

# SKAVENS

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Trois-quarts	50K	7	3	3	7	-	G	P, A, F, M
0-2	Lanceurs	70K	7	3	3	7	Passe, Prise sûre	G, P	A, F, M
0-2	Coueurs d'égout	80K	9	2	4	7	Dague suintante, Esquive	G, A	P, F, M
0-2	Vermes de Choc	90K	7	3	3	8	Blocage	G, F	P, A, M
0-1	Rat-Ogre	150K	6	5	2	8	Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile	F	G, P, A, M

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.
0-5	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*	Krot, Ingénieur Skaven	80K	<i>Avant chaque drive,</i> choisissez un joueur non-champion blessé (11-48), lancez 1D6 et appliquez : 1 : Jet supplémentaire sur le tableau d'élimination, 2-3 : rien, 4-5 le joueur revient pour le drive avec Gros Débile, 6 : le joueur revient pour ce drive.
0-2	Apothicaire itinérant	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	Fezglitch	100K	4	7	3	7	<i>Solitaire, Arme secrète, Chaîne &amp; boulet, Présence perturbante, Répulsion, Sans les mains</i>
	Kreek Rustgouger, Verminator	130K	5	7	2	9	<i>Solitaire, Arme secrète, Chaîne &amp; boulet, Châtaigne, Queue préhensile, Sans les mains</i>
	Skitter Pic-Pic	160K	9	2	4	7	<i>Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Queue préhensile</i>
	Glart Lavollée	190K	5	4	2	8	<i>Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut, Projection, Stabilité</i>
	Hakflem Pointu	200K	9	3	4	7	<i>Solitaire, Bras supplémentaires, Deux têtes, Esquive, Queue préhensile</i>
	Glart Lavollée Junior	210K	7	4	3	8	<i>Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut</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>
	Cass'crâne	330K	6	6	3	8	<i>Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Queue préhensile</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	Mercenaire Trois-quarts Nv1	80K	7	3	3	7	<i>Solitaire</i>
0-2	Mercenaire Lanceur Nv1	100K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Passe, Prise sûre</i>
0-4	Merc. Coureur d'égout Nv1	110K	9	2	4	7	<i>Solitaire, Dague suintante, Esquive</i>
0-2	Merc. Vermine de choc Nv1	120K	7	3	3	8	<i>Solitaire, Blocage</i>
0-16	Mercenaire Trois-quarts Nv1	130K	7	3	3	7	<i>Solitaire, une compétence simple (G)</i>
0-2	Mercenaire Lanceur Nv1	150K	7	3	3	7	<i>Solitaire, Passe, Prise sûre, une compétence simple (G, P)</i>
0-4	Merc. Coureur d'égout Nv1	160K	9	2	4	7	<i>Solitaire, Dague suintante, Esquive, une compétence simple (G, A)</i>
0-2	Merc. Vermine de choc Nv1	170K	7	3	3	8	<i>Solitaire, Blocage, une compétence simple (G, F)</i>
0-1	Mercenaire Rat-ogre Nv1	180K	6	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile</i>
0-1	Mercenaire Rat-ogre Nv2	230K	6	5	2	8	<i>Solitaire, Animal sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile, une compétence simple (F)</i>