

# VAMPIRES

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Esclaves humains	40K	6	3	3	7	-	G	P, A, F
0-6	Vampires	110K	6	4	4	8	Regard Hypnotique, Régénération, Soif de sang	G, A, F	P

*\*L'apothicaire de l'équipe ne peut être utilisé que sur les esclaves humains.*

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 »).
0-2	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.

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

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	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>
	J Earlice	180K	8	3	3	7	<i>Solitaire, Esquive, Plongeon, Réception, Sprint</i>
	Wilhelm Chaney	240K	8	4	3	8	<i>Solitaire, Griffes, Frénésie, Lutte, Réception, Régénération</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>
	Comte Luthor Von Drakenborg	390K	6	5	4	9	<i>Solitaire, Blocage, Glissade contrôlée, Regard Hypnotique, Régénération</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 Esclave Nv1	70K	6	3	3	7	<i>Solitaire</i>
0-16	Mercenaire Esclave Nv2	120K	6	3	3	7	<i>Solitaire, une compétence simple (G)</i>
0-6	Mercenaire Vampire Nv1	140K	6	4	4	8	<i>Solitaire, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de sang</i>
0-6	Mercenaire Vampire Nv2	190K	6	4	4	8	<i>Solitaire, Regard Hypnotique, Régénération, Soif de sang, une compétence simple (G, A, F)</i>