

Blood Bowl 5^{em} édition

Champions et Monstre pour les nouvelles équipes :

Monstre Amazone :

Qté	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences	Prog
0-1	Licorne	130,000	8	4	4	8	Corne, Crocs acérés (Corne), Equilibre (sabots), Monstre, Pas de mains, Peureux (Débile).	A+F+G

Champion Amazone:

Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences
Lucky Luc	Licorne	160,000	10	4	4	8	Corne, Crocs acérés (Corne), Equilibre (sabots), Pas de mains.

Nouveaux traits et caractéristiques raciales:

Pas de mains (traits): Le joueur ne peut pas récupérer ou attraper le ballon.

Peureux (caractéristiques raciales) : les Licornes sont des créatures paisibles, vivant dans le calme au cœur de la forêt. Jetez un D6 avant d'effectuer une action pour un joueur avec cette caractéristique raciale. De 1 à 3, l'agressivité et la violence ambiante le rendent *Peureux*. Cela signifie qu'il ne peut rien faire pour ce tour et qu'il perd sa zone de tacle tant qu'il ne réussit pas à obtenir 4 à 6 sur le dé au moment d'effectuer une action. Si un autre joueur de l'équipe est debout et adjacent quand le jet de peur est fait, il peut aider à calmer la Licorne et on ajoute +2 au jet de peur.

Champions Hommes Lézard :

Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences
Katchmi'ifyukan	Skink	130,000	8	2	4	7	Blocage, Esquive, Intrépidité, Minus, Poids plume.
Silibili	Garde du Temple	140,000	7	4	2	9	Blocage, Garde, Stabilité.
Sokitoomi	Kroxigor	180,000	7	6	2	9	Châtaigne, Crâne épais, Lancer un coéquipier, Queue préhensile,

Champions Nordiques:

Nom	Position	Coût	M	F	AG	AR	Compétences
Wolfhowl Blackscar	Berserker Nordique	160,000	6	4	3	7	Blocage, Bond, Châtaigne, Frénésie, Intrépidité.
Icepelt Hammerblow	Troll des neiges	160,000	4	6	1	9	Blocage, Châtaigne, Régénération
Ulrik Wuulfson	Ulfwerner (chien)	165,000	7	4	4	8	Blocage, Crocs acérés, Esquive, Frénésie.

Règles non officielles tirées de Citadel Magazine et corrigées par moi-même pour correspondre avec la révision 2001 des règles).

Renseignements :

<http://bloodbowl.fr.free.fr/bloodbowl.htm>