

HORREURS NECROMANTIQUES

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Zombies	40K	4	3	2	8	Régénération	G	F
0-2	Goules	70K	7	3	3	7	Esquive	G, A	P, F
0-2	Revenants	90K	6	3	3	8	Blocage, Régénération	G, F	P, F
0-2	Golem de chair	110K	4	4	2	9	Crâne épais, Régénération, Stabilité	G, F	P, F
0-2	Loups-garou	120K	8	3	3	8	Griffes, Frénésie, Régénération	G, A	P, F

Staff		
0-8	Relance d'équipe	70K
1	Nécromancien*	-
0-N	Assistant	10K
0-N	Pom-pom girl	10K

***Nécromancien** : Une fois par match, un joueur mort adverse non-Minus, non-Régénération, non-Décomposition, FO 4 maximum, rejoint immédiatement l'équipe en tant que zombie Nv1. Le zombie est placé dans les réserves et peut être joué au drive suivant. Il peut être recruté gratuitement à la fin du match.

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	Igor	100K	<i>Usage unique.</i> Permet de relancer un jet de régénération raté.
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 \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.

***Horatio et le sorcier à louer ne peuvent être recrutés simultanément.**

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	Hack Enslash	120K	6	3	2	7	Solitaire, Arme secrète, Glissade contrôlée, Tronçonneuse
	J Earlice	180K	8	3	3	7	Solitaire, Esquive, Plongeon, Réception, Sprint
	Frank N. Stein	210K	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Crâne épais, Esquive en force, Régénération, Stabilité
	Setekh	220K	6	4	2	8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en force, Juggernaut, Régénération
	Wilhelm Chaney	240K	8	4	3	8	Solitaire, Griffes, Frénésie, Lutte, Réception, Régénération
	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
	Ramtut III	380K	5	6	1	9	Solitaire, Châtaigne, Esquive en force, Lutte, Régénération
Comte Luthor Von Drakenborg	390K	6	5	4	9	Solitaire, Blocage, Glissade contrôlée, Regard Hypnotique, Régénération	

Primes de Match – Mercenaires (Dans la limite autorisée par le roster)							
0-16	Mercenaire Zombie Nv1	70K	4	3	2	8	Solitaire, Régénération
0-2	Mercenaire Goule Nv1	100K	7	3	3	7	Solitaire, Esquive
0-2	Mercenaire Revenant Nv1	120K	6	3	3	8	Solitaire, Blocage, Régénération
0-16	Mercenaire Zombie Nv2	120K	4	3	2	8	Solitaire, Régénération, une compétence simple (G)
0-2	Merc. Golem de chair Nv1	140K	4	4	2	9	Solitaire, Crâne épais, Régénération, Stabilité
0-2	Merc. Loup-garou Nv1	150K	8	3	3	8	Solitaire, Griffes, Frénésie, Régénération
0-2	Mercenaire Goule Nv2	150K	7	3	3	7	Solitaire, Esquive, une compétence simple (G, A)
0-2	Mercenaire Revenant Nv2	170K	6	3	3	8	Solitaire, Blocage, Régénération, une compétence simple (G,F)
0-2	Merc. Golem de chair Nv2	190K	4	4	2	9	Solitaire, Crâne épais, Régénération, Stabilité, une compétence simple (G,F)
0-2	Merc. Loup-garou Nv2	200K	8	3	3	8	Solitaire, Griffes, Frénésie, Régénération, une compétence simple (G, A)