

# BLOOD BOWL™

## TACTIQUES DE PLACEMENT

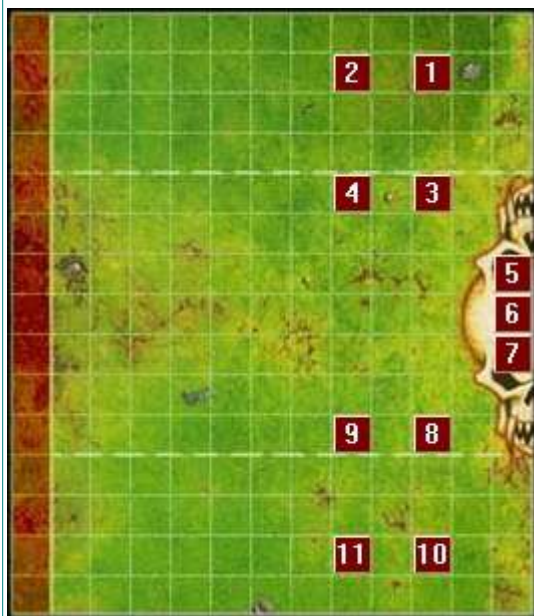
Ce document a été réalisé à partir du site hallofgallery.com, hélas aujourd'hui disparu. En ayant gardé une trace sur mon PC, j'ai pensé que cela vous intéresserait d'en avoir un exemplaire en pdf. Bonne lecture.

Ace.

### SOMMAIRE

L'Entonnoir.....	Page 1	Le Trident d'Ulrich.....	Page 4
L'Entonnoir de Fer.....	Page 2	Le Parapluie de Nuln.....	Page 5
L'Entonnoir de Mithril.....	Page 2	Le Heaume de Glace.....	Page 5
Les dents de scie.....	Page 3	Le Chaudron de Sang.....	Page 6
Le Mur du Chaos.....	Page 3	Le Filet de Gork.....	Page 6
L'Enclume de Grugni.....	Page 4		

### L'Entonnoir



Joue au centre !

Voilà le maître mot de cette tactique. Très utile pour recentrer le jeu au milieu du terrain. Pas vraiment efficace pour stopper une attaque à moins d'avoir une ligne d'engagement au top niveau.

#### Optimisations :

**5 6 7** F4 + Blocage

**3 8** Tacle

**2 11** Tacle plongeant

**1 10** Arracher le ballon + Saut

#### Avantages :

Recentrer l'attaque au milieu du terrain. Efficace contre équipe avec mouvement de 6 ou 7 maximum. Très réactif lors d'un événement BLITZ !

#### Inconvénients :

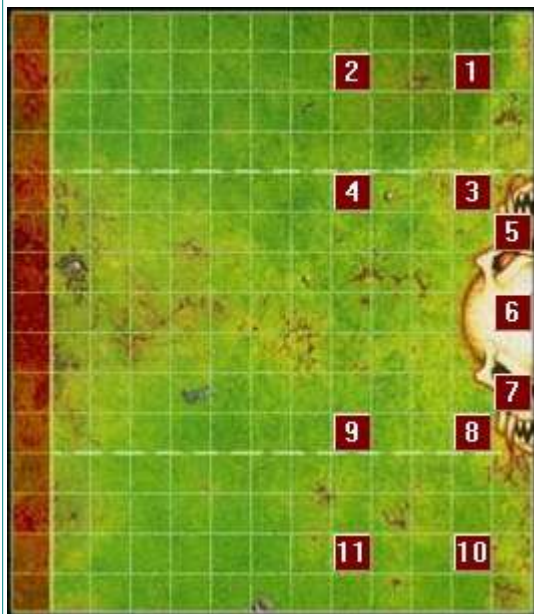
Attentions aux frénétiques !

Inefficace contre des AG4. La ligne d'engagement sera toujours au sol au début de son tour. Au moins 2 receveurs se démarqueront. Nécessite un taux de M élevé pour revenir se placer au tour suivant. Pas de Blitz obligatoire pour passer.

**Passer sans bloquer : 1 jet d'esquive (+1)**

**Passer sans esquive : 2 blocages**

## L'Entonnoir de Fer



Joue au centre version 2.

Plus agressif. On avance le second rideau en cas de blitz et on écarte la ligne d'engagement. On force ainsi l'adversaire à faire plus de blocages en espérant un mauvais jet de dés. Le joueur du centre est le pilier de cette défense, il ne doit pas tomber !

### Optimisation :

LoS : 4 en Force, blocage, glissade contrôlée pour refermer la 2eme ligne.

Au centre : un Big guy avec blocage.

### Avantages :

Contrairement à sa sœur, cette formation est plus verrouillée mais donne plus d'importance à la ligne d'engagement qui doit absolument tenir le choc. Si elle tombe, rien ne pourra empêcher l'adversaire de progresser. Même si elle ne tient pas, les défenseurs devraient être suffisamment bien placés pour pouvoir se replacer comme il faut le tour suivant.

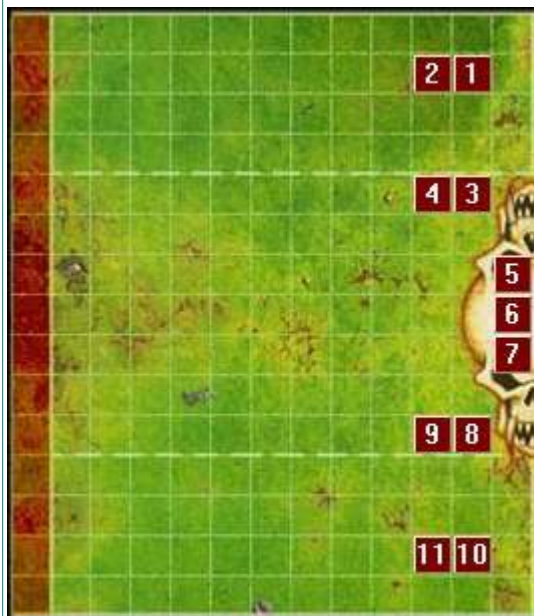
### Inconvénients :

Le côté physique est mis en avant. Si la ligne encaisse, tout ira bien sinon les receveurs passeront sans besoin d'esquive. les aides lors des blocages sont possibles et en grande quantité.

**Passer sans bloquer : 2 esquives (-1 et +1)**

**Passer sans esquive : 1 blocage (repoussé au milieu) ou 2 blocages (repoussé sur 7 et 8)**

## L'Entonnoir de Mithril



Joues au centre Top Musclé !

Ça passe ou ça casse. Il faut être très confiant en sa défense pour faire cette formation car il n'y a aucune défense en profondeur. La 3eme ligne si proche créé des zones de tacle supplémentaires. Même si la 2ème ligne tombe, il y aura toujours des esquives à faire. Mais avec ce genre de placement la ligne d'engagement doit être inébranlable ou disposant de glissade contrôlée pour corriger le tir.

### Optimisation :

**5 7** : Glissade contrôlée.

**4 9** : Tacle plongeant.

**3 8** : Blocage, Stabilité.

### Avantages :

Force l'adversaire à bloquer la ligne d'engagement. La 2ème ligne protège les percées même si la 1ère ligne faillit. Les côtés sont imprenables et force l'adversaire à jouer au centre. En cas d'évènement « Blitz ! » tous les joueurs sont opérationnel pour aller chercher et protéger le ballon.

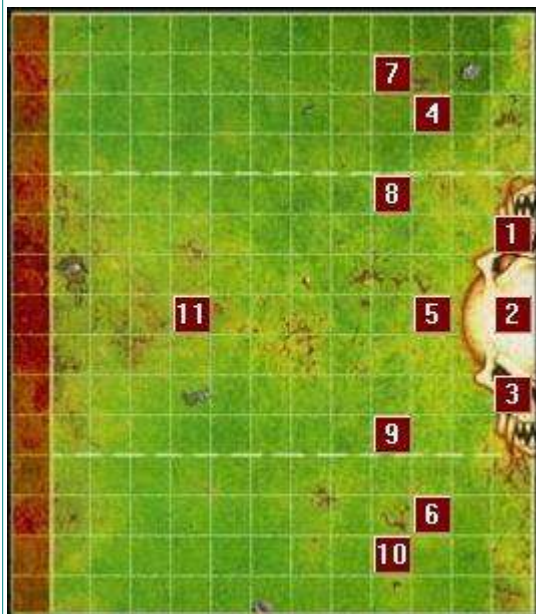
### Inconvénients :

Si l'adversaire réussit à passer, les défenseurs seront mal placés pour revenir défendre convenablement. Trop d'importance est donnée à la ligne d'engagement.

**Passer sans bloquer : 2 esquives (-1 et +1)**

**Passer sans esquive : 3 blocages (plaqué, repoussé, repoussé)**

## Les dents de scie



Zone de tacle !

Couvrir tout le terrain pour freiner l'adversaire. Force l'adversaire à bloquer pour passer. Rien à faire d'autre, faut puncher !

### Optimisation:

**8 9** Blocage + Stabilité

**1 2 3** : F 4+ Blocage.

**7 10** Tacle + Poursuite

**5** Poursuite ou Tacle

### Avantages :

Tout le terrain est bien couvert. Les frénétiques ne pourront pas bénéficier d'une sortie ce tour. 1 blitz obligatoire pour passer.

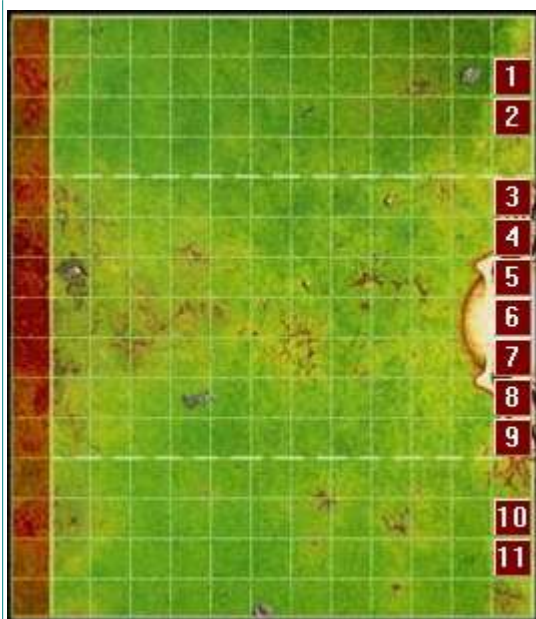
### Inconvénients:

Côtés pas beaucoup protégés. 1 blitz (repoussé) suffit pour faire passer des receveurs. Les défenseurs vont se faire blitzer. Attention aux joueurs F2.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blocage +1 blitz**

## Le Mur du Chaos



Rarement utilisé en début de match, cette position de défense est pourtant redoutable lorsque les défenseurs disposent d'une supériorité numérique et physique importante. Forcer l'attaquant à bloquer à 1 dé peut se révéler payant ! Mais gare aux équipe rapides disposant de saut !

### Optimisation :

**4 6 8** : Garde, Stabilité.

Tout joueur ayant 4 en Force.

### Avantages :

Aucun trou dans la ligne de défense. Forcer l'adversaire à bloquer et ainsi limiter le passage des receveurs. Créer une mêlée qui désavantagera les équipe fines et fragiles.

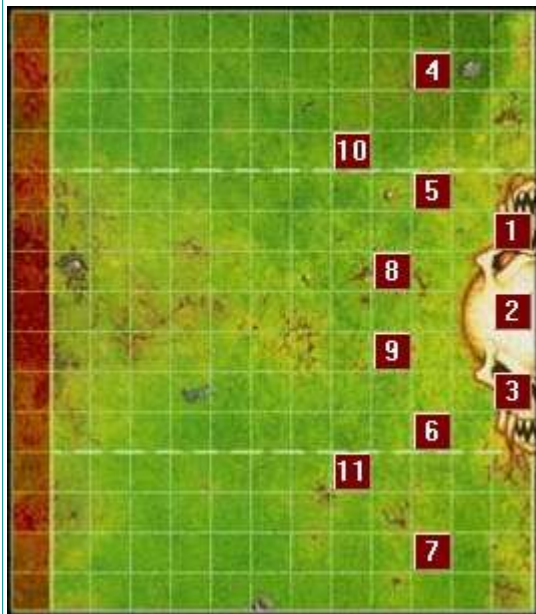
### Inconvénients :

Si l'adversaire dispose de joueurs ayant la compétence Saut, cette défense peut se révéler d'une totale inefficacité. Un TD en 2 tours assuré. De plus; contre les équipes rapides, un simple blocage sur le côté et tous les receveurs pourront s'y engouffrer. A éviter donc contre les rapides.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blocage (repoussé suffit)**

## L'Enclume de Grugni



Diviser, pour mieux taper !

Ce placement renforce considérablement le centre du terrain pour forcer l'adversaire à aller sur les côtés et ainsi disperser ses forces. Ce placement est utile contre les équipes physiques car elles ne peuvent pas trop se permettre de disperser ses joueurs. De ce fait les flancs sont laissés délibérément moins protégés.

### Optimisation :

**5 6** : Stabilité

**4 7** : Force 4 + Blocage

LoS : Blocage

### Avantages :

Le centre du terrain est bien protégé. Même si **5** et **6** tombent aucune brèche n'est créée. La ligne d'engagement doit tomber pour pouvoir blitz **8** ou **9**. Les défenseurs sont bien placés pour défendre au tour suivant.

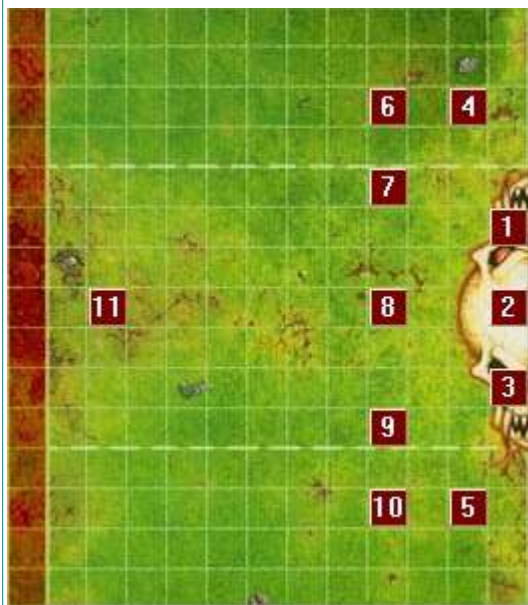
### Inconvénients :

Les côtés sont trop faibles et peuvent facilement céder contre un blitz (repoussé). Les équipes mixtes n'auront aucun problème face à ce genre de défense. Inefficace contre les rapides.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blitz (repoussé suffit)**

## Le Trident d'Ulrich



Baston !

Laisser les champs extérieurs libres peut sembler suicidaire sauf si l'équipe contre laquelle vous jouez ne peut pas se permettre de se disperser. Dans ce cas, rien ne vaut une bonne mêlée pour faire le vide dans l'équipe adverse !

### Optimisation :

LoS : Blocage

**4 5 6 10** : Tacle

Le reste: Blocage, Châtaigne, Écrasement, Joueur Vieux

### Avantages :

Placement pour recevoir la charge de l'adversaire. Les joueurs encercleront les adversaires qui oseront s'approcher. Le défenseur s'occupera du malheureux receveur qui oserait s'aventurer par là.

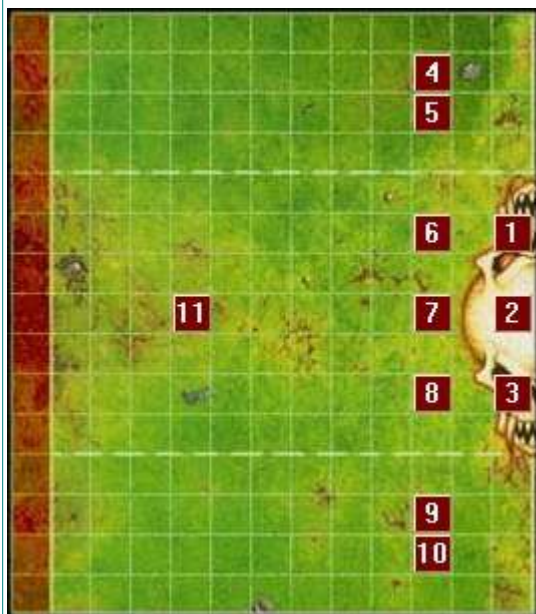
### Inconvénients:

Zéro finesse dans le placement. Tout receveur se démarquera sans soucis.

**Passer sans bloquer : oui**

**Passer sans esquive : oui**

## Le Parapluie de Nuln



Une fois n'est pas coutume, voici quelques erreurs à ne pas commettre. Cette défense pourrait être jugée comme bonne mais elle se révèle être complètement inefficace dans 90% des cas. Le cap entre une bonne défense et une mauvaise ne se joue parfois qu'à quelques retouches. Pensez à bien placer la 2ème ligne, celle qui recevra le blitz ! Écartez au maximum les défenseurs et pas trop profondément.

### Optimisation :

Changer de placement en écartant la 2ème ligne. Descendre la 2ème ligne d'une case vers la zone d'en-but.

### Avantages :

Initiatrice aux erreurs de débutants. Toutes les zones sont marquées.

### Inconvénients:

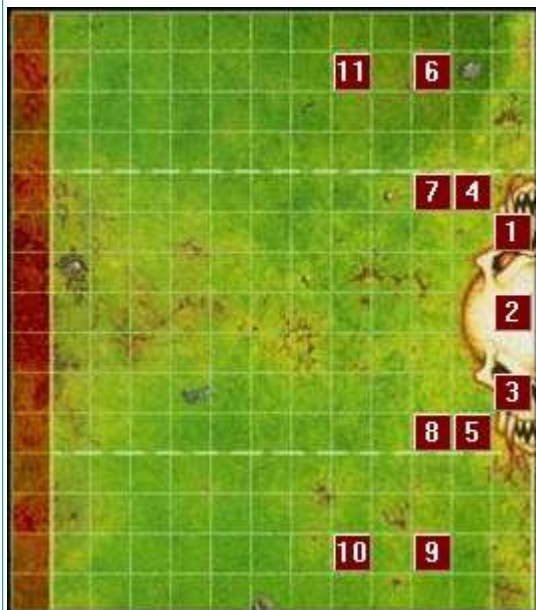
L'adversaire n'a que l'embarras du choix pour faire son blitz même à 2D.

**4 5 6 8 9 10** seront des cibles toutes choisies pour percer cette défense. Les aides seront faciles à mettre en place.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blitz (repoussé suffit)**

## Le Heaume de Glace



A mi chemin entre une 3-4-4 dure et élargie ce placement hybride permet de mixer défense/attaque. On déplace plus en profondeur les défenseurs tandis qu'on maintient la pression sur les blocages/esquives nécessaires pour passer par le centre. Ce faisant, on fragilise les côtés. On garde un style agressif mais on défend quand même.

### Optimisation :

**7 11 8 10**: Tacle, Tacle plongeant

**7 11**: Glissade contrôlée

**8 10**: Blocage + 4F

### Avantages :

On essaie de freiner au maximum l'adversaire par des blocages ou des esquives. Les défenseurs sont bien placés pour défendre. On peut même les déplacer un peu plus en profondeur face à des équipes plus rapides.

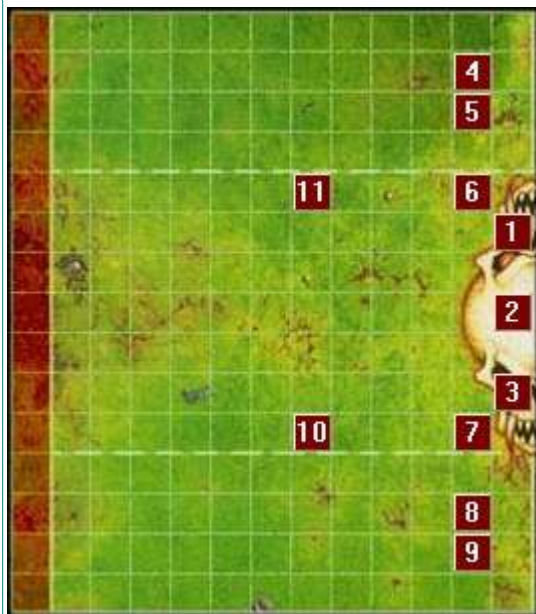
### Inconvénients:

**6 9** sont les maillons faibles de cette défense. Un simple blitz + esquive créera une brèche pour des receveurs agiles. De plus 1 blocage (plaqué) sur le **2** créera un trou et cette fois-ci sans esquive nécessaire pour la suite du mouvement.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blocage (plaqué)**

## Le Chaudron de Sang



Lorsqu'on ne peut arrêter un équipe physique, autant penser au tour suivant l'engagement. Ce placement anticipe le tour suivant qui lui permettra, peut-être de mieux se placer pour prendre l'avantage. L'adversaire devrait se contenter de forcer le passage par le centre et laisser les flancs indemnes. L'intérêt de ce placement et de démarquer les joueurs extérieurs tandis que les autres formeront une cage autour du noyau adverse. Un extracteur de ballon (saut + arracher le ballon) pourra par exemple aller chercher le ballon pour le donner ensuite aux joueurs démarqués.

### Optimisation :

**10** : Saut et arracher le ballon

**11** : Saut

### Avantages :

Donne un potentiel de réaction élevé aux receveurs écartés. encerle l'adversaire. placement intéressant pour contre attaque. Placement efficace contre supériorité évidente.

### Inconvénients :

Il faut arriver à prendre le ballon ce qui n'est pas forcément couru d'avance. Une bonne défense en tortue et ce placement devient complètement inefficace et même catastrophique.

**Passer sans bloquer : 2 esquives (-1, +1)**

**Passer sans esquive : 2 blocages (plaqué, repoussé)**

## Le Filet de Gork



4 joueurs sur la ligne, c'est rare, mais ça peut payer. Avec des joueurs disposant de la compétence Garde, aligner une ligne d'engagement 2 par 2 peut déstabiliser votre adversaire. Dans cette formation, la 2ème ligne est protégée contre un blitz direct et force ainsi votre adversaire à bloquer votre ligne d'engagement, d'où l'utilisation de Garde. Pour être efficace, toute la ligne doit avoir cette compétence.

### Optimisation :

LoS : Garde

**9 11** : F4 + blocage

### Avantages :

Forcer l'adversaire à faire un blocage de trop qui causera un turnover. Utiliser un maximum garde. Faire aligner un maximum de joueur adverse sur la ligne pour enlever des receveurs potentiels.

### Inconvénients :

Pas de défenseur en profondeur. Ça passe ou ça casse ! Les équipes lentes auront du mal à se replacer si l'adversaire arrive à passer. Les équipes physiques se feront un régal de puncher 4 joueurs en plus du blitz. Danger donc si vous ne disposez pas de joueurs qui encaissent bien les plaquages.

**Passer sans bloquer : 3 esquives (+0, +0, +1)**

**Passer sans esquive : 1 blitz (repoussé suffit)**