

OGRES

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Snotlings	20K	5	1	3	5	Esquive, Glissade contrôlée, Poids plume, Microbe, Minus	A	G, A, F
0-6	Ogres	140K	5	5	2	9	Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier	F	G, A, P

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.
0-1*	Fink da Fixer, Assistant	50K	Compte pour 3 assistants. Relance les pots-de-vin et ajoute 1 au jet de contestation. Sur 1, mise au donjon et perte du bonus.
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.

***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	Boomer Morvonez	60K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Bombardier, Esquive, Poids Plume, Précision, Minus</i>
	Nobbla la Teigne	130K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Blocage, Esquive, Minus, Tronçonneuse</i>
	Scrappa Sorehead	150K	7	2	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Equilibre, Joueur déloyal, Minus, Poids plume, Saut, Sprint, Très longues jambes</i>
	Brick'Farth & Grotty	290K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Nerfs d'acier</i>
			6	2	4	7	<i>Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume</i>
	Bertha Gropoing	290K	6	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne épais, Esquive, Esquive en Force, Lancer de coéquipier</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 Snotling Nv1	50K	5	1	3	5	<i>Solitaire, Esquive, Glissade contrôlée, Poids plume, Microbe, Minus</i>
0-16	Mercenaire Snotling Nv2	100K	5	1	3	5	<i>Solitaire, Esquive, Glissade contrôlée, Poids plume, Microbe, Minus, une compétence simple (A)</i>
0-6	Mercenaire Ogre Nv1	170K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier</i>
0-6	Mercenaire Ogre Nv2	220K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, une compétence simple (F)</i>