

ELUS DU CHAOS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Homme-bêtes	60K	6	3	3	8	Cornes	G, F, M	P, A
0-4	Guerriers du Chaos	100K	5	4	3	9	-	G, F, M	P, A
0-1	Minotaure	150K	5	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie	F, M	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*	Papa Skullbones, Chamane du Chaos	80K	<i>Avant chaque drive,</i> choisissez un joueur non-star, lancez 1D8 et appliquez le résultat. 1 : KO, 2 : Rien, 3 : Main démesurée & Très longues Jambes, 4 : Tentacules & Queue préhensile, 5 : Présence perturbante & Répulsion, 6 : Bras supplémentaires & Deux têtes, 7 : Griffes & Cornes, 8 : choisissez le résultat sur ce tableau.
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	Max Spleenripper	130K	5	4	3	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Tronçonneuse</i>
	Lewdgrip Whiparm	160K	6	3	3	9	<i>Solitaire, Bras musclé, Esquive, Passe, Prise sûre, Tentacules</i>
	Withergrasp Doubledrool	170K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Deux têtes, Lutte, Queue préhensile, Tacle, Tentacules</i>
	Bilerot Vomitflesh	180K	4	5	2	9	<i>Solitaire, Joueur déloyal, Présence perturbante, Répulsion</i>
	Guffle Pusmaw	210K	5	3	4	9	<i>Solitaire, Grande gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion</i>
	Gobbler Grimlich	230K	5	4	2	9	<i>Solitaire, Grande gueule, Main démesurée, Présence perturbante, Régénération, Saut, Tentacules, Très Ing jambes</i>
	Scyla Anfingrimm	250K	5	5	1	9	<i>Solitaire, Animal sauvage, Crâne épais, Frénésie, Griffes, Queue préhensile</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>
	Lord Borak the Despoiler	300K	5	5	3	9	<i>Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur déloyal</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>
Grashnak Blackhoof	310K	6	6	2	8	<i>Solitaire, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie</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. Homme-bête Nv1	90K	6	6	3	8	<i>Solitaire, Cornes</i>
0-4	Merc. Guerrier du Chaos Nv1	130K	5	4	3	9	<i>Solitaire</i>
0-16	Merc. Homme-bête Nv2	140K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Cornes, une compétence simple (G, F, M)</i>
0-4	Merc. Guerrier du Chaos Nv2	180K	5	4	3	9	<i>Solitaire, une compétence simple (G, F, M)</i>
0-1	Mercenaire Minotaure Nv1	180K	5	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie</i>
0-1	Mercenaire Minotaure Nv2	230K	5	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie, une compétence simple (F, M)</i>