

## Hynde l'étroit du Saut-Lehy, Korrigan Chapardeur. Disponible pour toutes les équipes.

Les korrigans chapardeurs élisent en général domicile chez des villageois, où ils se plaisent à les faire tourner chèvres en changeant les choses de place, en vidant le garde fromage ou en s'appropriant sans vergogne des bibelots qui sont nécessairement mieux entre leurs mains que dans celles de pequenauds...

Hynde tourmenta une famille du Saut-Léhy pendant plusieurs années avant de se retrouver pris au piège dans un collet à lapin, il fut revendu une bouchée de pain à un riche bailleur de stade de blood bowl, mais c'était déjà trop, car, sitôt arrivé, Hynde avait subtilisé les clés de sa cage et disparu...

Nom	M	F	Ag	Ar
Hynde L'Etroit	5	1	3	5

Compétences : Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus, Poids plume, Entourloupette, Solitaire.

### Entourloupette :

Chaque fois qu'il y a turnover (quel que soit le camp), Hynde bénéficie d'un mouvement gratuit à condition qu'il ne soit pas à l'origine du turnover. Effectuez les jets liés aux turnovers au préalable. Hynde ne peut finir ce type de déplacement dans la zone d'en-but adverse. De plus, Hynde ne peut bénéficier des relances d'équipes durant l'entourloupette.

## Joe Zephym, de Porte Bonne-Heure, Korrigan ange-gardien. Disponible pour toutes les équipes.

Les korrigans anges gardiens sont d'un genre assez communs, tout comme les tourmenteurs, ce qui fait qu'il n'est pas rare que les deux se

côtoient dans un même domicile où les seconds prendront un malin plaisir à tyranniser les premiers qui resteront malgré tout pour protéger les résidents.

Joe Zephym a suivi le fils cadet de la famille Charmier lorsque le père de ce dernier l'incita à enfiler un short pour déambuler joyeusement sur les terrains de blood bowl, grâce à tous ses efforts, il le maintint en vie quelques minutes, depuis il a trouvé de nombreux joueurs auprès de qui se rendre utile

Nom	M	F	AG	Ar
Joe Zephym	5	1	3	5

Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus, Poids plume, Regard hypnotique, Présence perturbante, Ange Gardien, Solitaire

### Ange Gardien :

Un de vos joueur désigné en début de match gagne la compétence « répulsion » tant que Joe est dans un rayon de 5 cases. Si le joueur n'est pas sur le terrain vous ne pouvez pas aligner Joe Zephym. Si en cours de jeu, le joueur se fait sortir, Joe Zephym est placé en réserve. Si l'ange-gardien se fait sortir, en plus de ne plus pouvoir bénéficier de la compétence « répulsion », ses adversaires bénéficient de la compétence « pro » lorsqu'ils effectuent un blocage ou un blitz contre ce joueur que Joe Zephym était censé protéger.

## Génie-Mini de Lac-Riquette, Korrigan Tourmenteur, Disponible pour toutes les équipes.

Les tourmenteurs sont les plus malingres des korrigans, ceux qui se font allègrement déloger par leurs propres comparses... Pour eux, trouver un idiot du village avec de gros biscotos est une aubaine ! L'assurance de pouvoir vivre en parasites sous le protectorat d'un hôte

que pas grand monde ne viendra importuner... On les trouve le plus souvent cachés dans un chapeau ou autres types de coiffes.

Génie-Mini est un korrigan tourmenteur, connu pour avoir déranger la tête bien faite du célèbre Thrud le Barbare.

Nom	M	F	AG	Ar
Génie-Mini	5	1	3	4

Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus, Poids plume, Pas tout seul, Quelle mouche me pique ! Solitaire. Arme secrète\*

### Pas tout seul (dans la tête):

Génie-Mini n'est pas aligné en début de match, il se cache sur un joueur (hôte) de l'équipe adverse présent sur le terrain. Juste avant le 1er coup d'envoi, le joueur hôte est désigné par le coach de cette équipe. Il doit choisir en priorité un de ses joueurs de F5 ou plus, à défaut un F4. Sinon, un joueur parmi ceux ayant la plus la plus haute valeur d'Armure de l'équipe.

Le joueur hôte n'apporte pas de bonus de +1 en soutien sur les blocages (y compris s'il a garde) et les agressions. De plus, il exerce une zone de tacle contre les joueurs des 2 équipes, ses coéquipiers doivent donc réussir des jets d'esquives s'ils souhaitent quitter sa zone de tacle.

Lors des coups d'envois suivants, le coach du joueur hôte peut choisir de ne pas l'aligner sur le terrain s'il a suffisamment de joueurs.

### Quelle mouche me pique ! :

Si l'hôte tacle un coéquipier et qu'il fait un double sur le jet d'armure ou de blessure, Génie-Mini est démasqué, le joueur hôte ne souffre plus de la règle « Pas tout seul », lancez un dé de dispersion et effectuez un jet d'atterrissage pour Génie-Mini (voir poids

plume). Placez une figurine représentant Génie-Mini sur le terrain, \*une fois révélé il compte comme « arme secrète ». Mais son éviction ne peut être ni contestée ni faire l'objet d'un pot de vin.

## Edgar Gamelle de C'Trou-Fleuri, Korrigan familial. Disponible pour toutes les équipes.

Certains korrigans sont doués de magie, d'autres tout juste bons à faire des tours de passe-passe. Quoiqu'il en soit ils sont très prisés des sorciers qui aiment être flanqués de ce qu'on appelle un familier de sort. Mais l'ego des korrigans refait vite surface et une telle association ne dure jamais bien longtemps ou alors le familier devient rétif aux souhaits du maître.

Edgar fut embauché par un sorcier dans la bourgade de C'Trou-Fleuri, mais après moultes carnages, il fut très vite débauché. Edgar, n'eut le temps d'apprendre qu'un seul sort dont la maîtrise est loin d'être avérée, mais lui ne doute pas de son talent et tant qu'il ne sera pas connu, certains se feront avoir et paieront bien cher un service qui n'est pas à la hauteur...

Nom	M	F	AG	Ar
Edgar Gamelle	5	1	3	6

Esquive, Glissade contrôlée, Microbe, Minus, Poids plume, Bombardier, Précision, Arme Secrète, Acacabrada !Solitaire.

### Acacabrada !!! :

Si le lancer de bombe est un fumble, Edgar se retrouve propulsé dans les airs à la place de la bombe. C'est une passe ratée, qui ne peut être interceptionnée, il y a 3 déviations et il doit effectuer un jet d'atterrissage (voir poids plume). Notez, qu'il ne peut pas se déplacer après avoir utilisé la compétence Bombardier.