

THRUBBALL 2014

Bienvenue sur le tournoi annuel Thrudball neuvième, Organisé par GCN club de BRGA. Nous vous souhaitons à tous un "Thrudderly" bon moment! Ce pack devrait vous dire tout ce que vous devez savoir sur le week-end, mais si vous avez une question simplement m'envoyer (Frank) à mrfrankhill@live.co.uk ou appelez / e-mail 0044 7896 319 683

RÈGLES

Le tournoi sera joué en utilisant les règles LRB6 BBRC (la "règles de concurrence» et les Gabarit de Passe est maintenant mesurée par des carrés et pas de base du joueur. Les Gamme De Jeter sur la page arrière de ce pack règles. S'il vous plaît vous assurer que vous avez lu et avoir accès à ces règles sur le jour.

DÉLAI

Rounds sont deux heures dans la durée, si jouer à quatre minutes ou risque pas de finition! Vous recevrez un avertissement de 15 minutes et 5 minutes avant la fin de la ronde.

PRIX

Thrudball Champion

Le Prix Glowworm (quatrième place)

Meilleure équipe et Item Auction peint

DockBowl Champ (meilleur de le pire)

Pinte-Taille pacificateur, notre Stunty

Coupe : plus Stunty Team - Goblin,

Ogre, halfelin ou scinque (Pas Saurus)

La plupart Sporting

CHOSSES POUR TRIER vous-même

1. Un endroit pour dormir la nuit -

CAN CAMP DE LIEU vendredi et samedi soir

2. Dépenser de l'argent pour la barre et aux enchères ... et la barre (nous adorons la barre, c'est pas cher!).

3. Transport vers et depuis l'événement

STRUCTURE

Nous allons jouer 6 matchs de Blood Bowl le week-end.

À la fin de la sixième manche, le joueur avec le plus de points de tournoi va gagner le **trophée Thrudball**. Force de l'annexe détermine classement final cette année, donc si deux entraîneurs gagnent 5, et de perdre 1, le vainqueur sera l'entraîneur qui a joué la position finale de la moyenne la plus élevée de tous ses adversaires.

A la fin de la Série 5, les quatre dernières équipes sont entrées dans "DockBowl", joué sur Bogg Norr Dock et Mer!

Le reste sera thruggling pour la position et l'amélioration globale classement NAF pour le week-end.

Finaliste

Comeback King (meilleur sur 2e jour)

La plupart des victimes et TDs
meilleure défense

La plupart Thrudded (dernière place)

Meilleur nouveau venu (joué <= 3

Tournois et joué <= 3 ans)

Thrud Grimace Champion

CHOSSES À RETENIR

1. Votre (de préférence) Équipe peint

2. Une copie des règles de concurrence, les champs de jet et de nouvelles équipes expérimentales

3. Équipe (deux exemplaires s'il vous plaît)

4. Dice (y compris les dés de blocs)

5. Gamme règle, modèles de dispersion

6. Ce paquet de tournoi

7.) Une Balle

THRUDBALL 2014

SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

Les équipes doivent être choisies parmi les équipes de la section des règles de concurrence ou des **trois nouvelles équipes** expérimentales - Pacte du Chaos, Slann ou Underworld. . UN MAXIMUM de **1.200.000 pièces d'or** sont disponibles pour le terrain de l'équipe.

BLESSURES GRAVES ET MORTS

Si un joueur meurt ou est gravement blessé pendant le match, sortilège de weasle ruse de To-Me-Ku-Pa fouette le lecteur à l'écart de toute guérison / réanimation. En d'autres termes, les joueurs qui meurent sont guéris en pleine santé pour le prochain match avec toutes les compétences et les fondamentaux intacts.

SORCIER

Équipe de sorciers peuvent être embauchés, mais le mal nécromancien, To-Me Ku-Pa, SERA zapper toute meister-épeler qui ose prendre son serviette de plage!

INCITATIFS

Toutes les inducements Peut être utilisé à cet événement cette année!

PROGRESSION DE L'ÉQUIPE

Il n'ya pas de progression à l'équipe Thrudball, votre équipe ne gagne pas toutes les compétences supplémentaires pendant le tournoi.

PRIX

Les prix ne sont-parrain générosité dépend. Je vais mettre à jour le site en tant que / si les détails émergent.

PEINTURE

Outre tous les Bloodbowl Conseil, il y aura une Résultats des Card. Chacun aura DEUX tear-off des bandes avec lequel il peut voter pour le Meilleur de Peints Enchère Item(samedi midi) et le Meilleur de Peints Equipe (dimanche midi). Les arbitres sélectionnera 3-7 objets mis aux enchères et les équipes après les matchs premier et quatrième, pour vous tous de voter sur les jeux après la première et quatrième.

POINTS

Jeux seront marqués comme suit:

	Victoire	Nul	Perte
Résulter	3	1	0

* Tous les blessés sont inclus (Star Player, Fautes, Kick Off tableau, Foule Surf). Force de l'annexe déterminera classement final en cas d'égalité

ESPRIT SPORTIF

Pas de scores sportif sera ajouté à cet événement. Si vous êtes en violation de l'esprit sportif, vous serez en carton cette déduit 10 points de votre score, si vous persistez à ONU-sportif comme le comportement d'un carton **rouge** vous éliminer de l'événement. Les arbitres seront à la recherche d'exemples de grand esprit sportif, s'il vous plaît nous dire si vous êtes impressionnés par l'attitude de votre adversaire à cet égard.

Début des Alignements & Bonus de paiement

Alignements soumis par 30/06/14 vous obtient 3 entraîneurs adjoints gratuite*. Paiement des frais par 30/06/14 vous obtient 3 Cheerleaders gratuite *.

*Sur votre Roster, pas des modèles. Internationaux et les débutants obtiennent automatiquement le bonus de paiement.

THRUDBALL 2014

JOUEURS STAR

Étoile joueurs seront autorisés cette année, To-Me Ku-Pa a Thrud pour le protéger de toute tough guys! Le prix pour Star joueurs de LRB6 est dans le Living livret de règles.

Belly Smalls et **MaudeRosbif** est permis comme un joueur étoile pour 2014, de **nouvelles règles, pg 5&5**.

Vous pouvez également **créer vos propres étoiles** pour votre équipe. Pour ce faire, vous devrez **acheter vos compétences des joueurs**.

FRAIS DE COMPÉTENCES

Cost	Required
+20,000	"Normal " Nouvelle compétence
+30,000	" Double "Compétence (compétences qui ne peuvent être prises sur le matériel d'un double)
+30,000	+1 MA or +1 AV
+80,000	+1 AG (+40'000 Etoffe des héros*)
+100,000	+1 ST (+50'000 Etoffe des héros*)

* I.E. moitié prix pour les joueurs avec la compétence 'Etoffe des héros'

RÈGLES STAR création de joueur:

- 1) Vous **ne pouvez pas acheter la même combinaison de compétences ou de stats sur plus d'un joueur** (ce qui inclut les joueurs avec une seule compétence, de sorte que vous n'avez pas deux joueurs avec juste Block, mais vous pouvez avoir un juste avec Block, un avec Block & Dodge et une avec Block & Tackle)
- 2) Vous **ne pouvez créer des joueurs expérimentés et le vétéran** (jusqu'à deux compétences par joueur). Doit avoir au total > = 11 joueurs (y compris toutes les étoiles)

3) **Un seul de chaque augmentation de stat est autorisée par équipe,**

tellement désolé NO vous ne pouvez pas six +1 halfelins force / gobbos ...

4) Vétéran joueurs étoiles créées (avec deux compétences), **doit avoir au moins un "Normal" (+20 k) Nouvelle compétence.** Donc, vous ne pouvez pas créer un joueur étoile avec 2 augmente Stat, une augmentation de Stat + une double compétence ou 2 "doubles" des compétences.

5) Vous ne pouvez pas donner aux joueurs étoiles Créé **compétences exceptionnelles** (si Snotlings tronçonneuse aurait été amusant)

6) **Le nombre total de joueurs étoiles (+ Créé LRB), vous pouvez acheter dépend de l'équipe que vous utilisez ...**

Équipe	Max. N ° Joueurs étoiles
Amazon	3
Chaos	6
Chaos Dwarf	4
Chaos Pact	5
Dark Elf	4
Dwarf	3
Goblines	6
Halflings	6
High Elf	5
Human	4
Khemri	5
Lizardmen	4
Necromantic	4
Norse	4
Nurgle	6
Ogres	6
Orc	4
Pro Elf	5
Skaven	4
Slaan	6
Undead	3
Underworld	5
Vampires	6
Wood Elf	3

THRUDBALL 2014

ANNEXE

SAMEDI

8:30-9:30AM INSCRIPTION

10 AM PREMIER MATCH

12 PM DÉJEUNER

12:15-12:45PM MEILLEUR PEINTES
VOTES enchère

1PM DEUXIÈME MATCH

3:30 PM TROISIÈME MATCH

5:30-6:30PM VENTE AUX
ENCHÈRES

7:30PM THRUD Zorbing Challenge

9PM THRUD Grimace Champion

10:30PM GIRAFFE CABARET (À
CONFIRMER)

DIMANCHE

9:30-10 AM CURES gueule de bois!!

10AM 4e match

12AM DÉJEUNER

12:15-12:45PM VOTES meilleure
équipe PEINTES

1PM 5e GAME

3:15 PM 6e & FINALE

5:30-6PM PRIX ET FERMER

SAMEDI SOIR DE DIVERTISSEMENT

THRUD ZORBING CHALLENGE

Nous allons lancer un Thrud 'Zorbing' challenge tout au long de samedi.

Attendez-vous à des rires et un

"Ballunatique" **Prix secret** pour le vainqueur!

GIRAFFE CABARET(A CONFIRMER)

J'aime écrire des textes alternatifs de chansons pour rire ... Je pourrais avoir le courage de faire un ou deux spectacles de cabaret Mini, dans une tentative de finir la nuit avec des animations et des rires ... quand les gens sont tous bladdered de toute façon et ne me souvienspas ... ou peut-être juste pour vider le bar

CONCOURS THRUDLIKE

Êtes-vous sortant, extraverti? Vous avez connu des moments Thrudlike amusant que vous partagez avec nous? Allez-vous faire quelque chose pour rire, dans la quête pour être plus Thrudlike? Voulez-vous signer l'avertissement promettant de ne pas poursuivre dans le cas où raison de votre décès (social ou autre)? Alors vous pourriez être le plus Thrudlike, voir les arbitres le samedi pour plus de détails ...!

La Plupart des Thrudlike attribution

Toutes les entrées et obtenez gratuitement Thrudweizer!!

Grimace THRUD

Depuis le moment où nous provient de notre casque en plastique pas cher Thrud et la hache latex, les gens se sont sentis obliges de les mettre des grimaces à la caméra ... alors cette année nous allons organiser un concours grimace mal Thrud. Mai le plus laid visage-extracteur (votre propre visage, Quelqu'un d'autre non) gagner! **Gurning Prix et Thrudweizer pour le gagnant.**

ERRANTE ENCHÈRES Thrud

Au début de chaque tour, nous allons vendre aux enchères Errante Thrud. Les entraîneurs peuvent soumissionner pour l'honneur de déterminer quels Table Thrud errant apparaît ... Une restriction après le premier tour, c'est que Thrud ne peut pas visiter les meilleurs tables 5 ... A moins que les deux entraîneurs sont d'accord.

Gagnez une bière gratuite! Voir le site thrudball, Règles et Infos barre de menu, Errant Thrud pour plus de détails

DOCKBOWL

Les quatre équipes classées plus bas à la fin du round 5 faufler hors de Bogg Norr quai et tenter de voler le ballon d'or. Dockbowl est comme Dungeonbowl en mer ... **Dockbowl trophée pour le vainqueur**

THRUBBALL 2014

Joueurs étoiles - Belly Smalls

Notre Limited Edition Halfelin Star Player à partir de 2012, Belly Smalls, sera disponible à la location pendant le tournoi de cette année. Si vous ne possédez pas une miniature du ventre, quelconque halfelin de graisse peut être utilisé pour le représenter.

Belly Smalls Halfelins Star Player

Mouvement 1-8 *

Force 1-8 **

Agility 3

Armour 10

Compétences

Juggernaut, Blocage, Châtaigne, Manchot, Solitaire

Extraordinaire

Idole des Foules, B.I.G.G., Pince / Griffes

Equipes

Pour Thruddball Belly va jouer pour n'importe quelle équipe (coût 2x pour les équipes non-halfelin).

Coût

250.000 GP Halfelin / 500,000 GP Autre

B.I.G.G. (Belly est Gonna Getcha) Règles spéciales

(Révisée Avril 2013)

Belly's Armure est enchantement et se déplace comme par magie. Malheureusement, le sorcier qui a écrit l'enchantement aimé son herbe à pipe un peu trop, Belly n'a pas le plein contrôle de la vitesse ou de la direction dans laquelle il se allez-y déplace.

MOUVEMENT

Belly ne peut prendre de faire avancer les actions seulement, et ne peut pas "MLP". Aucun jet esquivé est nécessaire si Belly laisse une zone de tacle. Au début de son tour de jeu, il fait une agilité Rouleau non modifié. S'il réussit, vous pouvez déterminer son mouvement (de 1 à 8 cases). S'il échoue, lancez un D8 pour déterminer le Mouvement ventre. (Mettez le D8 sur le Tournez-vous Marker pour se rappeler à quelle vitesse il se déplace).

DIRECTION

Une fois Mouvement pour le tour du joueur a été déterminé, placez la gabarit de renvoi sur la tête de la modèle et puis faire une autre Agilité Rouleau non modifié. S'il réussit, il peut déterminer la direction il se dirige po. S'il échoue, utilisez le gabarit de renvoi pour déterminer sa direction. Notez une fois Belly est assommé ou pire, utiliser un gabarit de dispersion (D8) dans en suivant Actions des joueurs. Belly se déplace en ligne droite, jusqu'à ce qu'il s'épuise de mouvement, quitte le terrain, ou rencontre un autre joueur.

FORCE

Comme 'Belly's mouvement des augmentations, il en va de sa Force (Momentum). Si, au cours son action de mouvement, il se déplacerait dans un carré occupé, 'Belly' jettera un bloc à ceux qui sont dans ce carré, ami ou ennemi (et va même ignorer Répulsion!). Cela fait suite à toutes les règles de blocage normale, sauf la force de Belly's est égal à son mouvement en cours.



Tous les joueurs Prone ou Sonné sur son chemin sont Barbouillé que des rouleaux de ventre sur eux, de les repousser et faire un jet d'armure comme si Belly avait l'habileté de griffe. Belly devez faire un suivi s'il va repousser un autre joueur, et puis continuer son mouvement comme décrit ci-dessus.

Remarque ventre peut être bloqué et blessé, mais ne peut pas être renversé vers le bas ou placé sujettes. Rouleau pour Armour et blessures normalement, mais placer le chiffre Supporter du Belly dans l'pertinent Dug Out Box pour représenter la blessure Belly. Belly est tout simplement trop graisse pour tenir sur une civière, et donc reste en jeu jusqu'à un TD est marqué, les demi extrémités, ou il est Foule Surfé.

Porté par la Foule

Si le Mouvement's du Belly lui enlève à partir de le terrain, il consacre la prochaine D3 L'équipe tourne aplatissant les fans! Mettez Belly's modèle sur le marqueur l'pertinent L'Equipe Tournez. Il va re-joindre le match du tour suivant!

Lancez un D6 pour les DEUX équipes. Sur un résultat de 1 (1-2 pour le côté opposé) réduisent que les équipes du FAME par 1 pour le reste du jeu (si ce n'est pas possible, augmenter des adversaires les équipes du FAME par 1). Il n'y a rien dans le livre de Enéfel à-dire qu'il est contre les règles de revenir arriver sur le terrain si vous êtes Foule surfé (même pas Enéfel attends personne pour gérer cela!).

En supposant un TD n'est pas a marqué, le premier ou les demi-Ends, randomiser à un bord de table, rouler 2d6 (côtés) ou D8 (zones d'extrémité) du centre afin de déterminer où il réapparaît. Rouler un D8 pour le mouvement Actuel, utiliser gabarit de renvoi pour la orientation/direction.

Veillez noter que ces règles sont expérimentales (2e projet de) et ne sont PAS légales LRB6, mais SONT légales au Thruddball cette année.

THRUDBALL 2014

Joueurs étoiles – Maude “Duchocolat” Rosbif

Notre édition limitée Halfling Star Player à partir de 2013 Maude Rosbif sera disponible à la location pendant le tournoi cette année. Si vous n'avez pas une miniature Maude, un modèle halfelin chef peut être utilisé pour le représenter.

Maude Rosbif Champion Halfling

Mouvement 5

Force 2

Agility 3

Armour 6

Compétences

Esquive, Minus, Poids Plume, Solitaire, Main De Dieu

Special

Gateaux Magiques

Teams

Maude peut jouer pour n'importe quelle équipe (3x le prix normal pour une équipe non halfling).

Prix

60,000 PO Halfling / 180,000 PO pour les autres.

Gâteaux Magiques, Règles spéciales

(Règles originales, juillet 2013)

Une fois par tour, Maude peut lancer un de ses gâteaux magiques. Choisissez quel gâteau vous souhaitez lancer puis suivez les règles ci-dessous :

Friandise 'Rocher-Surchar'

Fabriqué par Maude à partir d'une pâte unique qui s'alourdit dans l'air, le 'Rocher-Surchar' commence à grossir sitôt quitté la main de son lanceur, et à s'alourdir. Quand il redescend, le gâteau s'apparente davantage à un bon gros rocher des familles. **Si le 'Rocher-Surchar' atterrit dans une case occupée, amie ou ennemie, réalisez immédiatement un blocage contre l'occupant de la case avec une Force aléatoire d'1D6.** Une fois l'action résolue, le 'Rocher-Surchar' redevient une inoffensive friandise croustillante (tout ce qu'il y a de plus délicieux, s'accordent à dire les apothicaires).

Tartes à la Glu

Elles sont fabriquées à partir d'une glu magique, et une fois libérées de leur carton d'emballage (généralement sur le beau gazon d'un terrain de bloodbowl), se comportent comme un dessert gluant habité par le démon. **Si une tarte à la glu atterrit sur une case occupée, la glu rampe rapidement sur le pauvre occupant de la case et recouvre immédiatement celui-ci (mettez un petit gâteau sous le joueur touché par la glu).**

L'occupant de la case ne voit plus rien, et ne peut plus ramasser, lancer ou attraper le ballon, perd ses zones de tacle, comme s'il avait subi un jet réussi de Regard Hypnotique. Il gagne la compétence extraordinaire Prendre Racine, et peut bouger aléatoirement (si bien sûr il n'a pas pris racine d'abord) : pour bouger, lancer un D6, et utiliser le gabarit de renvoi pour chaque case de son mouvement.

Le joueur est collé par la glu jusqu'à ce qu'il réussisse à se libérer : jetez 2D6, le résultat doit être égal ou inférieur à la valeur de sa Force + Agilité.

(Exemple, un trois-quart humain doit obtenir 6 (force 3 + agilité 3) ou moins sur 2D6 pour se libérer de cette glu amicale). **Si le jet est réussi, le joueur doit transmettre la glu à un autre joueur (ami ou ennemi) depuis une case adjacente, sinon la glu le recouvre à nouveau.**

Si la tarte atterrit sur une case inoccupée, placez un marqueur gâteau sur cette case. La glu libérée se déplace d'1D3 cases entre les tours de chaque équipe (le coach de



l'équipe qui vient de finir son tour contrôle la glu). Utilisez le gabarit de renvoi pour chaque case du mouvement de la glu, jusqu'à ce qu'elle atteigne une nouvelle victime dans une case occupée, sorte du terrain, qu'un Touchdown soit marqué, ou que la mi-temps soit sifflée.

Gâteau 'Mort par le chocolat'

Ces gâteaux ont un pouvoir attractif quasi irrésistible pour celui qui pose son regard dessus. Le joueur hypnotisé par le gâteau n'aura plus qu'une envie : « ce gâteau a l'air mortel, il faut que je le mange absolument ». 4 joueurs ayant goûté ces gâteaux en ont donné les impressions suivantes dans des interviews d'après-match : J'ai vu un muffin au mithril pour un nain, une délicieuse cuisine d'elfe pour une goule, une chose étrange trop belle pour être décrite pour un haut elfe, tandis qu'un joueur nordique ayant goûté le gâteau n'a pu faire aucun commentaire, semble-t-il trop alcoolisé.

Si le 'Mort par le chocolat' atterrit dans une case occupée, l'occupant DOIT manger le gâteau immédiatement. Jetez un D6 dans la table suivante pour déterminer son effet :

D6 Result

- 1 Hm-mmm! Pas si mal !** Le gâteau est vraiment excellent, le gâteau n'a aucun effet.
- 2 Chocalcoolique !** Une irrésistible envie de gâteau submerge le consommateur, **qui DOIT lever la tête vers Maude et avancer vers lui en ne faisant que des actions de mouvement, jusqu'à ce qu'il puisse finalement bloquer Maude et lui voler un autre 'Mort-par-le-chocolat' (lancez alors un D6 pour déterminer l'effet du nouveau gâteau ingéré)**
- 3 Ciel chocolaté !** Le consommateur a bien graillé, c'est sans doute le temps de faire une petite sieste bien méritée. **Placez le joueur sur le dos dans sa case (comme s'il était couché).**
- 4 C'est le mien !** Sentant que quelqu'un veut absolument lui prendre son gâteau, le joueur se couche sur le sol pour recouvrir sa part de gâteau et la garder pour lui seul. **Placez le joueur sur le ventre dans sa case comme s'il était sonné.**
- 5 Migraine! Le consommateur est KO** avec un sérieux mal de crâne.
- 6 Mort de plaisir !** Oh mon dieu, ce gâteau divin t'a tué ! **Placez le joueur touché dans la fosse à blessures. Les jets d'apothicaires et de régénération sont autorisés.**

Les enchantements des gâteaux 'Mort-par-le-chocolat' ne fonctionnent pas si les gâteaux tombent dans des cases inoccupées.

N'espérez pas utiliser Maude en tournoi (sauf au Thruddball), ou dans votre ligue locale (mais essayez quand même de corrompre votre commissaire en chef avec beaucoup de chocolats : c'est incroyable ce qu'on peut obtenir avec des pots de vins!)

THRUDBALL 2014

L' N.A.F

La NAF est une organisation mondiale indépendante (GW pris en charge) la société de l'entraîneur. Son objectif est d'organiser, superviser et exécuter des tournois BB dans le monde entier.

Devenez membre et vous obtiendrez une carte de membre personnalisée (avec votre nom et numéro) et un jeu de dés NAF 3 blocs de couleur.

Vous pouvez ensuite accéder à des zones les seuls membres de la

[NAF site web](#),

et font partie du système de classement mondial. Chaque fois que vous jouez un autre entraîneur NAF, vous pouvez entrer le résultat dans la base de données. Les entraîneurs plus NAF présenter lors d'un événement, le plus d'effet sur votre classement.

Entraîneurs NAF ont des classements séparés pour chaque course, cela pourrait être le vent en poupe dans le classement Orc, tandis que croupissent avec les Elfes Sylvains.

Les gars NAF sera à l'événement afin de vous inscrire de nouveaux entraîneurs et de participer dans le chaos.

BRGA-LICIOUS! NUIT OUT.

Ville Bognor un samedi soir ... une ambiance de vacances au début du mois Août ... le tour des auberges locales ... manger, boire et faire la fête! Voir toute BRGAN le samedi pour les meilleurs endroits pour manger, boire, se détendre ... ou boogie! Cette année, nous serons à l'Newtown, le samedi soir pour jouer contre les mauvaises herbes, Perudo, etc - oh, et d'être Thrudlike!

POURQUOI BOGNOR REGIS?

Bognor est officiellement la ville la plus ensoleillée de la mer côté en Angleterre, avec de nombreux pubs, une jetée et un Butlins pour les enfants (si vous voulez faire un week-end de la famille).

Également à proximité est la suivante:

- les Witterings, un Grand Prix remporté plage de sable;

- Chichester (mieux shopping que Bognor peut-être, Chi a également

- dispose d'un cinéma Multiplex, une cathédrale et un grand centre sportif avec piscine);

- Les belles Downs du Sud (la meilleure vue de Goodwood Hill-ou par avion via l'aérodrome de Tangmere);

Dans une demi-heure de route sont Worthing et Portsmouth. Southampton et Brighton sont à une heure. Tous les quatre font destinations shopping si une "veuve Bloodbowl" vous accompagne.

REMARQUE FINALE

S'il vous plaît rappelez-vous que Blood Bowl est un jeu amusant et jouer dans l'esprit du jeu. Si vous ne gagnez pas, mais qui se soucie peu tirer le meilleur parti de jouer.

Acclamations gars et bonne chance.
Rendez-vous il ya ...

Ce matériau est complètement non-officiel et en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited.

Games Workshop, Bloodbowl et toutes les marques associées, les noms, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer et Warhammer 40,000 univers sont soit ®, TM et / ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, enregistrés au Royaume-Uni et d'autres pays à travers le monde, utilisées sans autorisation. Aucun défi à leur statut prévu. Tous droits réservés.

Toutes les images sont la propriété Thrud unique de l'artiste Carl Critchlow et utilisé avec sa permission

Regular Throwing Ranges

13	B	B												
12	B	B	B	B	B									
11	B	B	B	B	B	B	B							
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B					
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B				
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B			
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B		
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- T Thrower's Square
- Q Quick Pass
- S Short Pass
- L Long Pass
- B Long Bomb

Big Guy Throwing Range

6	S	S	S	S			
5	S	S	S	S	S		
4	S	S	S	S	S	S	
3	Q	Q	S	S	S	S	S
2	Q	Q	Q	S	S	S	S
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S
0	T	Q	Q	Q	S	S	S
	0	1	2	3	4	5	6

- T Thrower's Square
- Q Quick Pass
- S Short Pass