

NURGLE

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Pourris	40K	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	G, M	P, A, F
0-4	Pestigors	80K	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	G, F, M	P, A
0-4	Guerriers de Nurgle	110K	4	4	2	9	Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion Solitaire, Gros débile, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion, Tentacules	G, F, M	P, A
0-1	Bête de Nurgle	140K	4	5	1	9		F	G, P, A, M

Staff		
0-8	Relance d'équipe	70K
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*	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	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+. 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	Solitaire, Arme secrète, Tronçonneuse
	Lewdgrip Whiparm	160K	6	3	3	9	Solitaire, Bras musclé, Esquive, Passe, Prise sûre, Tentacules
	Withergrasp Doubledrool	170K	6	3	3	8	Solitaire, Deux têtes, Lutte, Queue préhensile, Tacle, Tentacules
	Bilerot Vomitflesh	180K	4	5	2	9	Solitaire, Joueur déloyal, Présence perturbante, Répulsion
	Guffle Pusmaw	210K	5	3	4	9	Solitaire, Grande gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion
	Brick'Farth & Grotty	290K	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Nerfs d'acier
			6	2	4	7	Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume
	Lord Borak the Despoiler	300K	5	5	3	9	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur déloyal
	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
Grashnak Blackhoof	310K	6	6	2	8	Solitaire, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie	
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	Mercenaire Pourri Nv1	70K	5	3	3	8	Solitaire, Décomposition, Pourriture de Nurgle
0-4	Mercenaire Pestigor Nv1	110K	6	3	3	8	Solitaire, Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération
0-16	Mercenaire Pourri Nv2	120K	5	3	3	8	Solitaire, Décomposition, Pourriture de Nurgle, une compétence simple (G, M)
0-4	Merc. Guerrier de Nurgle Nv1	140K	4	4	2	9	Solitaire, Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion
0-4	Mercenaire Pestigor Nv2	160K	6	3	3	8	Solitaire, Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération, une compétence simple (G, F, M)
0-1	Merc. Bête de Nurgle Nv1	170K	4	5	1	9	Solitaire, Gros débile, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion, Tentacules
0-4	Merc. Guerrier de Nurgle Nv2	190K	4	4	2	9	Solitaire, Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion, une compétence simple (G, F, M)
0-1	Merc. Bête de Nurgle Nv2	220K	4	5	1	9	Solitaire, Gros débile, Châtaigne, Pourriture de Nurgle, Présence perturbante, Régénération, Répulsion, Tentacules, une compétence simple (F)