

# RENÉGATS DU CHAOS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-12	Renégat Humain	50K	6	3	3	8	-	G, P, F, M	A
0-1	Renégat Gobelin	40K	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids plume	A, M	G, P, F
0-1	Renégat Orque	50K	5	3	3	9	Animosité	G, M	P, A, F
0-1	Renégat Skaven	50K	7	3	3	7	Animosité	G, M	P, A, F
0-1	Renégat Elfe Noir	70K	6	3	4	8	Animosité	G, A, M	P, F
0-1	Troll	110K	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé	F	G, P, A, M
0-1	Ogre	140K	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier	F	G, P, A, M
0-1	Minotaure	150K	5	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie	F	G, P, A, M

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.
0-5	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.
0-2	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+. 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.

**\*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>
	Zzharg le Borgne	90K	4	4	3	9	<i>Solitaire, Arme secrète, Bras musclé, Crâne épais, Main de dieu, Passe, Prise sûre, Tacle</i>
	Ugroth Bolgrot	100K	5	3	3	9	<i>Solitaire, Arme secrète, Tronçonneuse</i>
	Helmut Wulf	110K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Arme secrète, Stabilité, Tronçonneuse</i>
	Mad Max	120K	6	3	3	8	<i>Solitaire, Crâne épais, Intrépidité, Régénération</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>
	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>
	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)

0-1	Mercenaire Gobelin Nv1	70K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Animosité, Esquive, Minus, Poids plume</i>
0-16	Mercenaire Humain Nv1	80K	6	3	3	8	<i>Solitaire</i>
0-1	Mercenaire Orque Nv1	80K	5	3	3	9	<i>Solitaire, Animosité</i>
0-1	Mercenaire Skaven Nv1	80K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Animosité</i>
0-1	Mercenaire Elfe Noir Nv1	100K	6	3	4	8	<i>Solitaire, Animosité</i>
0-1	Mercenaire Gobelin Nv2	120K	6	2	3	7	<i>Solitaire, Animosité, Esquive, Minus, Poids plume, une compétence simple (A, M)</i>
0-16	Mercenaire Humain Nv2	130K	6	3	3	8	<i>Solitaire, une compétence simple (G, P, F, M)</i>
0-1	Mercenaire Orque Nv2	130K	5	3	3	9	<i>Solitaire, Animosité, une compétence simple (G, M)</i>
0-1	Mercenaire Skaven Nv2	130K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Animosité, une compétence simple (G, M)</i>
0-1	Mercenaire Troll Nv1	140K	4	5	1	9	<i>Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé</i>
0-1	Mercenaire Elfe Noir Nv2	150K	6	3	4	8	<i>Solitaire, Animosité, une compétence simple (G, A, M)</i>
0-1	Mercenaire Ogre Nv1	170K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier</i>
0-1	Mercenaire Minotaure Nv1	180K	5	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie</i>
0-1	Mercenaire Troll Nv2	190K	4	5	1	9	<i>Solitaire, Châtaigne, Gros débile, Lancer de coéquipier, Régénération, Toujours affamé, une compétence simple ( F )</i>
0-1	Mercenaire Ogre Nv2	220K	5	5	2	9	<i>Solitaire, Cerveau lent, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, une compétence simple ( F )</i>
0-1	Mercenaire Minotaure Nv2	230K	5	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie, une compétence simple ( F )</i>