

BLOOD BOWL



TROIS-QUARTS

M	F	Ag	AR	COMP & TRAITS
5	3	3	9	



GOBELINS

M	F	Ag	AR	COMP & TRAITS
6	2	3	7	Poids plume, Esquive, Minus



LANCEURS

M	F	Ag	AR	COMP & TRAITS
5	3	3	8	Dextérité, Passe



BLOQUEURS ORQUES NOIRS

M	F	Ag	AR	COMP & TRAITS
4	4	2	9	



COUREURS

M	F	Ag	AR	COMP & TRAITS
6	3	3	9	Blocage



PASSE (COMPÉTENCE)

Le lanceur peut relancer le dé si il rate une passe.

DEXTÉRITÉ (COMPÉTENCE)

Le lanceur peut relancer le dé s'il ne réussit pas à ramasser le ballon. De plus un adversaire ayant la compétence arracher le ballon ne peut le faire sur lui.

ESQUIVE (COMPÉTENCE)

Le gobelin peut relancer le dé quand il rate son esquive en sortant de la zone de tacle d'un joueur adverse. Il ne peut faire qu'une relance de ce type par tour d'équipe. L'esquive affecte également les résultats obtenus avec les dés de blocage.

POIDS PLUME (RACIALE)

Le gobelin peut-être lancé par un gros balèze qui a la compétence - Lancer un Coéquipier -

MINUS (RACIALE)

Pas d'influence des zones de tacle pour les esquives. Plus difficile pour les passes. Il est également plus facile à blesser, +1 sur le jet de blessure pour un coach adverse.

BLOCAGE (COMPÉTENCE)

Cette compétence affecte les résultats obtenus avec les dés de blocage, si l'agresseur n'a pas la compétence, il est plaqué. Si les deux l'ont, rien ne se passe.

JOUEURS	PASSE				RÉCEPTION				MOUVEMENT
	ECLAIR	COURTE	LONGUE	BOMBE	RAMASSER LE BALLON	RÉCEPT° PASSE PARFAITE	RÉCEPT° PASSE RATÉE OU REBOND	INTERCEPT°	ESQUIVE
TROIS-QUARTS	3+	4+	5+	6	3+	3+	4+	6	3+
GOBELINS	4+	5+	6	6	3+	3+	4+	6	3+
LANCEURS	3+	4+	5+	6	3+	3+	4+	6	3+
ORQUES NOIRS	4+	5+	6	6	4+	4+	5+	6	4+
COUREURS	3+	4+	5+	6	3+	3+	4+	6	3+
	- 1 par zone de tacle adverse				- 1 par zone de tacle adverse				-1 par ZdT adverse sur la case destination (sauf gobelin)