



APERÇU D'ÉQUIPE

Coût total:	1400000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	170000
Nombre de comp. simple:	7
5 Châtaigne, 2 Garde	
Nombre de comp. double:	1
1 Esquive	
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE

Gronainbourr

RACE

Nains

ENTRAINEUR

Eric

RELANCES & ENCADREMENT

3 Relances d'équipe

1 Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE

1400000

TRÉSOR

10000

POPULARITÉ

3

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Zotar Rhysling	Tueur de Trolls	90000	5	3	2	8	Blocage, Intrépidité, Frénésie, Crâne Epais						0
2	Soure Arvene	Tueur de Trolls	110000	5	3	2	8	Blocage, Intrépidité, Frénésie, Crâne Epais, Châtaigne			3		1	11
3	Tronos Mhoram	Blitzeur	100000	5	3	3	9	Blocage, Crâne Epais, Châtaigne			2	1		7
4	Messa Kokba	Blitzeur	120000	5	3	3	9	Blocage, Crâne Epais, Châtaigne, Garde	2		4	1	1	18
5	Aluca Cohan	Coureur	110000	6	3	3	8	Dextérité, Crâne Epais, Esquive	2			2		8
7	Mashasen Rever	Bloqueur	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais						0
8	Mayda Frith	Bloqueur	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais						0
9	Kodof Runnik	Bloqueur	90000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne			2		1	9
10	Mielo Laelithra	Bloqueur	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais						0
11	Ponith Nestle	Bloqueur	70000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais			2			4
12	Amren Ogen	Bloqueur	110000	4	3	2	9	Blocage, Tacle, Crâne Epais, Châtaigne, Garde			3		2	16
16	Ruamaryn Hob	Roule-mort	160000	4	7	1	10	Solitaire, Esquive en Force, Joueur Vicieux, Juggernaut, Châtaigne, Manchot, Arme Secrète, Stabilité						0

Frénésie : Un joueur avec cette compétence est un dangereux psychopathe qui attaque ses adversaires avec une rage incontrôlable. A moins que cela ne soit précisé, cette compétence doit toujours être utilisée. Lorsqu'il effectue un blocage, le joueur avec cette compétence doit toujours poursuivre s'il le peut. Sur un résultat « Repoussé » ou « Défenseur Bousculé », le joueur doit immédiatement effectuer un second blocage sur son adversaire s'ils sont tous les deux debouts et adjacents. S'il en a la possibilité, le joueur doit aussi suivre ce second blocage. Si le joueur effectue un Blitz alors il doit payer une case de mouvement supplémentaire et effectuer un second blocage à moins qu'il n'ait plus de Mouvement normal et ne puisse pas non plus Mettre le Paquet.

Joueur Vieux : Un joueur ayant cette compétence a longtemps étudié toutes les techniques pour faire souffrir ses adversaires. Ajoutez +1 à tout jet d'Armure ou de Blessure effectué par ce joueur lorsqu'il commet une Aggression. Notez que vous ne pouvez modifier que l'un des deux dés lancés. Donc si vous décidez d'utiliser Joueur Vieux pour modifier le jet d'Armure, vous ne pourrez pas modifier le jet de Blessure.

Stabilité : Un joueur ayant cette compétence peut choisir de ne pas être repoussé suite à un résultat de blocage. Il peut donc ignorer les résultats Repoussé et Repoussé Plaqué qui, dans ce dernier cas, plaque le joueur dans sa case. Si un joueur est repoussé sur un joueur ayant Stabilité, aucun des deux joueurs ne bouge.

Blocage : Un joueur ayant la compétence Blocage est très doué pour plaquer ses adversaires. La compétence Blocage, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

Intrépidité : Le joueur est capable de s'attaquer aux adversaires les plus coriaces. Cette compétence ne fonctionne que si le joueur tente de bloquer un adversaire plus fort que lui. Quand cette compétence est utilisée, le coach du joueur Intrépide lance 1D6 et l'ajoute à sa Force. Si le total est inférieur ou égal à la Force de l'adversaire, le joueur doit utiliser sa Force normale pour le blocage. Si le total est supérieur, alors le joueur est considéré comme ayant une Force égale à celle de son adversaire. La Force des deux joueurs est calculée avant l'ajout des éventuels soutiens offensifs ou défensifs mais après tous les autres modificateurs.

Juggernaut : Un joueur ayant cette compétence est presque impossible à arrêter une fois lancé. Lorsque ce joueur effectue un Blitz, les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser les compétences Parade, Stabilité et Lutte. De plus, l'attaquant peut choisir de considérer le résultat « Les Deux A Terre » comme s'il avait obtenu un résultat « Repoussé » à la place.

Esquive en Force : Le joueur peut utiliser sa Force à la place de son Agilité lorsqu'il tente une Esquive. Par exemple, un joueur ayant une Force de 4 et une Agilité de 2 serait considéré comme ayant une Agilité de 4 au moment de tenter une Esquive. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Garde : Un joueur avec cette compétence peut apporter un soutien offensif ou défensif même s'il se trouve dans la Zone de Tacle d'un autre joueur. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour assister une agression.

Arme Secrète : Certains joueurs sont armés d'équipements spéciaux appelés « Armes Secrètes ». Bien que les règles bannissent l'usage de toutes les armes, l'histoire du Blood Bowl est remplie d'équipes essayant d'en introduire sur le terrain. Néanmoins, l'utilisation d'Armes Secrètes reste illégale et les arbitres ont pour mauvaise habitude d'expulser les joueurs qui les utilisent. Une fois la phase de jeu terminée, si le joueur y a participé, l'arbitre ordonne qu'il soit envoyé dans la fosse pour rejoindre les joueurs ayant été expulsés suite à une faute durant le match. Le joueur est expulsé qu'il soit encore ou non sur le terrain.

Esquive : Un joueur qui a cette compétence peut relancer le dé quand il rate son Esquive en sortant de la Zone de Tacle d'un joueur adverse. Cependant il ne peut faire qu'une seule relance de ce type par tour. De plus, la compétence Esquive, si utilisée, affecte les résultats obtenus avec les dés de Blocage, comme expliqué dans les règles de Blocage.

Manchot : Parce qu'il n'a littéralement pas de mains ou parce qu'elles sont déjà occupées, ce joueur ratera toute tentative pour ramasser, intercepter, attraper ou porter le ballon. S'il bouge sur une case où se trouve le ballon, ce dernier rebondira et il y aura turnover si c'est le tour de son équipe.

Crâne Epais : Le joueur considère tout jet de 8 sur le tableau des Blessures, après que tous les modificateurs aient été appliqués comme un Sonné au lieu d'un K.O. Utilisable même si le joueur est à terre ou Sonné.

Châtaigne : Lorsqu'un adversaire est Plaqué par un joueur avec cette compétence durant un blocage, vous pouvez ajouter 1 au jet d'Armure ou de Blessure effectué par ce joueur. Vous ne pouvez modifier qu'un seul jet de dé, et, par conséquent, si vous décidez d'utiliser Châtaigne pour modifier le jet d'Armure vous ne pourrez pas modifier le jet de Blessure. Châtaigne ne peut être utilisée avec les compétences Poignard ou Tronçonneuse.

Solitaire : Qu'ils soient inexpérimentés, arrogants, des bêtes féroces ou simplement stupides, les joueurs Solitaire ont du mal à s'intégrer avec les autres membres de l'équipe. Ainsi ils ne peuvent utiliser les relances de l'équipe que s'ils réussissent au préalable un jet de 4+ sur 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, la relance est perdue (i.e. utilisée).

Tacle : 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.

Dextérité : Le joueur peut relancer le D6 s'il ne réussit pas à ramasser le ballon. De plus, un adversaire qui a la compétence Arracher le Ballon ne peut pas l'utiliser contre un joueur avec cette compétence.