4	Terminator	120 000	3	5	1	10	Blocage, Crâne épais	Force

Relances : 50 000 po

## Les équipes Orks

Ennemis de toujours de la garde impériale et des space Marines, les orks font partis des équipes les plus brutales du Bloodbowl. Au fur et à mesure des millénaires, leur jeu n'a pas beaucoup évolué : ils sont toujours prêts pour une bonne bagarre !

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Boy	60 000	5	4	2	9		Générale, Force
0-4	Gretchin	40 000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume,	Agilité
0-4	Nob	120 000	5	5	2	9	Crâne Epais	Générale, Force

**Relances** : 60 000 po

## Les équipes du Chaos

Aussi redoutables que leurs aïeux, les équipes du chaos modernes sont toutes autant dévouées à leurs dieux. Ces derniers se chargent de récompenser les meilleurs joueurs en leur accordant d'étranges mutations.

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Adorateur	40 000	6	3	3	7		Générale, Physique
0-6	Space Marine	100 000	5	4	3	9	Blocage	Générale, Force, Passe, Physique
0-4	Terminator	120 000	3	5	1	10	Blocage, Crâne Epais	Force, Physique

**Relances** : 70 000 po

Lors des jets de compétences, les joueurs du chaos ont accès aux mutations physiques s'ils obtiennent un double.

## Les équipes Eldars

Descendants directs des elfes, les Eldars ont gardé le style de jeu en finesse de leurs ancêtres. La technologie très avancée des Eldars aidant, ils sont moins vulnérables que ne l'étaient les elfes.

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Gardien	70 000	6	3	4	8		Générale, Agilité
0-2	Banshee	110 000	7	3	4	8	Esquive, Regard hypnotique	Générale, Agilité
0-2	Harlequin	110 000	7	3	4	7	Saut, Répulsion	Générale, Agilité, Passe
0-2	Garde fantôme	90 000	5	4	3	9		Force

**Relances** : 50 000 po

## Les équipes Eldars noirs

Au fil du temps, les elfes noirs ont peaufinés leur jeu pour devenir l'une des équipes les plus agressives et efficaces du Bloodbowl. Les furies ont laissé place aux céraistes. Les adversaires des eldars noirs vont finalement regretter les furies.

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Guerrier	70 000	6	3	4	8		Générale, Agilité
0-4	Céraiste	110 000	7	3	4	7	Esquive, Blocage, Glissade Contrôlée	Générale, Agilité
0-2	Gorgones	90 000	6	3	4	9	Frénésie, Répulsion	Générale
0-2	Tourmenteur	80 000	5	4	3	9	Joueur vicieux	Générale, Agilité

**Relances** : 50 000 po

## Les équipes Tyranides

Les tyranides ont vite compris le principe du Bloodbowl (dépecer le plus grand nombre de proies, bien sur ...). Il faut dire que ces bestioles sont taillées pour ce jeu : rapides, agiles et très dangereuses au contact, elles constituent une équipe redoutable.

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Termagant	50 000	6	3	3	7	Bras supplémentaire	Générale, Physique
0-6	Hormagaunt	100 000	8	3	4	8	Pinces, Saut	Générale, Agilité, Physique
0-4	Genestealers	120 000	7	4	3	9	Pinces, Crocs acérés	Générale, Force, Physique
0-2	Guerrier tyranide	120 000	6	5	3	9	Bras supplémentaire, Chef	Générale, Force, Physique

**Relances** : 70 000 po

Les tyranides n'ont pas le droit aux apothicaires. Par contre, sur un double lors des jets de compétences, les tyranides ont droit aux aptitudes physiques.

## Les équipes de Nécrans :

Derniers venus sur les terrains de Bloodbowl, les nécrans développent plutôt un jeu en force, bien que les scarab soient très rapides. Une chose est sûre : ils ne sont pas là pour perdre ...

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Guerrier nécron	90 000	4	4	2	10	Régénération	Générale, Force
0-6	Scarab	40 000	8	2	3	10	Régénérations, Minus	Agilité
0-4	Immortel*	120 000	3	5	1	10	Régénération, crâne épais	Force

**Relances** : 70 000 po

\* non inclus dans les règles des trolls de la VPC.

## Les équipes de soeurs de bataille

Les soeurs de bataille représentent l'Éclésiarchie sur les terrain de Bloodbowl. Même s'il est un peu difficile d'imaginer une soeur courant vers le touchdown, croyez nous, elles sont efficaces !

Qté	Type	Coût	M	F	Ag	Ar	Compétences et traits	Catégorie des Compétences
0-12	Frateris militia	40 000	6	3	3	7		Générale
0-2	Prêcheur	60 000	6	3	3	7	Frénésie, Intrépidité	Générale
0-6	Soeur de bataille	70 000	6	3	3	9	Blocage	Générale
0-4	Soeur supérieure	110 000	5	4	3	9	Blocage, Garde	Générale

**Relances** : 50 000 po

Vous trouvez bientôt sur [www.bloodbowl-fr.com](http://www.bloodbowl-fr.com) des champions pour Bloodbowl 40K ! Nous vous laissons juste le temps de vous créer votre équipe ! Alors ne traînez pas ...

**Maroli**

Note BB-JDP ☐ Nous ne manquerons pas de mettre à jour ce document avec les champions – Merci Maroli