

AMAZONES

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Trois-quarts	50K	6	3	3	7	Esquive	G	P, A, F
0-2	Lanceuses	70K	6	3	3	7	Esquive, Passe	G, P	A, F
0-2	Receveuses	70K	6	3	3	7	Esquive, Réception	G, A	P, F
0-4	Blitzeuses	90K	6	3	3	7	Esquive, Blocage	G, F	A, P

Staff		
0-8	Relance d'équipe	50K
0-1	Apothicaire	50K
0-N	Assistant	10K
0-N	Pom-pom girl	10K

Primes de Match – Divers

0-2	Fûts de Bloodweiser	50K	<i>Permanent.</i> Diminue de 1 le jet de retour des joueurs KO.				
0-1*	Kari Coldsteel, Pom-pom Girl	50K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Frénésie, Intrépidité</i> Compte pour 3 Pom-pom girls. Peut jouer un drive si < 11 joueurs mais perte du bonus de Pom-pom. Expulsée à la fin du drive.
0-5	Carte spéciale	50-400K	Tirer aléatoirement une carte dans le paquet désigné. Le prix varie en fonction du paquet choisi (voir règles/site).				
0-1*	Horatio X. S., mage	80K	<i>Un usage par mi-temps.</i> Boule de feu qui dévie d'1D3 cases dans la direction désignée par 1D8 (BF : voir règles « Sorcier à louer »).				
0-2	Apothicaire itinérants	100K	<i>Usage unique.</i> Permet de relancer le jet du tableau d'élimination (11-68). Le coach choisit le résultat entre le jet initial et relancé.				
0-3	Pots-de-vin	100K	<i>Usage unique.</i> En cas d'expulsion pour faute ou arme secrète, lancez un dé. L'expulsion est ignorée sur un 2+.				
0-4	Entraînement supplémentaire	100K	<i>Un usage par mi-temps.</i> Ajoute une relance supplémentaire à la réserve de l'équipe.				
0-1*	Sorcier à louer	150K	<i>Usage unique.</i> Jette un sort au début ou à la fin de votre tour. Deux options possibles.				
			<i>Boule de feu :</i> 3x3 cases, touche les joueurs debout sur 4+. Tout joueur touché est mis au sol, jet d'armure avec Châtaigne.				
			<i>Zap ! :</i> Choisissez un joueur et lancez un D6. Si résultat \geq FO, il est transformé en grenouille. S'il avait le ballon, il le perd (rebond). S'il est blessé, la blessure est toujours légère. Stats 5/1/4/4, Esquive, Minus, Microbe, Sans les mains, Saut, Très longues jambes				
0-1	Cuistot Halfling	300K	<i>Un usage par mi-temps.</i> Jetez 3D6 : sur chaque 4+ l'adversaire perd une relance d'équipe (s'il peut) et vous gagnez une relance.				

***Seules deux de ces primes peuvent être acquises. Horatio et le sorcier à louer ne peuvent être recrutés simultanément.**

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	Helmut Wulf	110K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Stabilité, Tronçonneuse</i>
	Willow Rosebark	150K	5	4	3	8	<i>Solitaire, Crâne épais, Glissade contrôlée, Intrépidité</i>
	Karla Von Kill	220K	6	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Intrépidité, Rétablissement</i>
	Roxanna Darknail	250K	8	3	5	7	<i>Solitaire, Esquive, Frénésie, Juggernaut, Rétablissement, Saut</i>
	Zara la Tueuse	270K	6	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard, Rétablissement</i>
	Bertha Gropoing	290K	6	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne épais, Esquive, Esquive en Force, Lancer de coéquipier</i>
	Grak & Crumbleberry	300K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Botter un coéquipier, Châtaigne, Crâne épais</i>
			5	2	3	6	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume, Prise sûre</i>
Morg'n'Thorg	430K	6	6	3	10	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier</i>	

Primes de Match – Mercenaires (Dans la limite autorisée par le roster)							
0-16	Mercenaire Trois-quarts Nv1	80K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive</i>
0-2	Mercenaire Lanceuse Nv1	100K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Passe</i>
0-2	Mercenaire Receveuse Nv1	100K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Réception</i>
0-4	Mercenaire Blitzeuse Nv1	120K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Blocage</i>
0-16	Mercenaire Trois-quarts Nv2	130K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, une compétence simple (G)</i>
0-2	Mercenaire Lanceuse Nv2	150K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Passe, une compétence simple (G,P)</i>
0-2	Mercenaire Receveuse Nv2	150K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Réception, une compétence simple (G,A)</i>
0-4	Mercenaire Blitzeuse Nv2	170K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Blocage, une compétence simple (G,F)</i>