

# HALFLINGS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Halflings	30K	5	2	3	6	Esquive, Poids plume, Minus	A	G, A, F
0-2	Hommes-Arbres	120K	2	6	1	10	Solitaire, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Prendre racine, Stabilité, Timm-ber !	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.
0-5	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	Cuistot Halfling	100K	<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.
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

**\*Horatio et le sorcier à louer ne peuvent être recrutés simultanément.**

### Primes de Match – Champions (Deux maximum)

0-2	Puggy Baconbreath	140K	5	3	3	6	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Minus, Nerfs d'acier, Poids plume</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>
	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>
	Racine Dutronc	300K	2	7	1	10	<i>Solitaire, Blocage, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Stabilité</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 Halfling Nv1	60K	5	2	3	6	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume</i>
0-16	Mercenaire Halfling Nv2	110K	5	2	3	6	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume, une compétence simple (A)</i>
0-2	Merc. Homme-Arbre Nv1	150K	2	6	1	10	<i>Solitaire, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Prendre racine, Stabilité, Timm-ber!</i>
0-2	Merc. Homme-Arbre Nv2	200K	2	6	1	10	<i>Solitaire, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Prendre racine, Stabilité, Timm-ber!, une compétence simple (F)</i>