

GOBELINS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Gobelins	40K	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A	G, P, F
0-1	Bombardier	40K	6	2	3	7	Arme secrète, Bombardier, Esquive, Minus	A	G, P, F
0-1	Barjot	40K	6	2	3	7	Arme secrète, Minus, Tronçonneuse	A	G, P, F
0-1	Plongeur de la Mort	60K	6	2	3	7	Minus, Planeur, Poids plume	A	G, P, F
0-1	Fanatique	70K	3	7	3	7	Arme secrète, Chaîne & boulet, Minus, Sans les mains	F	G, A, F
0-1	Bâton à Ressort	70K	7	2	3	7	Esquive, Minus, Saut, Très longues Jambes	A	G, P, F
0-1	'Ooligan	70K	6	2	3	7	Esquive, Idole des foules, Minus, Poids plume, Présence perturbante	A	G, P, F
0-2	Trolls	110K	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé	F	G, A, P

Staff		
0-8	Relance d'équipe	60K
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.
0-3	Pots-de-vin	50K	<i>Usage unique.</i> En cas d'expulsion pour faute ou arme secrète, lancez un dé. L'expulsion est ignorée sur un 2+.
0-1*	Fink da Fixer, Assistant	50K	Compte pour 3 assistants. Relance les pots-de-vin et ajoute 1 au jet de contestation. Sur 1, mise au donjon et perte du bonus.
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 itinérant	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.
0-4	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+. Si touché mise 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	Boomer Morvonez	60K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Bombardier, Esquive, Poids Plume, Précision, Minus</i>
	Fungus le Cinglé	80K	4	7	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Chaîne & boulet, Châtaigne, Minus, Sans les mains</i>
	Nobbla la Teigne	130K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Blocage, Esquive, Minus, Tronçonneuse</i>
	Scrappa Sorehead	150K	7	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Equilibre, Joueur déloyal, Minus, Poids plume, Saut, Sprint, Très longues jambes</i>
	Madcap Miggz	170K	6	4	3	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Esquive en force, Griffes, Sans les mains, Saut, Très longues jambes</i>
	Ripper Bolgrot	270K	4	6	1	9	<i>Solitaire, Châtaigne, Lancer de coéquipier, Projection, Régénération</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 Gobelin Nv1	70K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume</i>
0-1	Merc. Bombardier Nv1	70K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Bombardier, Esquive, Minus</i>
0-1	Mercenaire Barjot Nv1	70K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Tronçonneuse</i>
0-1	Mercenaire Plongeur Nv1	90K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Minus, Planeur, Poids plume</i>
0-1	Mercenaire Fanatique Nv1	100K	3	7	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Chaîne & boulet, Minus, Sans les mains</i>
0-1	Merc. Bâton à Ressort Nv1	100K	7	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Saut, Très longues Jambes</i>
0-1	Mercenaire 'Ooligan Nv1	100K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Idole des foules, Minus, Poids plume, Présence perturbante</i>
0-16	Mercenaire Gobelin Nv2	120K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume, une compétence simple (A)</i>
0-1	Merc. Bombardier Nv2	120K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Bombardier, Esquive, Minus, une compétence simple (A)</i>
0-1	Mercenaire Barjot Nv2	120K	7	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Minus, Tronçonneuse, une compétence simple (A)</i>
0-1	Mercenaire Plongeur Nv2	140K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Minus, Planeur, Poids plume, une compétence simple (A)</i>
0-2	Mercenaire Troll Nv1	140K	4	5	1	9	<i>Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé</i>
0-1	Mercenaire Fanatique Nv2	150K	3	7	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Chaîne & boulet, Minus, Sans les mains, une compétence simple (F)</i>
0-1	Merc. Bâton à Ressort Nv2	150K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Saut, Très longues Jambes, une compétence simple (A)</i>
0-1	Mercenaire 'Ooligan Nv2	150K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Idole des foules, Minus, Poids plume, Présence perturbante, une compétence simple (A)</i>
0-2	Mercenaire Troll Nv2	190K	4	5	1	9	<i>Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé, une compétence simple (F)</i>