

# NORDIQUES

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Trois-quarts	50K	6	3	3	7	Blocage	G	P, A, F
0-2	Lanceurs	70K	6	3	3	7	Blocage, Passe	G, P	A, F
0-2	Coueurs	90K	7	3	3	7	Blocage, Intrépidité	G, A	P, F
0-2	Berzerkers	90K	6	3	3	7	Blocage, Frénésie, Rétablissement	G, F	P, A
0-2	Ulfwereners	110K	6	4	2	8	Frénésie	G, F	P, A
0-1	Yéti	140K	5	5	1	8	Solitaire, Animal sauvage, Griffes, Frénésie, Présence perturbante	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 »).				
0-1*	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.				
0-2	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 ≥ 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	Blam Eziasson	60K	4	3	2	9	<i>Solitaire, Arme secrète, Blocage, Bombardier, Crâne épais, Précision</i>
	Helmut Wulf	110K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Stabilité, Tronçonneuse</i>
	Karla Von Kill	220K	6	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Esquive, Intrépidité, Rétablissement</i>
	Wilhelm Chaney	240K	8	4	3	8	<i>Solitaire, Griffes, Frénésie, Lutte, Réception, Régénération</i>
	Scyla Anfingrimm	250K	5	5	1	9	<i>Solitaire, Animal sauvage, Crâne épais, Frénésie, Griffes, Queue préhensile</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>
	Icepelt Hammerblow	330K	5	6	1	8	<i>Solitaire, Crâne épais, Frénésie, Griffes, Présence perturbante, Régénération</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	Merc. Trois-quarts Nv1	80K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage</i>
0-2	Mercenaire Lanceur Nv1	100K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Passe</i>
0-2	Mercenaire Coureur Nv1	120K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Intrépidité</i>
0-1	Mercenaire Berzerker Nv1	120K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Frénésie, Rétablissement</i>
0-16	Merc. Trois-quarts Nv2	130K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, une compétence simple (G)</i>
0-2	Merc. Ulfwerener Nv1	140K	6	4	2	8	<i>Solitaire, Frénésie</i>
0-2	Mercenaire Lanceur Nv2	150K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Passe, une compétence simple (G, P)</i>
0-2	Mercenaire Coureur Nv2	170K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Intrépidité, une compétence simple (G, A)</i>
0-1	Mercenaire Yéti Nv1	170K	5	5	1	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Griffes, Frénésie, Présence perturbante</i>
0-2	Mercenaire Berzerker Nv2	170K	6	3	3	7	<i>Solitaire, Blocage, Frénésie, Rétablissement, une compétence simple (G, F)</i>
0-2	Merc. Ulfwerener Nv2	190K	6	4	2	8	<i>Solitaire, Frénésie, une compétence simple (G, F)</i>
0-1	Mercenaire Yéti Nv2	220K	5	5	1	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Griffes, Frénésie, Présence perturbante, une compétence simple ( F )</i>