



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Ce(tte) œuvre de Akewea est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

BLOODY BOLT

Attaque : réussit sur **4+** (-1 si attaquant engagé, +1 si cible engagée par plusieurs adversaires, +1 si cible *au sol*) ou automatiquement si cible KO (éliminée).

Esquive : réussit sur **3+** (-1 si engagé à l'arrivée).

Passe : réussit sur **(distance / 2)+** (-1 si lanceur engagé, -1 si receveur engagé).

Interception : réussit sur **5+** (-1 si engagé).

Déplacement héroïque : sur n'importe quelle case adjacente, réussit sur **2+** (-1 si engagé au départ, -1 si engagé à l'arrivée) ou *au sol* si échec.

Se relever : (*au sol*) réussit automatiquement.

Retrouver ses esprits : (KO) réussit automatiquement.

Récupérer le ballon : *Passe, Interception,* ballon dans la case d'un joueur *debout*.

Perdre le ballon : *Passe ratée, au sol* avec le ballon, *au sol* sur une case avec le ballon.

Déviation du ballon : si perdu, dévie de 2 cases (équipe qui a perdu le ballon, puis équipe adverse) sans retour arrière.

Si joueur *debout* : récupère le ballon.

Fin de déviation : si joueur *au sol* : dévie de 1 case par l'équipe du joueur. Si joueur KO, dévie de 1 case par l'équipe adverse.

BLOODY BOLT

Attaque : réussit sur **4+** (-1 si attaquant engagé, +1 si cible engagée par plusieurs adversaires, +1 si cible *au sol*) ou automatiquement si cible KO (éliminée).

Esquive : réussit sur **3+** (-1 si engagé à l'arrivée).

Passe : réussit sur **(distance / 2)+** (-1 si lanceur engagé, -1 si receveur engagé).

Interception : réussit sur **5+** (-1 si engagé).

Déplacement héroïque : sur n'importe quelle case adjacente, réussit sur **2+** (-1 si engagé au départ, -1 si engagé à l'arrivée) ou *au sol* si échec.

Se relever : (*au sol*) réussit automatiquement.

Retrouver ses esprits : (KO) réussit automatiquement.

Récupérer le ballon : *Passe, Interception,* ballon dans la case d'un joueur *debout*.

Perdre le ballon : *Passe ratée, au sol* avec le ballon, *au sol* sur une case avec le ballon.

Déviation du ballon : si perdu, dévie de 2 cases (équipe qui a perdu le ballon, puis équipe adverse) sans retour arrière.

Si joueur *debout* : récupère le ballon.

Fin de déviation : si joueur *au sol* : dévie de 1 case par l'équipe du joueur. Si joueur KO, dévie de 1 case par l'équipe adverse.

