

BLOOD BOWL



LONGUES BARBES

M	F	AG	AR	COMP & TRAITS
4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais

SPRINTEURS

M	F	AG	AR	COMP & TRAITS
6	3	3	8	Dextérité, Crâne Epais

COUREURS

M	F	AG	AR	COMP & TRAITS
5	3	3	9	Blocage, Crâne Epais

TUEURS DE TROLLS

M	F	AG	AR	COMP & TRAITS
5	3	2	8	Blocage, Frénésie, Intrépidité, Crâne Epais

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.

CRÂNE EPAIS (PHYSIQUE)

Lancez 1D6 si le joueur est mis KO. Sur un résultat de 4 +, le joueur n'est pas KO mais seulement sonné. Le joueur reste sur le terrain, sur le ventre. Sur un résultat de 3 ou moins, il est KO

TACLE (COMPÉTENCE)

Les adversaires qui se trouvent dans la zone de tacle de ce joueur ne peuvent pas utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent d'en sortir. Ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence Esquive si le joueur tente de les bloquer.

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
LONGUES BARBES	4+	5+	6	6	4+	4+	5+	6	4+
SPRINTEURS	3+	4+	5+	6	3+	3+	4+	6	3+
COUREURS	3+	4+	5+	6	3+	3+	4+	6	3+
TUEURS DE TROLLS	4+	5+	6	6	4+	4+	5+	6	4+
	- 1 par zone de tacle adverse				- 1 par zone de tacle adverse			- 1 par ZdT adverse sur la case destination	

BLOOD BOWL



INTRÉPIDITÉ (TRAIT)

Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Ce Trait ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand ce trait est utilisé, le coach du joueur intrépide lance deux dés et les ajoute. Si le total est supérieur à la Force de l'adversaire, la Force du joueur intrépide est considérée comme étant égale à celle de son adversaire au moment du blocage, avant que les bonus d'assistance d'attaque ou de défense soient ajoutés. Si le résultat est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur intrépide doit utiliser sa Force normale.

FRÉNÉSIE (TRAIT)

Un joueur avec la compétence Frénésie doit toujours suivre son opposant si il ne l'a que repoussé lors d'une tentative de blocage. De plus, si un joueur avec Frénésie repousse un adversaire sans le plaquer, alors il doit le poursuivre et relancer un blocage contre lui comme il est indiqué dans les règles normales. Frénésie ne peut être utilisé avec une arme secrète ou n'importe quelle autre attaque qui ne serait pas conforme aux règles de blocage d'un adversaire ! Notez que ces changements indiquent qu'un joueur avec Frénésie ne relancera QU'UNE seule fois le dé pour un blocage supplémentaire, quel que soit le résultat du second blocage. Aussi, si avec le second blocage l'adversaire n'est encore que repoussé, alors le joueur frénétique doit encore le poursuivre.

Si un joueur frénétique effectue un Blitz et va au-delà de sa capacité de mouvement, il peut arrêter d'attaquer (par exemple, il ne lance pas le Blocage supplémentaire). Cependant, il peut mettre le paquet pour réaliser le Blocage s'il le désire – en considérant qu'il réussisse son action.



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.

CRÂNE EPAIS (PHYSIQUE)

Lancez 1D6 si le joueur est mis KO. Sur un résultat de 4 +, le joueur n'est pas KO mais seulement sonné. Le joueur reste sur le terrain, sur le ventre. Sur un résultat de 3 ou moins, il est KO

TACLE (COMPÉTENCE)

Les adversaires qui se trouvent dans la zone de tacle de ce joueur ne peuvent pas utiliser leur compétence Esquive s'ils tentent d'en sortir. Ils ne peuvent pas non plus utiliser leur compétence Esquive si le joueur tente de les bloquer.

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.