



APERÇU D'ÉQUIPE

Coût total:	1410000
Coût total des primes de match:	0
Coût des comp. supplémentaires:	180000
Nombre de comp. simple:	9
5 Châtaigne, 2 Blocage, 1 Nerfs d'Acier, 1 Tacle Plongeant	
Nombre de comp. double:	0
Nombre de stats améliorées:	0

NOM D'ÉQUIPE

Orcland Lions

RACE

Orques

ENTRAÎNEUR

Léo

RELANCES & ENCADREMENT

4 Relances d'équipe

1 Apothicaire

VALEUR D'ÉQUIPE

1410000

TRÉSOR

10000

POPULARITÉ

3

#	Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	REU	INT	SOR	TD	JPV	XP
1	Fist	Bloqueur Orc Noir	100000	4	4	2	9	Châtaigne			3	1		9
2	Plug	Bloqueur Orc Noir	80000	4	4	2	9	Aucune			2			4
3	Punch	Bloqueur Orc Noir	120000	4	4	2	9	Châtaigne, Blocage			3		2	16
4	Kick	Bloqueur Orc Noir	100000	4	4	2	9	Châtaigne			2		1	9
5	Cut	Blitzeur	100000	6	3	3	9	Blocage, Châtaigne			3		1	11
6	Kill	Blitzeur	100000	6	3	3	9	Blocage, Châtaigne	1		1		1	8
7	Scream	Blitzeur	80000	6	3	3	9	Blocage	1			1		4
8	Bang	Blitzeur	80000	6	3	3	9	Blocage						0
10	Boom	Trois-quart	50000	5	3	3	9	Aucune			1			2
14	Run	Lanceur	110000	5	3	3	8	Dextérité, Passe, Blocage, Nerfs d'Acier	6		1	3	1	22
15	Tizizi	Gobelin	60000	6	2	3	7	Poids Plume, Esquive, Minus, Tacle Plongeant				1	1	8
16	Smurf	Troll	110000	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer un Coéquipier			1			2

Lancer un Coéquipier : Un joueur avec cette compétence peut lancer un joueur de son équipe à la place du ballon ! (Ceci peut inclure le ballon si le joueur lancé le tient !) Le joueur qui effectue le lancer doit finir son Mouvement debout à côté du coéquipier choisi pour être lancé (qui doit être debout et avoir la compétence Poids Plume). Le Lancer de coéquipier fonctionne de la même manière que si le joueur effectuait une passe, excepté qu'il faut soustraire 1 à son jet lorsqu'il envoie le joueur, que les maladresses ne causent pas de turn over et que les Longues Passes et les Bombes sont impossibles. De plus, les passes réussies sont considérées comme des passes ratées car les joueurs sont plus lourds et plus difficiles à lancer qu'un ballon. Ainsi le joueur est toujours dévié trois fois. Un joueur lancé ne peut pas être intercepté. Un coéquipier subissant une maladresse atterrira dans la case qu'il occupait à l'origine. Si le joueur lancé dévie hors du terrain, il est tabassé par le public comme s'il avait été repoussé hors du terrain. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée par un autre joueur, considérez ce joueur comme Plaqué et effectuez un jet d'Armure (même s'il était déjà à terre ou Sonné) puis faites dévier le joueur lancé d'une case supplémentaire. Si celui-ci retombe sur un autre joueur, continuez de le faire dévier jusqu'à ce qu'il atteigne une case vide ou sorte du terrain (i.e. Il ne peut pas atterrir à nouveau sur un joueur). Lisez l'entrée Poids Plume pour savoir si le joueur finit sur ses pieds ou s'écrase lamentablement !

Minus : Le joueur est si petit qu'il est très difficile à bloquer, car il passe entre les bras de l'adversaire ou se faufile entre ses jambes. Cependant, les joueurs Minus sont trop petits pour réussir à lancer le ballon correctement et sont plus fragiles. Pour représenter cela, un joueur Minus peut ignorer les zones de tacle adverses exercées sur la case vers laquelle il se rend quand il effectue un jet d'Esquive (il a donc toujours un modificateur de +1) mais doit soustraire 1 à son jet lorsqu'il lance le ballon. De plus, ce joueur considère les résultats de 7 et de 9 sur le tableau de blessures respectivement comme des résultats K.O. et Commotion au lieu des résultats normaux. Les Minus équipés d'une Arme Secrète ne peuvent pas ignorer les zones de tacle adverses mais subissent tout de même les autres pénalités.

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.

Nerfs d'Acier : Le joueur peut ignorer les zones de tacle adverses quand il tente de passer, de recevoir ou d'intercepter le ballon.

Tacle Plongeant : Un joueur peut utiliser cette compétence lorsqu'un joueur adverse tente une Esquive pour sortir de sa Zone de Tacle. Placez le joueur sur le dos (sans effectuer de jet d'Armure et de Blessure) dans la case laissée vacante par le joueur ayant esquivé. Le joueur adverse doit alors soustraire 2 à son jet d'Esquive pour quitter la Zone de Tacle du joueur avec Tacle Plongeant. Si un joueur essaye de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs ayant la compétence Tacle Plongeant, seul l'un d'entre eux peut utiliser cette compétence. Tacle Plongeant peut être utilisé sur une relance d'Esquive s'il n'a pas été déclaré lors du premier jet d'Esquive. De plus, si Tacle Plongeant est utilisé sur le premier jet d'Esquive, le modificateur de -2 et la Zone de Tacle s'appliquent lors de la relance d'Esquive. Une fois que l'Esquive est résolue, mais avant d'effectuer (si nécessaire) le jet d'Armure pour le joueur adverse, le joueur ayant la compétence Tacle Plongeant est Mis à Terre dans la case laissée vacante par le joueur esquivant. Cependant n'effectuez aucun jet d'Armure ou de blessure pour le joueur utilisant la compétence Tacle Plongeant.

Toujours Affamé : Le joueur est constamment affamé et mangerait même n'importe quoi ! A chaque fois que ce joueur utilise la compétence Lancer un Coéquipier, lancez 1D6 juste avant la tentative de projection. Sur un 2+ continuez le lancer. Sur un résultat de 1, il essaye d'avaler le joueur malchanceux ! Lancez encore 1D6, un second 1 signifie qu'il a réussi à dévorer son coéquipier sans aucune possibilité de le sauver (incluant l'Apothicaire ou la Régénération par exemple). Si le coéquipier était le porteur du ballon, celui-ci rebondit une fois depuis sa case. Sur un résultat de 2 à 6 le « casse-croûte » réussi à s'échapper et l'Action est automatiquement considérée comme une maladresse. Appliquez la maladresse normalement pour les joueurs ayant la compétence Poids Plume.

Solitaire : Qu'ils soient inexpérimentés, arrogants, des bêtes féroces ou simplement stupides, les joueurs Solitaires 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).

Passe : Un joueur avec cette compétence peut relancer le D6 quand il rate une passe ou commet une maladresse.

Gros Débile : Ce joueur est sans conteste l'une des plus stupides créatures ayant participé à un match de Blood Bowl (si l'on considère que le QI des joueurs veuille déjà dire quelque chose !). De ce fait vous devez lancer 1D6 après avoir déclaré une Action avec ce joueur et avant de la réaliser. Vous pouvez ajouter 2 au jet du Gros débile si un ou plusieurs joueurs de son équipe (et qui ne sont pas Gros débile !) se tiennent debout dans une case adjacente. Sur un résultat de 1 à 3 le joueur reste là à se demander ce qu'il voulait faire. Le joueur ne peut rien faire durant ce tour et son équipe perd l'Action déclarée pour ce tour (si un joueur Gros Débile déclare un Blitz et rate son jet, alors l'équipe ne pourra plus déclarer de Blitz durant ce tour). Le joueur perd sa Zone de Tacle, et ne peut pas attraper, passer le ballon, assister un joueur sur un blocage ou une agression ou encore bouger volontairement soit jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat de 4 ou plus au début d'une Action future soit jusqu'à la fin de la Phase de Jeu.

Régénération : Lorsqu'un joueur avec cette compétence subit une Sortie, lancez 1D6 après le jet sur le tableau des Sorties et le jet d'Apothicaire s'il est autorisé. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur subit le résultat de la blessure. Sur un résultat de 4 à 6, le joueur la régénère et est placé dans la case de Réserves de la fosse. Les jets de Régénération ne peuvent pas être relancés. Notez que les joueurs de l'équipe adverse gagnent normalement les Points d'Expérience attribués pour une Sortie, même si le résultat n'affecte pas le joueur.

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.

Poids Plume : Un joueur avec cette compétence peut être lancé par un autre joueur de son équipe qui possède la compétence Lancer un Coéquipier. Pour avoir les détails sur la façon dont ce joueur est lancé, consultez Lancer un Coéquipier. Si après le lancer ou la maladresse, le joueur avec cette compétence atterrit dans une case vide, effectuez un jet d'atterrissage. Ce jet consiste à faire un jet d'Agilité avec un modificateur de -1 pour chaque joueur exerçant une Zone de Tacle sur la case où le joueur atterrit. S'il réussit son jet, le joueur atterrit sur ses pieds. S'il rate son jet ou atterrit sur un autre joueur, il est placé à terre et doit faire un jet d'Armure. Si le joueur n'est pas blessé lors de son atterrissage, il peut entreprendre une Action plus tard dans le tour s'il ne l'a pas encore fait. Un atterrissage raté ou dans la foule ne provoque pas de turnover sauf si le joueur portait le ballon.

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.

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.