

NAINS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Bloqueurs	70K	4	3	2	9	Blocage, Crâne épais, Tacle	G, F	P, A
0-2	Coueurs	80K	6	3	3	8	Crâne épais, Prise sûre	G, P	A, F
0-2	Blitzers	80K	5	3	3	9	Blocage, Crâne épais	G, F	P, A
0-2	Tueurs de trolls	90K	5	3	2	8	Blocage, Crâne épais, Frénésie, Intrépidité	G, F	P, A
0-1	Roule-Mort	160K	4	7	1	10	Solitaire, Arme secrète, Châtaigne, Esquive en force, Joueur déloyal, Juggernaut, Sans les mains, Stabilité	F	G, 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 ≥ 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	Barik Farblast	60K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Bras musclé, Crâne épais, Main de dieu, Passe, Prise Sûre</i>
	Blam Eziasson	60K	4	3	2	9	<i>Solitaire, Arme secrète, Blocage, Bombardier, Crâne épais, Précision</i>
	Flint Churnblade	130K	5	3	2	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Blocage, Crâne épais, Tronçonneuse</i>
	Grim Croc-d'Acier	220K	5	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Blocage multiple, Crâne épais, Frénésie, Intrépidité</i>
	Zara la Tueuse	270K	6	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard, Rétablissement</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 Bloqueur Nv1	100K	4	3	2	9	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais, Tacle</i>
0-2	Mercenaire Coureur Nv1	110K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Crâne épais, Prise sûre</i>
0-2	Mercenaire Blitzzer Nv1	110K	5	3	3	9	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais</i>
0-2	Merc. Tueur de trolls Nv1	120K	5	3	2	8	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais, Frénésie, Intrépidité</i>
0-16	Mercenaire Bloqueur Nv2	150K	4	3	2	9	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais, Tacle, une compétence simple (G, F)</i>
0-2	Mercenaire Coureur Nv2	160K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Crâne épais, Prise sûre, une compétence simple (G, P)</i>
0-2	Mercenaire Blitzzer Nv2	160K	5	3	3	9	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais, une compétence simple (G, A)</i>
0-2	Merc. Tueur de trolls Nv2	170K	5	3	2	8	<i>Solitaire, Blocage, Crâne épais, Frénésie, Intrépidité, une compétence simple (G, F)</i>
0-1	Merc. Roule-Mort Nv1	190K	4	7	1	10	<i>Solitaire, Arme secrète, Châtaigne, Esquive en force, Joueur déloyal, Juggernaut, Sans les mains, Stabilité</i>
0-1	Merc. Roule-Mort Nv2	240K	4	7	1	10	<i>Solitaire, Arme secrète, Châtaigne, Esquive en force, Joueur déloyal, Juggernaut, Sans les mains, Stabilité, une compétence simple (F)</i>