

UNION ELFIQUE

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Trois-quarts	60K	6	3	4	7	-	G, A	P, F
0-2	Lanceurs	70K	6	3	4	7	Passe	G, A, P	F
0-4	Receveurs	100K	8	3	4	7	Nerfs d'acier, Réception	G, A	P, F
0-2	Blitzers	110K	7	3	4	8	Blocage, Glissade contrôlée	G, A	P, F

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*	Galandriel Silverwater	50K	<i>Permanent.</i> Au début du match, choisissez +1 ou x2 Pom-pom girls. En cas de TD, sortie ou interception effectuée par votre équipe, lancez 1D6. Vous gagnez une relance d'équipe sur un 6.
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	Dolfar Longstride	150K	7	3	4	7	Solitaire, Anticipation, Blocage de Passe, Délestage, Frappe précise, Main de dieu, Plongeon
	Eldril Sidewinder	200K	8	3	4	7	Solitaire, Blocage de passe, Esquive, Nerfs d'acier, Réception, Regard hypnotique
	Prince Moranion	230K	7	4	4	8	Solitaire, Blocage, Intrépidité, Lutte, Tacle
	Hubris Rakarth	260K	7	4	4	8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Châtaigne, Joueur déloyal, Rétablissement
	Jordell Freshbreeze	260K	8	3	5	7	Solitaire, Blocage, Esquive, Glissade contrôlée, Plongeon, Saut
	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
	Lucien Swift & Valen Swift	390K	7	3	4	8	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Tacle
			7	3	5	7	Solitaire, Lancer prudent, Nerfs d'acier, Passe, Précision, Prise sûre
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. Trois-quarts Nv1	90K	6	3	4	7	Solitaire
0-2	Mercenaire Lanceur Nv1	100K	6	3	4	7	Solitaire, Passe
0-4	Mercenaire Receveur Nv1	130K	8	3	4	7	Solitaire, Nerfs d'acier, Réception
0-2	Mercenaire Blitzter Nv1	140K	7	3	4	8	Solitaire, Blocage, Glissade contrôlée
0-16	Merc. Trois-quarts Nv2	140K	6	3	4	7	Solitaire, une compétence simple (G, A)
0-2	Mercenaire Lanceur Nv2	150K	6	3	4	7	Solitaire, Passe, une compétence simple (G, A, P)
0-4	Mercenaire Receveur Nv2	180K	8	3	4	7	Solitaire, Nerfs d'acier, Réception, une compétence simple (G, A)
0-2	Mercenaire Blitzter Nv2	190K	7	3	4	8	Solitaire, Blocage, Glissade contrôlée, une compétence simple (G, A)