

HOMMES-LEZARDS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Skinks	60K	8	2	3	7	Esquive, Minus, Poids plume	A	G, P, F
0-6	Saurus	80K	6	4	1	9	-	G, F	P, A
0-1	Kroxigor	140K	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne épais, Queue préhensile	F	G, P, A

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*	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.

***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>
	Hemlock	170K	8	2	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade contrôlée, Minus, Poignard, Rétablissement</i>
	Lottabottol	220K	8	3	3	8	<i>Solitaire, Blocage de passe, Poursuite, Réception, Rétablissement, Saut, Tacle plongeant, Très longues jambes</i>
	Quetzal Leap	250K	8	2	4	7	<i>Solitaire, Anticipation, Nerfs d'acier, Parade, Réception, Rétablissement, Saut, Tacle plongeant, Très longues jambes</i>
	Silibili	250K	7	4	1	9	<i>Solitaire, Blocage, Garde, Projection, 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 Skink Nv1	90K	8	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume</i>
0-6	Mercenaire Saurus Nv1	110K	6	4	1	9	<i>Solitaire</i>
0-16	Mercenaire Skink Nv2	140K	8	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume, une compétence simple (A)</i>
0-6	Mercenaire Saurus Nv2	160K	6	4	1	9	<i>Solitaire, une compétence simple (G, F)</i>
0-1	Mercenaire Kroxigor Nv1	170K	6	5	1	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne épais, Queue préhensile</i>
0-1	Mercenaire Kroxigor Nv2	220K	6	5	1	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne épais, Queue préhensile, une compétence simple (F)</i>