

NAINS DU CHAOS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Hobgobelins	40K	6	3	3	7	-	G	P, A, F
0-6	Bloqueurs Nains du Chaos	70K	4	3	2	9	Blocage, Crâne épais, Tacle	G, F	P, A, M
0-2	Centaure Taureau	130K	6	4	2	9	Crâne épais, Equilibre, Sprint	G, F	P, A
0-1	Minotaure	150K	5	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie	F	G, P, A, M

Staff		
0-8	Relance d'équipe	70K
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+. 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.

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

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	Zzharg le Borgne	90K	4	4	3	9	Solitaire, Arme secrète, Bras musclé, Crâne épais, Main de dieu, Passe, Prise sûre, Tacle
	Nobbla la Teigne	130K	6	2	3	7	Solitaire, Arme secrète, Blocage, Esquive, Minus, Tronçonneuse
	Rashnak Backstabber	200K	7	3	3	7	Solitaire, Esquive, Glissade contrôlée, Poignard, Sournois
	Grak & Crumbleberry	300K	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Botter un coéquipier, Châtaigne, Crâne épais
			5	2	3	6	Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume, Prise sûre
	Grashnak Blackhoof	310K	6	6	2	8	Solitaire, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie
	Hthark the Unstoppable	330K	6	5	2	9	Solitaire, Blocage, Crâne épais, Equilibre, Esquive en force, Juggernaut, Sprint
Morg'n'Thorg	430K	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier	

Primes de Match – Mercenaires (Dans la limite autorisée par le roster)							
0-16	Merc. Hobgobelin Nv1	70K	6	3	3	7	Solitaire,
0-6	Merc. Bloqueur NdC Nv1	100K	4	3	2	9	Solitaire, Blocage, Crâne épais, Tacle
0-16	Merc. Hobgobelin Nv2	120K	6	3	3	8	Solitaire, une compétence simple (G)
0-6	Merc. Bloqueur NdC Nv2	150K	6	3	3	8	Solitaire, Blocage, Crâne épais, Tacle, une compétence simple (G, F)
0-2	Merc. Centaure Taureau Nv1	160K	6	4	2	9	Solitaire, Crâne épais, Equilibre, Sprint
0-1	Mercenaire Minotaure Nv1	180K	5	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie
0-2	Merc. Centaure Taureau Nv2	210K	6	4	2	9	Solitaire, ACrâne épais, Equilibre, Sprint, une compétence simple (G, F)
0-1	Mercenaire Minotaure Nv2	230K	5	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie, une compétence simple (F)