

VAMPIRI

Anche se le squadre di Vampiri includono diversi giocatori capaci, il loro valore è tenuto basso dall'inaffidabilità dei Vampiri stessi. Invece di concentrarsi sul gioco, la loro attenzione spesso è guidata dal loro appetito, e prima che tu te ne accorga, ecco che sono andati a farsi uno spuntino!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Thrall	40.000 mo	6	3	3	7	-	G	AFP
0-6	Vampiri	110.000 mo	6	4	4	8	Rigenerazione, Sete di sangue, Sguardo ipnotico	GAF	P

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Conte Luthor von Drakenborg (390k), Helmut Wulf (110k), Igor il Pazzo (130k), J. Earlice (180k), Morg'n'Thorg (450k), Wilhelm Chaney (240k)