

DEMONS DE KHORNE

Qté	Position	Coût	MV	FO	AG	AR	Compétences	Simple	Double
0-16	Gladiateur possédé	60K	6	3	3	8	Frénésie	G, P	A, F
0-4	Sanguinaire	80K	6	3	3	7	Cornes, Juggernaut, Régénération	G, A, F	P
0-2	Héraut de Khorne	90K	6	3	3	8	Cornes, Juggernaut, Frénésie	G, F	P, A
0-1	Buveur de Sang	180K	6	5	1	9	Solitaire, Animal sauvage, Cornes, Frénésie, Griffes, Juggernaut, Régénération	F	G, P, A

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+. 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.

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

Primes de Match – Champions (Deux maximum)							
0-2	Max Spleenripper	130K	5	4	3	8	Solitaire, Arme secrète, Tronçonneuse
	Lewdgrip Whiparm	160K	6	3	3	9	Solitaire, Bras musclé, Esquive, Passe, Prise sûre, Tentacules
	Withergrasp Doubledrool	170K	6	3	3	8	Solitaire, Deux têtes, Lutte, Queue préhensile, Tacle, Tentacules
	Bilerot Vomitflesh	180K	4	5	2	9	Solitaire, Joueur déloyal, Présence perturbante, Répulsion
	Guffle Pusmaw	210K	5	3	4	9	Solitaire, Grande gueule, Pourriture de Nurgle, Répulsion
	Gobbler Grimlich	230K	5	4	2	9	Solitaire, Grande gueule, Main démesurée, Présence perturbante, Régénération, Saut, Tentacules, Très Ing jambes
	Scyla Anfingrimm	250K	5	5	1	9	Solitaire, Animal sauvage, Crâne épais, Frénésie, Griffes, Queue préhensile
	Brick'Farth & Grotty	280K	6	6	2	8	Solitaire, Cerveau Lent, Bras musclé, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier, Nerfs d'acier
			6	2	4	7	Solitaire, Esquive, Minus, Poids plume
	Lord Borak the Despoiler	300K	5	5	3	9	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur déloyal
	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
Grashnak Blackhoof	310K	6	6	2	8	Solitaire, Châtaigne, Cornes, Crâne épais, Frénésie	
Morg'n'Thorg	430K	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne épais, Lancer de coéquipier	

Primes de Match – Mercenaires (Dans la limite autorisée par le roster)							
0-16	Merc. Gladiateur Nv1	90K	6	3	3	8	Solitaire, Frénésie
0-4	Merc. Sanguinaire Nv1	110K	6	3	3	7	Solitaire, Cornes, Juggernaut, Régénération
0-2	Merc. Héraut de Khorne Nv1	120K	6	3	3	8	Solitaire, Cornes, Juggernaut, Frénésie
0-16	Merc. Gladiateur Nv2	140K	6	3	3	8	Solitaire, Frénésie, une compétence simple (G, P)
0-4	Merc. Sanguinaire Nv2	160K	6	3	3	7	Solitaire, Cornes, Juggernaut, Régénération, une compétence simple (G, A)
0-2	Merc. Héraut de Khorne Nv2	170K	6	3	3	8	Solitaire, Cornes, Juggernaut, Frénésie, une compétence simple (G, F)
0-1	Merc. Buveur de Sang Nv1	210K	6	5	1	9	Solitaire, Animal sauvage, Cornes, Frénésie, Griffes, Juggernaut, Régénération
0-1	Merc. Buveur de Sang Nv2	260K	6	5	1	9	Solitaire, Animal sauvage, Cornes, Frénésie, Griffes, Juggernaut, Régénération ; une compétence simple (F)