

INDUCEMENTS

Nombre	Prime de Match	Coût	Disponibilité	Effets	Source
0-2	Fûts de Bloodweiser	50.000 po	Tous	Ajoute +1 au résultat du jet des joueurs KO	DZ 1, p28
0-3	Pots-de-vin	100.000 po sauf Gobelins (50.000 po)	Tous	Ignore une expulsion de l'arbitre et ses conséquences sur un jet de 2+.	DZ 1, p28
0-4	Entraînements supplémentaires	100.000 po	Tous	Ajoute une relance à la réserve de l'équipe pour le match.	DZ 1, p28
0-2	Champions	Variable (voir liste)	Variable	Engage un champion pour le match. L'équipe ne peut dépasser 16 joueurs. Les champions ne peuvent être soignés.	DZ 1, p28
Libre	Mercenaires	Base + 30.000 po, puis 50.000 po par compétence	Tous	Permet d'engager un joueur mercenaire pour 30.000 po de plus que son coût de base, ainsi qu'une ou plusieurs compétences pour 50.000 po. Les compétences doivent être choisies sur la table normale. Les mercenaires sont toujours « Solitaires ».	DZ 1, p28
0-2	Apothicares Ambulants	100.000 po	Interdit MV, Khemri, Nécromantiques, Nurgle	Ajoute un apothicaire. Un jet d'élimination ne peut être relancé qu'une seule fois.	DZ 1, p28
0-1	Igor	100.000 po	Réservé MV, Khemri, Nécromantiques	Permet de relancer un jet de régénération raté. Usage unique.	LRB6, p49
0-1	Cuistot Halfling	300.000 po sauf Halflings (100000 po)	Tous	A chaque début de mi-temps, le coach lance 3D6. Chaque 4+ permet de voler une relance d'équipe au coach adverse pour la mi-temps.	LRB6, p49
Libre	Cartes spéciales	Variable (voir liste)	Tous	Permet d'acheter une ou plusieurs cartes spéciales, selon les moyens du coach.	LRB6, p34 à p42
0-1	Horatio X. Schottenheim, Maître Mage	80.000 po	Tous	Peut lancer une boule de feu à chaque mi-temps, en début ou en fin de son propre tour. Choisissez une case, et dispersez d'1D3 cases (Jet D3+D8). Les joueurs sous la case cible et les cases adjacentes sont plaquées sur 4+. Effectuez un jet d'armure avec châtaigne. Si le porteur du ballon de l'équipe active est plaqué par la boule de feu, un turnover s'applique.	DZ 2, p40
0-1	Kari Coldsteel, Cheerleader Nordique	50.000 po	Amazones, Humains, Nains, Nordiques	Compte comme 3 cheerleaders. Si l'équipe ne peut aligner 11 joueurs sur l'une de ses phases de jeu, le coach peut aligner Kari Coldsteel sur le terrain. Ses caractéristiques sont <u>[6 /2 /3 /7 /] [Blocage, Intrépidité, Frénésie, Solitaire]</u> . A la fin de la phase de jeu en question, Kari est expulsée par l'arbitre au donjon, et son bonus de cheerleaders est perdu.	DZ 2, p41
0-1	Fink da Fixer, Assistant personnel Gobelin	50.000 po	Ogres, Orques, Gobelins, Bas Fonds	Compte comme 3 assistants. Permet de relancer les jets de pots-de-vin ratés. Le jet de contestation du coach passe de 6 à 5+. En cas d'échec sur contestation, Fink est envoyé au donjon avec le coach, et son bonus d'assistants est perdu.	DZ 2, p41
0-1	Papa Skullbones, Chaman du Chaos	80.000 po	Chaos, Renégats du Chaos, Nurgle	Au début de chaque phase de jeu et avant le coup d'envoi, vous pouvez choisir un joueur de l'équipe et lancer 1D8 sur la table ci-après pour lui accorder une faveur des Dieux du Chaos. Le cas échéant, les mutations restent jusqu'à la fin de la phase de jeu en cours. Un joueur ne peut être ciblé qu'une fois par match. Les champions ne peuvent être choisis pour cible. 1 : Le joueur est KO 2 : Désignez un autre joueur et relancez. 3 : Le joueur gagne les compétences Mains Démesurées et Très Longues Jambes. 4 : Le joueur gagne les compétences Tentacules et Queue Préhensile. 5 : Le joueur gagne les compétences Présence Perturbante et Répulsion 6 : Le joueur gagne les compétences Deux têtes et Bras Supplémentaires. 7 : Le joueur gagne les compétences Cornes et Griffes. 8 : Choisissez un résultat parmi ceux proposés ci-dessus.	DZ 2, p42
0-1	Galandril Silverwater, Cheerleader en chef Elfe	50.000 po	Union Elfique, Hauts Elfes, Elfes Sylvains	Double le nombre de cheerleaders pour le match. Si l'équipe en est dépourvue, elle compte comme ayant 1 cheerleader. Pour chaque touchdown marqué, chaque interception réalisée, ou chaque sortie effectuée par l'équipe qui engage Galandril, jetez 1D6. Sur un résultat de 6, l'équipe gagne une relance additionnelle.	DZ 2, p42
0-1	Krot Shockwhisker, Ingénieur Skaven	80.000 po	Skaven, Bas Fonds	Au début de chaque phase de jeu et avant le coup d'envoi, vous pouvez choisir un joueur de l'équipe présent dans la case « Morts et Blessés », et lancer 1D6 sur le tableau ci-après pour le remettre sur le terrain. Les blessures à long terme dont le joueur a pu faire l'objet consécutivement à sa sortie sont immédiatement prises en compte. 1 : Lancez un second jet d'élimination et appliquez le résultat. Les jets de type « Rate le prochain match » ne se cumulent pas. 2-3 : Rien ne se passe. Le joueur reste dans la case « Morts & Blessés ». 4-5 : Le joueur retourne sur le terrain avec la compétence Gros Débile. S'il l'avait déjà, un malus de -1 supplémentaire s'applique. A la fin de la phase de jeu, le joueur retourne dans la case « Morts & Blessés ». 6 : Le joueur peut être placé normalement. A la fin de la phase de jeu, le joueur retourne dans la case « Morts & Blessés ».	DZ 2, p43