
BLOOD BOWL

★ Comment construire une équipe équilibrée ★

Par France BloodBowI

(Mise en page : Skedus)

L'objectif de cet article est de permettre aux joueurs de ne pas faire d'erreur cruciale lors de la création de leur équipe. Il s'adresse essentiellement aux débutants, que ce soit à bloodbowl, ou plus simplement dans une race.

Pour réaliser ce texte, j'ai demandé à plusieurs coachs expérimentés pour chacune des races de m'envoyer l'équipe avec laquelle il commencerait si il devait mettre une formation sur pied aujourd'hui. J'ai compilé les données et réalisé une brève analyse des différentes solutions présentées (souvent avec l'aide du coach lui-même) dans cet article. Lorsque trop peu de coachs m'ont répondu pour une race ou que j'estimais qu'une solution viable n'avait pas été exploitée, j'ai rajouté un roster personnel.

L'objectif n'est évidemment pas que vous copiez bêtement les rosters présentés, il n'y a pas de formations miracles. Mais en consultant les différentes formations proposées pour une race, vous devriez avoir une idée plus précise des solutions possibles, de leurs avantages et inconvénients et ainsi pouvoir vous en inspirer. Lire cet article devrait également vous permettre d'éviter de grosses erreurs (que ceux qui ont fait des sylvains sans apothicaire avec 1 de popularité et 1 homme arbre de base lèvent la main !!!!).

Cette aide de jeu a été réalisée en fonction des possibilités offertes par les règles de francebloodbowl, et est donc conçue pour cette ligue propre. De plus, vous ne trouverez aucun roster des 3 nouvelles races (félins ; bretonniens ; touaregs) simplement parce qu'ils sont encore trop récents. J'attends que les coachs acquièrent de l'expérience avec avant de les traiter. Je les traiterai probablement lors de l'entrée en vigueur des nouvelles règles concernant les monstres pour pouvoir faire d'une pierre deux coups.

Pour finir, je voudrais remercier tous les coachs qui ont participé à la réalisation de cet article. Merci à vous d'y avoir consacré de votre temps, je n'aurais pas pu tout écrire tout seul (pis je suis loin de maîtriser toutes les races de bloodbowl).

Bonne lecture !!!

Tinky winky

Amazones



Nom du coach : Mako

Race : Amazones

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceuse	1	70000	70000
Receveuse	2	80000	160000
Coureuse	4	90000	360000
Trois quart	3	50000	150000
Troll de la jungle	1	100000	100000
Relances	1	60000	60000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	10000

Ce roster met l'accent sur la qualité des joueurs et la popularité. L'équipe est dès sa création très compétitive. Pour Mako, les receveuses et les coureuses sont dépositaires du jeu des amazones, il en prend donc le maximum dès le début. Le troll est plus utile qu'indispensable, mais l'avoir dès le début devrait lui permettre d'acquérir plus facilement de l'expérience, car il a tendance à progresser lentement. Le premier achat est évidemment l'apothicaire, en effet avec seulement 11 joueurs l'équipe est un peu sur la corde raide, mais les 9 de popularité et les 10000 pièces d'or de réserves devraient permettre de l'avoir dès la fin du premier match. Ensuite il suffira de compléter l'effectif avec des trois quart supplémentaires et voir à investir dans deux ou trois relances supplémentaires.



Nom du coach : Ramses

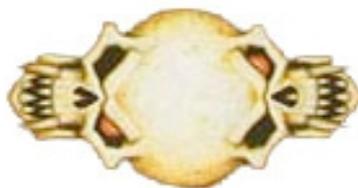
Race : Amazones

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceuse	1	70000	70000
Receveuse	0	80000	0
Coureuse	4	90000	360000
Trois quart	6	50000	300000
Troll de la jungle	1	100000	100000
Relances	2	60000	120000
Popularité	5	10000	50000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est réellement très différent du précédent. Il semble plus solide et plus apte à encaisser les coûts que celui de Mako grâce à ses 12 joueurs. Par contre il perd en puissance offensive puisque l'équipe n'est dotée d'aucune receveuse à la base. Ce n'est pas forcément négatif, le joueur devra utiliser les coureuses et les trois quart pour marquer, les faisant grimper plus facilement en expérience (les receveuses réalisant en général la plupart des TD). La question qui se pose est de savoir si la relance supplémentaire suffira à compenser l'absence de joueuses avec la compétence réception au début. Le premier achat sera à nouveau réservé à l'apothicaire, suivi par le recrutement des receveuses qui devraient rapidement rattraper leurs copines niveau expérience.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceuse	1	70000	70000
Receveuse	2	80000	160000
Coureuse	2	90000	180000
Trois quart	7	50000	350000
Troll de la jungle	0	100000	0
Relances	2	60000	120000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Cette équipe apparaît vraiment bâtie pour le long terme. 12 joueurs, une bonne popularité, et un apothicaire d'entrée. Il est peu probable avec ce roster que vous deviez dissoudre l'équipe après 2 ou 3 matchs pour effectifs insuffisants. Evidemment cette équipe aura du mal à réaliser des brèches dans les premiers matchs. Il faudra donc acheter le plus rapidement possible les 2 coureuses supplémentaires, voir le troll, histoire de rajouter un peu de muscle. Satanas voit le troll comme un moyen de pression, bloquant les joueurs adverses et permettant à l'occasion de provoquer les turnovers des animaux sauvages. Une fois ceci fait, le coach peut investir ses deniers dans une seconde lanceuse.



Chaos



Nom du coach : Lokhast

Race : Chaos

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier du chaos	4	100000	400000
Homme bête	6	60000	360000
Minotaure	0	110000	0
Ogre	1	100000	100000
Troll	0	120000	0
Relances	1	70000	70000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Voici un roster qui va faire très mal d'entrée!!! Avec un ogre à 5 de force et 4 guerriers du chaos à 4, vos adversaires vont dès le début avoir du mal à contenir votre puissance physique. En contrepartie, vous devriez connaître pas mal de difficultés à jouer la balle correctement dans vos premiers matchs avec votre unique relance. De même l'absence de l'apothicaire peut toujours être la cause d'un grand malheur en cas de malchance durant les premières rencontres. En contrepartie, la popularité de départ très correcte pour une équipe chaotique débutante devrait faire rentrer l'argent assez vite et par conséquent vous permettre de recruter le précieux apothicaire, puis un 12eme homme et enfin augmenter votre nombre de relances (en alternance avec les achats d'hommes bêtes)

Nom du coach : Mistery

Race : Chaos

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier du chaos	3	100000	300000
Homme bête	7	60000	420000
Minotaure	1	110000	110000
Ogre	0	100000	0
Troll	0	120000	0
Relances	1	70000	70000
Popularité	5	10000	50000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Mistery veut inclure un Minotaure à son roster de départ, il le choisit donc dès la création de l'équipe afin que celui-ci progresse rapidement tant que les adversaires en face ne peuvent pas mettre trop facilement un piège au point. Par rapport à la composition de Lokhast, l'équipe de Mistery joue la carte de la prudence puisqu'elle démarre avec un apothicaire, ce qui lui coûte un guerrier du chaos et de la popularité. Cette équipe sera probablement la plus difficile à jouer sur les premiers matchs car le Minotaure risque d'être un handicap plus qu'un atout, et le jeu de balle ne sera pas vraiment évident. Mais il est fort possible qu'après quelques matchs et donc une fois ces problèmes réglés, cette équipe soit bien équilibrée et performante (probablement la plus dévastatrice aussi). Le premier achat pour cette formation sera le 4ème guerrier du chaos avant d'alterner achat de relances et d'hommes bêtes.

Nom du coach : Pikachu

Race : Chaos

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier du chaos	4	100000	400000
Homme bête	7	60000	420000
Minotaure	0	110000	0
Ogre	0	100000	0
Troll	0	120000	0
Relances	2	70000	140000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Pikachu veut une équipe capable de jouer la balle le mieux possible lors de sa création. Il se contente donc de prendre 4 guerriers du chaos, ce qui sera de toute façon la plupart du temps suffisant pour dominer dans les mêlées lors des premières rencontres. C'est la seule équipe présentée ici qui comporte 2 relances ce qui peut s'avérer très intéressant puisqu'en cours de saison, les relances du chaos coûtent la bagatelle de 140000 pièces d'or. Évidemment en contrepartie cette formation est moins destructrice lors des premiers matchs. Le premier achat pour compléter ce roster est, comme chaque fois qu'il n'est pas présent à la création de l'équipe, l'apothicaire. Suivi du monstre choisi. Surtout si vous voulez enrôler un Minotaure, il ne faut pas attendre et le faire entrer dans l'arène le plus vite possible. Ensuite comme pour les 2 équipes précédentes les hommes bêtes et relances supplémentaires viendront compléter tout ça.



Elfes Noirs



Nom du coach : Sebco

Race : Elfes Noirs

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	80000	80000
Coureur	2	100000	200000
Furie	0	110000	0
Trois Quart	8	70000	560000
Minotaure	0	110000	0
Relances	2	50000	100000
Popularité	6	10000	60000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est assez équilibré, et devrait pouvoir donner des résultats corrects d'entrée. Les coureurs devraient permettre d'assurer quelques blocages importants, et les 2 relances de bâtir un jeu de passe des plus corrects. La limite de ce roster est sa relative fragilité. Les elfes noirs sont très chers et pas particulièrement résistants, et commencer avec 11 joueurs, sans apothicaire et une popularité de 6 peut paraître assez risqué. Le premier achat est l'apothicaire, suivi du Minotaure, puis des furies et des coureurs restants.

Nom du coach : Ash

Race : Elfes Noirs

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	80000	80000
Coureur	2	100000	200000
Furie	0	110000	0
Trois Quart	8	70000	560000
Minotaure	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	6	10000	60000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Pour Ash, l'apothicaire est une nécessité absolue dès le début de la ligue, afin d'être sur de ne pas avoir à ramer plusieurs matchs avec l'équipe (voir au pire de la dissoudre). C'est la seule différence de cette équipe avec la précédente. Il est important comme dans le cas précédent d'essayer de donner le maximum d'expérience aux trois quart afin que ceux-ci ne soient pas largués à haut tr. Il faut essayer d'acheter assez vite le Minotaure, pour qu'il progresse vite en expérience afin de limiter l'effet des pièges. Ensuite on peut compléter les lignes des joueurs stars. Il est déconseillé d'avoir trop de relances pour les elfes, 2 ou 3 au maximum, car à haut tr, l'agilité naturelle des elfes associée aux relances de compétences obtenues doivent largement suffirent.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	80000	80000
Coureur	0	100000	0
Furie	1	110000	110000
Trois Quart	9	70000	630000
Minotaure	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Ce roster est vraiment conçu pour le très long terme. Les premiers matchs risquent d'être difficiles, et il faut avoir une bonne maîtrise des elfes pour pouvoir l'utiliser, mais c'est sans doute celui qui donne les meilleurs résultats à très haut tr. L'objectif est le suivant : donner un maximum d'expérience aux trois quart avant le recrutement des joueurs stars afin d'avoir l'équipe la plus équilibrée possible. De plus la haute popularité doit fournir des relances sur les coups d'envois et permettre de gagner pas mal de pièces d'or. Seule la furie est présente dans ce roster et elle est essentiellement là pour faire diversion afin de permettre aux trois quart de marquer. Le premier achat est à nouveau le Minotaure pour les mêmes raisons que précédemment. Il faudra ensuite compléter la ligne des coureurs et des furies petit à petit.



Elfes Sylvains



Nom du coach : Ramses

Race : Elfes Sylvains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	90000	90000
Danseur de guerre	1	120000	120000
Receveur	2	90000	180000
Trois Quart	7	70000	490000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Cette équipe sera très performante dès les premiers matchs. Elle possède dès sa création un potentiel offensif considérable avec son lanceur et ses 2 receveurs, et les relances de compétences qui les accompagnent. Vous allez donc enfilez les touchdowns comme des perles. Plusieurs problèmes peuvent se poser cependant. Tout d'abord, l'équipe est très fragile. Avec 11 joueurs à 7 en armures coûtant les yeux de la tête, dont 2 avec une force de 2, sans apothicaire et avec une popularité certes correcte mais pas non plus exceptionnelle, il va vraiment falloir faire très attention lors des premières rencontres si vous voulez que l'équipe survive. Un autre problème qui peut survenir vient de la mauvaise répartition probable des points d'expériences. En effet vos joueurs spéciaux risquent de tous les avaler comme des gloutons laissant vos trois quart à la traîne, ce sera à vous de prendre garde à ce que ça n'arrive pas. Mais tout n'est pas négatif loin de là, puisque vos premiers matchs devraient normalement se solder assez facilement par des succès vous permettant d'augmenter votre popularité, en espérant que vous puissiez alors recruter. L'apothicaire devra venir compléter votre staff le plus tôt possible, suivi d'un second danseur de guerre, puis des trois quart voir du second lanceur pour compléter la ligne. Deux ou trois relances doivent normalement être largement suffisantes pour une équipe d'elfes à haut tr.

Nom du coach : Mpv

Race : Elfes Sylvains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	90000	90000
Danseur de guerre	1	120000	120000
Receveur	1	90000	90000
Trois Quart	8	70000	560000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Le roster de MPV est relativement proche du précédent. La seule différence vient du sacrifice d'un receveur pour se payer le maximum en popularité, ce qui vous permettra de remplir régulièrement les caisses et donc de faire face aux blessures voir aux morts. De plus elle devrait vous apporter plusieurs relances dans le match sur les différents coups d'envois. Cette équipe est donc un peu moins performante mais également moins susceptible d'être dissoute après 2 matchs (le coach baissant les bras devant son infériorité numérique dès le début du match). Les premiers achats sont les même que pour la formation de Ramses, évidemment il faudra inclure les receveurs supplémentaires a un moment donné, mais rien ne presse, ils referont rapidement leur retard niveau expérience.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	0	90000	0
Danseur de guerre	1	120000	120000
Receveur	0	90000	0
Trois Quart	10	70000	700000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Voici un roster réellement différent et bâti sur le très long terme. Il reprend les mêmes principes que le second proposé par Ash pour les elfes noirs, à savoir jouer la sûreté avec la présence de l'apothicaire dès la création de l'équipe et une forte popularité. Mais également retarder l'arrivée des joueurs vedettes afin de permettre aux trois quart d'engranger un maximum d'expérience dans le but d'avoir l'équipe la plus homogène possible à haut tr. Même si cette équipe sera difficile à coacher dans les premiers matchs à cause du faible nombre de compétence, il faut garder à l'esprit qu'avec 4 d'agilité un elfe est on ne peut plus capable de faire une passe de recevoir et d'aller marquer. Encore plus dans le cas des elfes sylvains où le 7 de mouvement minimum permet d'exploiter facilement la moindre brèche. Le rôle du danseur de guerre étant d'ouvrir les dites brèches, ou de servir de blitz en défense. Le premier achat est le lanceur car il vous permettra d'assurer un peu le jeu de passe, suivi du second danseur de guerre, l'homme arbre devrait suivre si vous en voulez un et que vous voulez qu'il ne soit pas totalement dépassé par le reste de l'équipe à jamais. Les receveurs ne venant alors qu'à la fin.



Gobelins



Nom du coach : mystery/ colonel hathi

Race : Gobelins

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Gobelin	11	40000	440000
Troll	0	100000	0
Ogre	2	120000	240000
Relances	3	60000	180000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Au moins pour les gobelins, le choix est clair !!! J'ai même voulu rajouter un autre roster, mais je trouvais les autres choix vraiment inférieurs. Donc il faut prendre 2 ogres car ils sont assez nettement supérieurs aux trolls et que le coût relativement faible des gobelins le permet. Ensuite la forte popularité devrait à la fois permettre de remplacer les pertes mais aussi et surtout de gagner la plupart des coups d'envois, ce qui pour des gobelins est loin d'être négligeable. Évidemment, commencer avec 3 relances peut paraître léger, certains préféreront sacrifier l'apothicaire et un point de popularité pour s'en payer une quatrième. Mais d'une part, l'apothicaire met vraiment à l'abri d'un malheur sur les ogres qui signifierait, s'il arrivait lors des premières rencontres, la mise au placard de l'équipe. D'autre part le très fort niveau de popularité devrait fournir des relances supplémentaires au cours du match. Au niveau des achats il faut compléter le roster avec des gobelins supplémentaires, le maximum si possible et surtout si vous voulez garder assez de joueurs sur le terrain pour pouvoir remporter la victoire. Ensuite, pendant les périodes de grandes fortunes, il faudra compléter le nombre de relances.

Halflings



Nom du coach : Ploplo

Race : Halflings

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Halfling	13	30000	390000
Homme arbre	1	110000	110000
Ogre	1	120000	120000
Relances	5	60000	300000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster apparaît comme la formation de base des halflings. Partir avec le plus grand nombre de petits gars permet de limiter l'infériorité numérique. Avec 5 relances, lancer les halflings reste très réalisable. La popularité élevée devrait permettre à la fois de dominer les coups d'envois (toujours agréable) et de gagner suffisamment d'argent pour remplacer les pertes, et investir dans de nouveaux halflings, relances, et surtout un apothicaire. Prendre un ogre et un homme arbre permet d'avoir à la fois un gars qui jouera toute le match, et un joueur qui a le niveau de force le plus élevé du jeu. Si l'on veut se concentrer sur le coté role play, il est tout à fait possible de remplacer l'ogre par un homme arbre. L'équipe sera alors probablement mieux représentative de l'historique halfling, mais pourrait régulièrement jouer la première mi-temps sans monstre.



Nom du coach : Leogelas

Race : Halflings

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Halfling	11	30000	330000
Homme arbre	1	110000	110000
Ogre	1	120000	120000
Relances	6	60000	360000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Pour leogelas, il n'est pas besoin de blinder l'effectif en petit gars pour le premier match. En effet, les joueurs avec châtaigne, écrasement griffes, et autre réjouissances sont plutôt rares en début de ligue, et la grosse popularité devrait vous permettre de compléter votre équipe avant de faire de trop mauvaises rencontres. Il est bien plus important à ses yeux de prendre le maximum de relances, qui seront probablement bien trop onéreuses pour votre équipe par la suite. Au niveau des premiers achats, c'est la même chose que pour le roster précédent, apothicaire, puis halflings.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Halfling	14	30000	420000
Homme arbre	1	110000	110000
Ogre	1	120000	120000
Relances	3	60000	180000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Ce roster pourrait s'appeler le poids du nombre. Pierre décide de partir avec l'équipe au complet afin de garder le maximum de gars disponible tout au long du match. Dans les premier match les adversaires n'ayant pas forcément un gros pouvoir de destruction, vous devriez pouvoir jouer à un nombre décent jusqu'à la fin de la partie. L'apothicaire est quand à lui présent pour soigner les monstres et éviter un gros malheur. Tenez vous le pour dit, ce roster est construit pour durer (enfin essayer quoi&). La limite de cette composition vient bien sur du nombre de relance&avec les minus on n'en a jamais assez, et vous devrez probablement éviter de trop les gaspiller sur les blocages pour pouvoir réussir quelques beaux lancers, sauf évidemment si vous voulez bâtir un jeu de course&.



Haut elfes



Nom du coach : Liloo

Race : Haut elfes

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier Phénix	1	80000	80000
Guerrier Lion	0	90000	0
Guerrier Dragon	1	100000	100000
Trois Quart	9	70000	630000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Ce roster mise sur la sûreté. Le manque de joueurs spéciaux sera très pénalisant au début (et ce n'est pas le faible nombre de relance qui permettra de compenser), et ce même si la présence d'un lanceur et l'agilité de 4 vous permettra probablement de marquer malgré tout quelques beaux TD. La force de ce roster vient du fait qu'il permettra à l'équipe de démarrer rapidement. L'apothicaire limitera la casse et la forte popularité permettra probablement de renforcer assez vite l'effectif. Le premier achat doit se tourner vers un second guerrier, joueur très polyvalent. Ne vous inquiétez pas pour les guerriers lions, ils rattraperont rapidement les points d'expérience qu'ils ont de retard dès que vous les aurez recrutés. Quelques relances supplémentaires seront-elles aussi les bienvenues à l'occasion.

Nom du coach : Mpv

Race : Haut elfes

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier Phénix	2	80000	160000
Guerrier Lion	2	90000	180000
Guerrier Dragon	1	100000	100000
Trois Quart	6	70000	420000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Cette équipe est particulièrement offensive. Avec 2 guerriers phénix et 2 guerrier lions, votre jeu de passe va sans nul doute être très tôt flamboyant. Vous pourrez dès lors sanctionner l'adversaire à la moindre brèche qu'il laissera. Mais ceci a un prix, votre équipe apparaît comme très fragile. Un seul joueur avec blocage, avec un effectif de 11 et sans apothicaire, il va falloir éviter les coups. Ici aussi on retrouve une popularité de 9. Les elfes coûtent cher et développer l'équipe nécessite beaucoup de pièces d'or. Le premier achat sera bien évidemment l'apothicaire suivi du second guerrier dragon.

Nom du coach : ro_Otsman

Race : Haut elfes

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier Phénix	1	80000	80000
Guerrier Lion	2	90000	180000
Guerrier Dragon	1	100000	100000
Trois Quart	7	70000	490000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	2	50000	100000
Popularité	5	10000	50000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

L'équipe de ro_Ostman paraît plus classique que les 2 précédentes. C'est la seule équipe haut elfe présentée ici qui possède 2 relances. Pour obtenir ce privilège, il a dû un peu revoir sa popularité à la baisse. Mais cette équipe semble assez performante pour remporter ses premiers matchs et par conséquent augmenter son nombre de fans. A noter que ro_Otsman préfère prendre un second guerrier lion plutôt qu'un guerrier dragon, privilégiant l'assurance d'un jeu de passe efficace, à l'impact physique. Cette équipe pourrait donc avoir pas mal de difficulté elle aussi à effectuer des blocages performants. De nouveau, un apothicaire sera la première raison de dépenser votre trésor, suivi probablement par le second guerrier dragon.



Nom du coach : Sebco

Race : Haut elfes

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Guerrier Phénix	1	80000	80000
Guerrier Lion	2	90000	180000
Guerrier Dragon	2	100000	200000
Trois Quart	6	70000	420000
Homme arbre	0	110000	0
Relances	1	50000	50000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Voici une formation qui mise sur la capacité des joueurs. Avec 2 guerriers lion et 2 dragons, Sebco s'assure une équipe vraiment complète. Cette équipe ne possède qu'une seule relance, mais espère sans nul doute compenser par les relances personnelles des joueurs. Des 4 équipes présentées, c'est celle qui semble la plus équilibrée. Elle sera performante très rapidement. Il faudra cependant se méfier de la répartition de l'expérience. Les joueurs spécialisés risquant d'être les seuls à faire des actions provoquant ainsi un déséquilibre dans le développement de l'équipe. Le premier achat sera à nouveau l'apothicaire, ensuite il faudra un peu gonfler l'effectif avec un trois quart ou un guerrier phénix supplémentaire pour finalement s'attaquer au problème de la pénurie de relances.

Humains



Nom du coach : Zeboss

Race : Humains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Receveur	1	70000	70000
Coureur	4	90000	360000
Trois Quart	4	50000	200000
Ogre	1	120000	120000
Relances	2	50000	100000
Popularité	3	10000	30000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Cette formation est conçue en premier lieu pour tenir le défi physique. Pour ZeBoss, le coureur humain est l'un des meilleurs joueurs de Bloodbowl, il faut donc en prendre 4 dès le début, car ce sont eux qui tiendront l'équipe. L'ogre est là pour aider le groupe face aux adversaire destructeurs. ZeBoss ne sélectionne que 2 relances car les humains possèdent beaucoup de compétences de bases, et bien utiliser, les 2 relances doivent s'avérer suffisantes au début. Le 8 en armure des équipes humaines justifie la présence de l'apothicaire. Avec tout ça, il ne reste plus assez de pièces d'or pour acheter plus d'un receveur. Cet achat devra être le premier réalisé, avant de compléter l'effectif et les relances. A noter une faible popularité. Le coach considère que les premiers matchs doivent permettre de la faire grimper.

Nom du coach : Ploplo

Race : Humains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Receveur	0	70000	0
Coureur	4	90000	360000
Trois Quart	6	50000	300000
Ogre	0	120000	0
Relances	3	50000	150000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Le soucis majeur de ce roster, et donc du coach Ploplo est d'obtenir l'équipe la plus homogène possible à haut tr en permettant aux trois-quarts d'acquérir très tôt de l'expérience et ainsi éviter d'être trop largués par la suite. Le début peut s'avérer difficile, mais la présence des 3 relances d'équipes doit permettre de transformer les coureurs en marqueurs efficaces. La haute popularité et la présence de l'apothicaire doivent permettre à l'équipe de se développer facilement. Il faut alors acheter vite le maximum de relances tant que l'argent entre en caisse. De plus cela évitera que le tr ne monte trop rapidement permettant à vos joueurs d'acquérir un maximum d'expérience. Les receveurs rattraperont rapidement le reste de l'équipe niveau expérience lorsqu'ils seront incorporés puisque que ce seront alors eux qui marqueront la plupart des touchdowns. Une fois que l'équipe possède 5 ou 6 relances, vous pouvez commencer le recrutement des receveurs, puis de l'ogre et d'un second lanceur.

Nom du coach : Kolargol

Race : Humains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	2	70000	140000
Receveur	1	70000	70000
Coureur	4	90000	360000
Trois Quart	5	50000	250000
Ogre	0	120000	0
Relances	2	50000	100000
Popularité	3	10000	30000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

De nouveau 4 coureurs pour Kolargol. Ces joueurs apparaissent vraiment comme indispensables pour beaucoup de coach. L'originalité de ce roster par rapport aux précédent est la présence de 12 joueurs dont 2 lanceurs dans cette équipe de départ. Avec l'apothicaire, on voit que ce coach mise réellement sur la sûreté. Cette équipe devra tout d'abord investir dans un second receveur, puis probablement l'ogre et les relances.



Nom du coach : Keledhil

Race : Humains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Receveur	2	70000	140000
Coureur	2	90000	180000
Trois Quart	5	50000	250000
Ogre	1	120000	120000
Relances	3	50000	150000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Voici la seule formation présentée avec seulement 2 coureurs. Ce roster semble le plus neutre parmi ceux proposés. En effet, tous les joueurs humains disponibles y sont présents en nombre correct (1 lanceur étant largement suffisant au début). Ainsi l'équipe pourra mener un jeu de passe correct grâce aux 2 receveurs, l'ogre étant là pour tenir le défi physique, même si partir avec 11 joueurs dont 2 à seulement 2 de force et sans apothicaire handicape l'équipe dans ce domaine. Le premier achat de ce roster est bien évidemment un apothicaire, avant de compléter l'effectif avec des coureurs supplémentaires.

Morts vivants



Nom du coach : Lokhast

Race : Morts Vivants

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Momie	2	100000	200000
Revenant	4	90000	360000
Goule	2	70000	140000
Squelette	0	30000	0
Zombie	4	30000	120000
Relances	1	70000	70000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	20000

Bon, il faut bien reconnaître que les rosters mort vivants que m'ont envoyé les coaches sont très proches les uns des autres. La base de l'équipe est composée de 4 revenant et de 2 momies. L'équipe de Lokhast se contente d'une seule relance ce qui lui permet d'avoir une très forte popularité et 12 joueurs. Le tr des équipes de morts vivants a tendance à s'envoler très vite puisqu'ils subissent bien moins de perte que les autres équipes. Lokhast cherche donc à contourner le problème en dépensant son or dans des relances et ainsi pouvoir faire grimper son expérience tout en restant à un niveau relativement modeste. Sur le terrain, cette équipe devrait plutôt bien tenir le choc physique dès sa création avec 12 joueurs, mais elle aura probablement quelques difficultés à jouer la balle avec une seule relance (bien que le 9 en popularité associé aux 20000 en réserve devraient rapidement régler le problème).

Nom du coach : Kman92/Satanas

Race : Morts Vivants

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Momie	2	100000	200000
Revenant	4	90000	360000
Goule	2	70000	140000
Squelette	0	30000	0
Zombie	3	30000	90000
Relances	2	70000	140000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Comme je le disais précédemment, la base de cette équipe est de nouveau composée des 2 momies et des 4 revenants. La différence entre les 2 rosters se porte sur le nombre de relances. Pour obtenir une relance supplémentaire et donc pouvoir jouer un peu plus la balle, Kman92 et Satanat sacrifient un zombie, l'or en réserve et un peu de popularité. Dans le cas de ces 2 formations, les zombies sont préférés aux squelettes pour leur plus grande résistance. Ils pourront donc servir à coincer les joueurs adverses plus efficacement. Pour ce qui est des premiers achats, ils sont assez proches pour les 2 rosters, compléter le nombre de relances et de goules.

Nom du coach : Tinky

Race : Morts Vivants

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Momie	2	100000	200000
Revenant	2	90000	180000
Goule	4	70000	280000
Squelette	0	30000	0
Zombie	3	30000	90000
Relances	3	70000	210000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Je tente ici de proposer un roster un peu différent permettant à l'équipe de mieux jouer la balle au début. Pour être honnête si je devais me créer une équipe aujourd'hui mon choix se porterait plutôt vers une des formations précédentes, mais au moins voici une formation de départ un peu différente qui intéressera probablement certains. Les 4 goules et 3 relances permettront en effet de développer un jeu de balle plus que correct. La limite de ce roster est évidemment sa fragilité, avoir 11 joueurs dont 4 goules est un vrai risque. Mais si vous parvenez à tenir le choc, vous aurez une équipe plutôt efficace (de plus si vous évitez tout ce qui est petit et barbu lors des premiers matchs, esquive devrait vous éviter pas mal de problème). Les premiers achats se tourneront forcément vers les revenants pour compléter le nombre.



Nains



Nom du coach : Lokhast

Race : Nains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Sprinteur	2	80000	160000
Coureur	2	80000	160000
Tueur de Troll	2	90000	180000
Longue Barbe	5	70000	350000
Ogre	0	120000	0
Relances	2	40000	80000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Une nouvelle fois Lokhast nous propose un roster très compétitif dès la création de l'équipe. La ligne des joueurs spéciaux est complète (enfin reste à voir la réforme bien sur). Cette équipe sera donc assez solide et capable de jouer la balle, bref plutôt bien équilibrée, et devrait obtenir de bons résultats rapidement. Comme pour toutes les équipes naines, il faudra faire attention à ce que les sprinteurs ne monopolisent pas toute l'expérience pour éviter de déséquilibrer l'équipe. Evidemment cette composition ne comprend que 2 relances, mais avec les nombreux joueurs avec blocage et les sprinteurs pour ramasser la balle, cela doit normalement être suffisant au début. De plus les nains ayant les relances les moins chères, il n'est pas très difficile d'en racheter par la suite. L'apothicaire ouvrira comme souvent le bal des achats avant de se pencher sur un ou deux joueurs supplémentaires puis une ou deux relances de plus.

Nom du coach : Tinky

Race : Nains

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Sprinteur	2	80000	160000
Coureur	2	80000	160000
Tueur de Troll	1	90000	90000
Longue Barbe	6	70000	420000
Ogre	0	120000	0
Relances	2	40000	80000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Je vous propose un roster qui se différencie du précédent par le fait qu'il comprend un apothicaire dès le départ au détriment d'un tueur de troll et de pas mal de popularité. Disons que cette équipe joue la carte de la sécurité dès le premier match. La popularité plus faible que précédemment ne devrait pénaliser l'équipe que sur les coups d'envois, puisque la solidité des nains, en particulier lorsque l'apothicaire est disponible devrait leur permettre de limiter les dégâts et de ne pas avoir besoin d'une montagne d'or pour survivre. Prendre moins de popularité devrait faire monter l'équipe en tr beaucoup moins vite, mais surtout la faire monter grâce à l'expérience acquise par les joueurs plus que par le nombre. De plus si vous vous débrouillez bien lors de vos premiers matches ce que le niveau de base de l'équipe permet amplement, votre niveau de popularité devrait grimper facilement. Le premier achat sera le tueur de troll manquant. Puis les rangs des longues barbes devront être complétés petit à petit par la suite.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Sprinteur	1	80000	80000
Coureur	1	80000	80000
Tueur de Troll	1	90000	90000
Longue Barbe	8	70000	560000
Ogre	0	120000	0
Relances	3	40000	120000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

MPV quant à lui voulait mettre la main sur une troisième relance dès la création de l'équipe. De plus il prend assez peu de joueurs spécialisés. Le but étant, comme souvent dans pareil cas, d'éviter de voir les joueurs stars s'envoler au niveau de l'expérience alors que les joueurs de base de l'équipe ne ramassent que les miettes. Lorsqu'ils seront inclus, ces fers de lances rattraperont de toute façon probablement vite leur retard. La contrepartie vient du fait que son équipe est vraiment très peu mobile puisque plus de 70% de la formation a un mouvement de base de 4. Les premiers matchs devraient donc être difficiles, mais une fois toutes les lignes complètes, les longues barbes auront progressés et l'équipe sera vraiment bien équilibrée. Une fois l'apothicaire recruté, viendra le temps de compléter les lignes. Probablement le coureur ou le tueur de troll avant le sprinteur car celui ci gagnera plus facilement de l'expérience en marquant les touchdowns de l'équipe.



Nains du chaos



Nom du coach : Bullrog/Kman92

Race : Nains du Chaos

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Hobgobelin	4/3	40000	160000/120000
Nain du Chaos	5/6	70000	350000/420000
Centaure Taureau	2	130000	260000
Minotaure	0	110000	0
Troll	0	100000	0
Relances	2	50000	100000
Popularité	8/5	10000	80000/50000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Bullrog et Kman92 mettent l'accent sur la stabilité et la pérennité du roster, avec la présence d'un apothicaire dès la création de l'équipe malgré la solidité naturelle des nains. Les centaures sont les piliers des équipes nains du chaos et la présence des 2 autorisés dès la création de l'équipe devra assurer sa compétitivité. Bullrog assure encore plus ses arrières avec 8 de popularité. Evidemment tout ceci implique quelques sacrifices. Seulement 5 nains du chaos sont présents, affaiblissant l'équipe au niveau physique (en contrepartie les hobgobelins apportent un peu plus d'agilité). Kman92, quant à lui se contente d'un facteur de popularité de 5 pour obtenir son 6eme nain du chaos. La formation de départ ne comporte également que 2 relances ce qui peut poser quelques problèmes avec ce type d'équipe ou ramasser la balle peut alors devenir compliqué. Mais les relances ne sont pas très chères, la forte popularité ou au moins l'apothicaire qui limite les pertes devraient permettre de rapidement en augmenter le nombre. Enfin, après l'achat du 6eme nain bien sûr.

Nom du coach : Mistery

Race : Nains du Chaos

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Hobgobelin	3	40000	120000
Nain du Chaos	6	70000	420000
Centaure Taureau	1	130000	130000
Minotaure	1	110000	110000
Troll	0	100000	0
Relances	3	50000	150000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Mistery tient à commencer son équipe avec un minotaure. Tout simplement pour que celui-ci gagne rapidement de l'expérience, afin de ne plus se faire piéger bêtement (de plus si vous incluez le minotaure trop tard, les équipes que vous affrontez le piègeront encore plus facilement). Ceci implique un gros sacrifice en la personne d'un des deux centaures taureaux. Mais une fois recruté, il devrait assez rapidement pouvoir récupérer son retard en expérience. On peut également noter la présence de 3 relances, ce qui fait de cette équipe, probablement celle qui est le plus à même de jouer la balle dès les premiers matchs. Le premier achat est l'apothicaire, suivi du précieux second centaure.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Hobgobelin	3	40000	120000
Nain du Chaos	5	70000	350000
Centaure Taureau	2	130000	260000
Minotaure	0	110000	0
Troll	1	100000	100000
Relances	2	50000	100000
Popularité	7	10000	70000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est probablement le plus solide de tous ceux présenté ici. Peu d'équipe peuvent se vanter d'avoir dans leur effectif de départ 1 joueur de force 5 et 2 de force 4. Cette formation est surtout conçue pour bien défendre, attaquer ne sera pas évident à cause du faible nombre de relances. Prendre un troll plutôt qu'un minotaure n'est que conviction personnelle. Je n'aime pas du tout ne pas avoir le contrôle sur mes joueurs, et voir ces satanés minotaures taper sur le premier truc qui passe ne me plaît guère (même si je reconnais que c'est plutôt efficace). De plus prendre le troll d'entrée devrait lui éviter d'être trop largué niveau expérience. L'apothicaire constituera le premier achat suivi du 6eme nain, puis d'une relance supplémentaire.



Nordiques



Nom du coach : Pierre

Race : Nordiques

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Husker	2	80000	160000
Berserker	3	90000	270000
Trois Quart	5	60000	300000
Troll des Neiges	0	100000	0
Relances	2	60000	120000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Pierre propose un roster classique et plutôt équilibré. L'équipe devrait dès le début obtenir de très bon résultats car elle est non seulement capable de jouer la passe, mais doit également plutôt bien se défendre grâce à ses 3 berserkers. La limite de sa formation est sa relative fragilité. En effet 11 joueurs à 7 d'armure et sans apothicaire, cela implique un réel danger de ne pas pouvoir aligner 10 gars valides au début des premiers matchs. Heureusement la popularité de 8 devrait permettre de limiter ce problème. Le premier achat sera le 4eme berserker, puis le troll pour apporter de l'impact en première ligne. Il faudra aussi penser à augmenter le nombre de relances à l'occasion.

Nom du coach : Morpion

Race : Nordiques

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Husker	2	80000	160000
Berserker	1	90000	90000
Trois Quart	6	60000	360000
Troll des Neiges	1	100000	100000
Relances	2	60000	120000
Popularité	5	10000	50000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Morpion préfère commencer avec un troll plutôt qu'avec un niveau important de berserker. Le but étant d'essayer de le faire grimper rapidement pour éviter qu'il se retrouve à la traîne niveau expérience. Il prend lui aussi 2 huskers dès le début pour pouvoir jouer facilement la balle. Evidemment, le risque comme pour l'équipe de pierre et de voir les huskers monopoliser les touchdowns et par conséquent s'envoler niveau expérience. Morpion commence également avec un apothicaire sachant qu'avec 11 joueurs dont 10 avec une armure de 7, il vaut mieux être prudent. Les premiers achats sont bien évidemment les berserkers qui manquent, puis une autre relance et enfin un lanceur de réserve.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	2	70000	140000
Husker	0	80000	0
Berserker	2	90000	180000
Trois Quart	7	60000	420000
Troll des Neiges	0	100000	0
Relances	2	60000	120000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Liloo apprécie vraiment que ses équipes débutent avec un haut niveau de popularité. Cette équipe grâce à ses nombreux fans et son apothicaire permet de jouer la carte de la sécurité et du long terme. Cette configuration assure une montée en puissance rapide mais implique bien sur quelques sacrifices. Et ici, ce sont les huskers qui en font les frais. Cette équipe devra donc baser sa tactique sur le jeu de course lors des premières parties. Le but est de faire progresser trois quarts et lanceurs (surtout) afin de bâtir une équipe équilibrée pour l'avenir. Les huskers ne peuvent arriver qu'à partir de 140 à 150 de tr, leur capacité à marquer les TD leur permettra de rattraper assez vite le niveau de leurs petits camarades. Les premiers achats se porteront sur des berserkers supplémentaires et des relances en alternances.



Orques



Nom du coach : Zeboss

Race : Orques

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Orque Noir	4	80000	320000
Coureur	2	80000	160000
Trois Quart	1	50000	50000
Gobelin	2	40000	80000
Troll	1	100000	100000
Relances	3	60000	180000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

A la vue de ces 3 rosters, il semble nécessaire de prendre le maximum d'orques noirs dès la création de l'équipe. Ils évoluent très lentement, n'ayant pas blocage au début et étant dans l'incapacité de marquer un TD, donc ZeBoss en prend 4 dès le début. A l'inverse, il ne prend que 2 coureurs orques car pour lui ce sont les seuls joueurs capables de s'intégrer à l'équipe après quelques matchs sans créer de déséquilibre. Le troll et les gobelins sont là pour permettre de marquer en 1 tour. De plus les gobelins sont supérieurs à des trois quart orque à bas tr, étant meilleurs marqueurs voir même meilleurs défenseurs grâce à leurs compétences. Cette formation comprend 3 relances car elles sont relativement chères chez les orques et pas forcément facile à acheter par la suite. En ce qui concerne l'évolution de l'équipe, le premier achat est comme souvent un apothicaire. Ensuite, il faut compléter la ligne des coureurs. Les orques n'ont en général vraiment pas besoin d'un second lanceur, c'est souvent superflu.

Nom du coach : Mistery

Race : Orques

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Orque Noir	3	80000	240000
Coureur	4	80000	320000
Trois Quart	1	50000	50000
Gobelin	1	40000	40000
Troll	1	100000	100000
Relances	2	60000	120000
Popularité	6	10000	60000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Le roster de mistery parait de prime abord plus performant pour les premières rencontres. En effet, l'équipe est capable de scorer en un tour, et mettre en place un système de cage est facilement réalisable, pour protéger le lanceur. La présence de 4 coureurs et de leur compétence blocage permet de cogner en prenant de moindres risques. Le sacrifice pour obtenir ces 4 coureurs est une relance. Le risque pour cette équipe est de se retrouver déséquilibrée, voyant les coureurs s'envoler niveau expérience laissant les orques noirs à la peine. Le premier achat sera bien évidemment l'apothicaire, suivi probablement du 4eme orque noir, puis d'une relance supplémentaire.

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Orque Noir	4	80000	320000
Coureur	3	80000	240000
Trois Quart	3	50000	150000
Gobelin	0	40000	0
Troll	0	100000	0
Relances	3	60000	180000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

La formation proposée par le colonel Hathi se différencie des 2 précédentes par le fait qu'elle ne comporte pas de monstre, et donc, en toute logique, elle ne comporte pas non plus de gobelin. Cette formation est probablement la plus solide et la mieux armée pour la bagarre, puisqu'il n'y a certes pas de troll (mais leur QI très faible peut toujours vous trahir), mais il n'y a pas non plus de gobelin (et leur force de 2). Les 4 orques noirs sont présent accompagnés de 3 coureurs, formant une solide ligne de bataille, et votre équipe devrait facilement distribuer les baffes. L'équipe possède aussi 3 relances grâce aux économies réalisées sur le troll. En ce qui concerne les achats : un apothicaire, puis un coureur, le troll, gobelin, relance, lanceur, relance, trois quart, relance&



Slanns



Nom du coach : Morpion

Race : Slanns

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Skink	6	60000	360000
Saurus	4	80000	320000
Kroxigor	1	130000	130000
Relances	1	60000	60000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Ce roster met l'accent sur les skinks, donc sur la mobilité et le jeu de balle. De plus la popularité importante associée à l'apothicaire devrait permettre de rapidement combler l'effectif en achetant les saurus et les relances qui manquent. Un roster assez équilibré et plutôt sûr dont la seule réelle faiblesse est l'unique relance.

Nom du coach : Lokhast

Race : Slanns

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Skink	4	60000	240000
Saurus	6	80000	480000
Kroxigor	1	130000	130000
Relances	1	60000	60000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Cette composition est sans doute la plus agressive que l'on peut réaliser avec des slanns au départ. Cette équipe devrait largement dominer ses adversaires sur le plan physique lors des premiers matchs, et vos bloqueurs commenceront tôt à gagner de l'expérience, ce qui n'est pas du luxe. Cependant, l'équipe aura pas mal de difficultés à jouer la balle avec seulement 4 skinks et 1 relance. L'apothicaire compense l'absence d'un 12eme joueur. Le premier achat sera sans doute un skink, suivi d'une relance, puis un autre skink&.



Nom du coach : Tinky

Race : Slanns

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Skink	6	60000	360000
Saurus	6	80000	480000
Kroxigor	0	130000	0
Relances	2	60000	120000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Cette équipe est la seule présentée ici avec 12 joueurs au départ afin de faire face à d'éventuelles pertes lors du premier match. Prendre 6 saurus d'entrée est important à mes yeux, car se sont eux la réelle force de l'équipe, comme les orques noirs pour les orques (en plus, il ne vaut mieux pas trop vous attachez à vos skinks). Or les saurus ont du mal à monter en expérience, donc autant commencer très tôt. Le premier achat de cette équipe doit être l'apothicaire, puis le kroxigor si il n'y a pas besoin de remplacer des pertes skink.



Nom du coach : Pikachu

Race : Slanns

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Skink	5	60000	300000
Saurus	6	80000	480000
Kroxigor	0	130000	0
Relances	3	60000	180000
Popularité	4	10000	40000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est très proche du précédent. Il ne compte cependant pas 12 joueurs, préférant sacrifier un skink pour une relance. Cet investissement peut s'avérer judicieux à long terme, les relances devenant onéreuses par la suite. En contrepartie, l'équipe débute à 11 dont 5 joueurs peu solides et sans apothicaire, les premiers matchs pourraient s'avérer difficile. Le premier achat de cette formation doit également se tourner vers un soigneur, avant de s'attaquer à un autre skink puis au kroxigor.

Skavens



Bon tout d'abord, il faut préciser qu'à l'heure où est écrit cet article, les animaux sauvages sont en voie de modification. Ainsi suivant les modifications (ce qui est prévu aux dernières nouvelles, c'est l'ajout de petite soif), les rosters de mpv et bullrog pourraient être modifiés (il s'agit de la seconde possibilité proposée). Mais je reste persuadé que le rat ogre restera un must pour toutes les équipes skavens, la description se fera donc sur le premier roster proposé à chaque fois.

Nom du coach : Mpv

Race : Skavens

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Coureur d'égout	2/3	80000	160000/240000
Vermine de Choc	1/2	90000	90000/180000
Trois Quart	7/6	50000	350000/300000
Rat Ogre	1/0	130000	130000/0
Relances	2	60000	120000
Popularité	8/9	10000	80000/90000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est très classique pour des skavens. Il est composé de 12 joueurs pour compenser la faiblesse de l'armure. Le rat ogre est présent d'entrée afin de limiter le handicap de l'animal sauvage le plus rapidement possible (et les risques de pièges), et de fournir un bon blitz en défense. Deux coureurs d'égouts sont suffisants pour mener un jeu d'attaque efficace. Pour pouvoir se permettre une très forte popularité, mpv doit sacrifier une vermine de choc. L'équipe perd donc un joueur avec blocage qui pourrait lui servir à ouvrir des brèches aux coureurs d'égouts. Le premier achat pour cette équipe est l'apothicaire, suivi de la seconde vermine, puis d'une relance supplémentaire.

Nom du coach : Bullrog

Race : Skavens

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Coureur d'égout	2	80000	160000
Vermine de Choc	1/2	90000	90000/180000
Trois Quart	6/7	50000	300000/350000
Rat Ogre	1/0	130000	130000/0
Relances	2	60000	120000
Popularité	8/7	10000	80000/70000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	0

Le roster de bullrog est quasiment identique à celui de mpv. La seule différence vient du sacrifice du 12eme homme (un trois quart) pour l'apothicaire. L'équipe à ainsi moins de risque de perdre un de ses membres majeurs, mais évidemment peut se retrouver en infériorité numérique plus facilement.

Nom du coach : Tno

Race : Skavens

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	1	70000	70000
Coureur d'égout	2	80000	160000
Vermine de Choc	2	90000	180000
Trois Quart	5	50000	250000
Rat Ogre	1	130000	130000
Relances	1	60000	60000
Popularité	9	10000	90000
Apothicaire	1	50000	50000
Réserve	-	-	10000

Voici le roster probablement le plus solide de la liste. Avec la présence des 2 vermines de chocs, du rat ogre et de l'apothicaire, vous devriez pouvoir tenir le choc physique (avec un bémol cependant, n'avoir que 11 joueurs). La popularité très élevée devrait permettre à l'équipe de se développer rapidement. Evidemment le sacrifice à faire pour tout cela est de se contenter d'une seule relance. Mais les nombreuses compétences des joueurs devraient permettre de limiter l'impact du sacrifice. Il va falloir essayer de répartir l'expérience pour ne pas que les coureurs d'égouts s'envolent au détriment du reste de l'équipe. L'apothicaire est là pour éviter de mauvaises surprises dans les premiers matchs. L'équipe devra lors des premiers achats investir dans un 12eme joueur, probablement un coureur d'égout. Puis une seconde relance, avant de compléter l'effectif.



Nom du coach : Groron

Race : Skavens

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Lanceur	0	70000	0
Coureur d'égout	3	80000	240000
Vermine de Choc	2	90000	180000
Trois Quart	5	50000	250000
Rat Ogre	1	130000	130000
Relances	2	60000	120000
Popularité	8	10000	80000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Groron propose un roster de départ un petit peu original puisqu'il ne comprend aucun lanceur. Le jeu de l'équipe sera donc mené par les coureurs d'égouts en faisant essentiellement des transmission (tactique tout à fait réalisable grâce à la vitesse des coureurs d'égouts). De plus ce sacrifice permet de prendre le maximum de vermines de choc ainsi qu'un haut niveau de popularité. Le premier achat sera l'apothicaire, suivi probablement du lanceur, l'effectif devra par la suite être complété en parallèle par l'achat de nouvelles relances.

Vampires



Nom du coach : Lokhast/Ro_Otsman/Morpion

Race : Vampires

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Seigneur Vampire	1	180000	180000
Vampire	3	110000	330000
Humain Possédé	7	50000	350000
Relances	1/2/1	50000	50000/100000/50000
Popularité	9/4/4	10000	90000/40000/40000
Apothicaire	0/0/1	50000	0/0/50000
Réserve	-	-	0

Cette équipe possède un ratio vampires/humains assez équilibré. Evidemment le seigneur vampire tiendra une place prépondérante dans le jeu (mais attention n'oubliez pas qu'il ne gagne pas de compétences&.). Le nombre assez important d'humains devrait permettre de jouer avec un nombre correct de joueurs à chaque engagement. Dans le cas de l'équipe de Lokhast, la popularité élevée devrait permettre d'acheter dans un premier temps une nouvelle relance puis d'augmenter le nombre de vampires. Pour ro_Otsman, le premier achat doit être un apothicaire, puis les vampires. Dans le cas de l'équipe de morpion, l'apothicaire est là pour prévenir les dégâts qui pourraient survenir dans les rangs humains. Ce roster apparaît comme le plus classique pour des vampires.



Nom du coach : Lokhast

Race : Vampires

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Seigneur Vampire	1	180000	180000
Vampire	5	110000	550000
Humain Possédé	5	50000	250000
Relances	0	50000	0
Popularité	2	10000	20000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster met, comme vous le voyez, l'accent sur les vampires !!! Les premiers matchs risquent d'être très difficiles. En effet, petite soif va faire des dégâts terribles dans votre équipe, et vous allez souffrir d'une réelle infériorité numérique. De plus, l'absence de relances va vous rendre particulièrement vulnérable à la malchance. Le gros point fort de ce roster vient du fait que vos vampires vont commencer à gagner de l'expérience très vite, ce qui les transformera rapidement en bête de guerre. Le premier achat de cette équipe doit être l'apothicaire, pour limiter les dégâts sur les humains, ensuite achetez successivement humains et relances&

Nom du coach : Thiophene

Race : Vampires

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Seigneur Vampire	1	180000	180000
Vampire	1	110000	110000
Humain Possédé	9	50000	450000
Relances	4	50000	200000
Popularité	6	10000	60000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Ce roster est totalement à l'opposé du précédent. Pour Thiophene, il est primordial de ne pas prendre plus d'un vampire au départ (mis à part le lord) sous peine de jouer à 9 dès le premier tour du premier match. Apparaît alors un engrenage, étant en infériorité numérique, l'équipe se fait cogner, donc est encore plus en infériorité donc se fait cogner. Ce coach considère qu'à bas tr, le seigneur vampires est largement capable de tenir le jeu et d'en assurer l'animation (attention toutefois à ne pas lui faire marquer de points d'expériences). Les humains étant quand à eux bien aidés par le nombre important de relances. Il pousse même l'idée jusqu'à affirmer que l'on peut commencer sans vampires, remplaçant l'unique par de la popularité supplémentaire, des relances ou un apothicaire. Si il n'est pas dans le roster, le premier achat est, vu le nombre d'humains, le soigneur, avant de s'attaquer au recrutement des vampires.



Nom du coach : Morpion

Race : Vampires

Type	Nombre	Coût unitaire	Coût total
Seigneur Vampire	1	180000	180000
Vampire	4	110000	440000
Humain Possédé	6	50000	300000
Relances	1	50000	50000
Popularité	3	10000	30000
Apothicaire	0	50000	0
Réserve	-	-	0

Cette formation est assez proche de la première présentée plus haut. Popularité et relances ont été sacrifiées au profit d'un vampire, histoire d'en avoir à peu près toujours 2 ou 3 sur le terrain. Ce roster sera complété dans un premier temps par l'achat d'un apothicaire et d'une relance supplémentaire, avant de penser à recruter d'autres vampires. A noter que ce roster de départ est celui de l'équipe des "camarilla sabbat"; toujours invaincue après 33 matchs au moment où j'écris ces lignes.