

ROIS DES TOMBES DE KHEMRI

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Squelettes	40K	5	3	2	7	Crâne épais, Régénération	G	P, A, F
0-2	Thro-Ra	70K	6	3	2	8	Passe, Prise sûre, Régénération	G, P	A, F
0-2	Blitz-Ra	90K	6	3	2	8	Blocage, Régénération	G, F	P, A
0-4	Gardiens des Tombes	100K	4	5	1	9	Décomposition, Régénération	F	G, P, A

Staff		
0-8	Relance d'équipe	70K
0-N	Assistant	10K
0-N	Pom-pom girl	10K

Les coach Khemri ne disposent pas de nécromanciens.

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	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.

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

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	Sinnedbad	80K	6	3	2	7	Solitaire, Arme secrète, Blocage, Blocage de passe, Glissade contrôlée, Poignard, Régénération, Rétablissement
	Hack Enslash	120K	6	3	2	7	Solitaire, Arme secrète, Glissade contrôlée, Tronçonneuse
	Humerus Carpal	130K	7	2	3	7	Solitaire, Esquive, Nerfs d'acier, Réception, Régénération
	Ithaca Benoin	220K	7	3	3	7	Solitaire, Délestage, Nerfs d'acier, Passe, Précision, Prise sûre, Régénération
	Setekh	220K	6	4	2	8	Solitaire, Arracher le ballon, Blocage, Esquive en force, Juggernaut, Régénération
	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
Ramtut III	380K	5	6	1	9	Solitaire, Châtaigne, Esquive en force, Lutte, Régénération	

Primes de Match – Mercenaires (Dans la limite autorisée par le roster)							
0-16	Mercenaire Squelette Nv1	70K	5	3	2	7	Solitaire, Crâne épais, Régénération
0-2	Mercenaire Thro-Ra Nv1	100K	6	3	2	7	Solitaire, Passe, Prise sûre, Régénération
0-2	Mercenaire Blitz-Ra Nv1	120K	6	3	2	7	Solitaire, Blocage, Régénération
0-16	Mercenaire Squelette Nv2	120K	5	3	2	7	Solitaire, Crâne épais, Régénération, une compétence simple (G)
0-4	Merc. Gardien des Tombes Nv1	130K	4	5	1	9	Solitaire, Décomposition, Régénération
0-2	Mercenaire Thro-Ra Nv2	150K	6	3	2	7	Solitaire, Passe, Prise sûre, Régénération, une compétence simple (G, P)
0-2	Mercenaire Blitz-Ra Nv2	170K	6	3	2	7	Solitaire, Blocage, Régénérationn une compétence simple (G, F)
0-4	Merc. Gardien des Tombes Nv2	180K	4	5	1	9	Solitaire, Décomposition, Régénération, une compétence simple (F)