

LES CARTES OBJETS MAGIQUES

1 Bouclier Invisible

Vous avez obtenu un parchemin magique, que vous pourrez utiliser en match pour lancer un sort au moment d'une passe adverse. Ce sortilège crée un champ de force invisible dans la trajectoire du ballon. Le ballon frappe la barrière invisible et atterrit dans la case. Si un joueur se trouve dans la case il peut tenter d'attraper le ballon, sinon il tombe au sol et rebondit normalement.

2 Casque Magique

Vous pouvez jouer cette carte au début du match avant le coup d'envoi. Désigner un joueur de votre équipe. Il obtient un casque de BloodBowl fait d'une manière extrêmement résistante mais très légère. L'armure du joueur est augmentée de +1 de façon permanente, jusqu'à un maximum de 10. Actualisez la feuille d'équipe en fonction.

3 Décalage Temporel

Après bien des sombres manœuvres, vous avez obtenu un parchemin magique que vous pouvez utiliser sur n'importe lequel de vos joueurs. Le métabolisme du joueur s'accélère et il se déplace à toute allure pendant ce tour. Cela lui permet d'effectuer deux actions au lieu d'une. Les deux actions doivent être simultanées.

4 Déluge de Trombus

Vous avez réussi à obtenir un parchemin magique. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment du tour adverse. Une tornade miniature éclate et détrempé le terrain. Les mouvements de l'équipe adverse sont réduits de moitié (arrondissez à la valeur supérieure), pour le reste du tour. L'eau s'évapore comme par magie à la fin du tour.

5 Eponge Magique

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel coup d'envoi, avant que les équipes ne soient déployées. Elle soigne tous les joueurs KO ou sévèrement touchés de votre équipe, qui peuvent alors reprendre le jeu normalement. Les joueurs grièvement blessés ou morts ne peuvent pas être soignés par l'éponge magique.

6 Eponge Magique

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel coup d'envoi, avant que les équipes ne soient déployées. Elle soigne tous les joueurs KO ou sévèrement touchés de votre équipe, qui peuvent alors reprendre le jeu normalement. Les joueurs grièvement blessés ou morts ne peuvent pas être soignés par l'éponge magique.

7 Force Terrible de Knutt

Vous avez obtenu un parchemin magique, utilisable pendant le match. Vous pouvez l'utiliser sur un de vos joueurs. Ses muscles grossissent dans des proportions astronomiques. Il pousse alors un puissant rugissement, se frappe la poitrine et fait jouer ses biceps. Jeter un dé et ajouter le résultat à la force du joueur pour le reste du tour.

8 Frappe Psy

Vous avez reçu un parchemin magique que vous pourrez utiliser en match. Vous pourrez l'utiliser n'importe quand contre un adversaire de votre choix. Le sort anéantit l'intelligence(déjà limitée) de la cible. La victime est alors stoppée net dans son élan et ne peut plus faire d'action pendant ce tour. Si elle est bloquée lors de ce tour sa force sera réduite de moitié.

9 Main Magique de Jark Bralon

Votre équipe est choisie pour faire la couverture de l'Epique. La rédaction du Magazine vous donne en échange un parchemin permettant de jeter un sort sur un de vos joueurs tentant. Il réussira automatiquement une interception, sans avoir à faire de jet de dé.

10 La Malédiction de Fukkah

Vous trouvez par hasard un parchemin magique sous une pile de coquilles de protection. Il peut être utilisé au début de la rencontre contre n'importe quel adversaire. Jetez un dé : sur un résultat de 4 à 6, il doit quitter le terrain pour la réserve (en fait il se précipite aux toilettes mais cela ne nous regarde pas). Sur un résultat de 1 à 3, il peut normalement prendre part au jeu

11 La Malédiction de Glissadus

Vous avez par chance obtenu un parchemin magique que vous pouvez utiliser durant le match. Vous pouvez jeter le sort sur l'adversaire lorsqu'il tente de se déplacer d'une case supplémentaire. Le joueur rate automatiquement son jet de dé et tombe.

12 L'oblitération de Rakarth

Vous avez réussi à vous approprier un parchemin magique. Vous pouvez l'utiliser sur un de vos joueurs au lieu de faire un jet pour effectuer un blocage. Le joueur obtient automatiquement un défenseur repoussé et plaqué.

13 L'œil d'aigle

Un soir dans une ruelle sombre, vous et votre équipe avez persuadé un sorcier de vous remettre un parchemin magique. Vous pouvez jeter ce sort sur l'un de vos joueurs lors d'une passe, laquelle est automatiquement réussie, sans jet de dé.

14 Parchemin Curatif

Vous avez réussi à mettre la main sur un parchemin magique que vous pourrez utiliser en match. Vous pouvez l'utiliser pour jeter un sort sur un des joueurs de votre équipe qui souffre d'une blessure ou qui est mort ! Le joueur est réanimé et peut être remis en jeu sur le dos.

15 Parchemin Curatif

Vous avez réussi à mettre la main sur un parchemin magique que vous pourrez utiliser en match. Vous pouvez l'utiliser pour jeter un sort sur un des joueurs de votre équipe qui souffre d'une blessure ou qui est mort ! Le joueur est réanimé et peut être remis en jeu sur le dos.

16 Parchemin Curatif

Vous avez réussi à mettre la main sur un parchemin magique que vous pourrez utiliser en match. Vous pouvez l'utiliser pour jeter un sort sur un des joueurs de votre équipe qui souffre d'une blessure ou qui est mort ! Le joueur est réanimé et peut être remis en jeu sur le dos.

17 Philtre d'Amour

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment, contre n'importe quel adversaire à moins de 4 cases d'une ligne de touche. Vous avez administré un philtre d'amour à un des joueurs et il vient juste de voir la femme, la créature ou la chose de ses rêves dans les tribunes ! Il quitte le terrain pour atteindre l'objet de son désir et est rapidement mis en pièce par la foule ! retirer le joueur du terrain et faites un jet de blessure comme s'il avait été poussé en dehors des limites. Si le joueur portait le ballon, il le lâche dans la case où il se trouvait et la balle rebondit normalement d'une case.

18 Pied Magique de Kelhoffer

Vous pouvez, dans un coin de votre vestiaire, un vieux parchemin magique que vous pourrez utiliser en match/ Vous pouvez l'utiliser à chaque fois que vous vous apprêtez à envoyer le ballon dans le camp adverse sur un coup d'envoi. Il invoque un pied fantôme qui envoie le ballon dans la case de votre choix, sans jet de dispersion.

19 Pilules Magiques

Vous pouvez utiliser cette carte juste après un engagement. Tous vos joueurs sur le terrain possèdent des pilules magiques données par un apothicaire itinérant. Elles augmentent les capacités de mouvement de vos joueurs de +1 jusqu'à ce qu'un Touchdown soit marqué.

20 Poing Volant de Mandahal

Grâce à la mort prématurée d'un fan avide (voire Kleptomane), vous héritez d'un parchemin magique. Vous pouvez utiliser ce sort contre un adversaire à n'importe quel moment du match. Un poing magique traverse le terrain et frappe la cible. Le coup est réalisé comme si la victime avait subi un blocage par un joueur avec une force de 10 et les compétences blocage et châtaigne.

21 Potion Magique

Vous pouvez donner cette carte à n'importe lequel de vos joueurs, juste avant n'importe quel engagement. Les effets de la potion dureront jusqu'au prochain Touchdown. Jeter un dé : 1 = la potion n'a aucun effet, c'était une arnaque ! 2-3 = le joueur gagne +1 en agilité ; 4-5 = le joueur gagne +1 en Force ; 6 = le joueur peut faire deux actions par tour.

22 Le Saut de Rakarth

Vous avez reçu un parchemin magique que vous pourrez utiliser en match. Vous pouvez utiliser ce sort sur un de vos joueurs à n'importe quel moment de son mouvement. Cette carte lui permet de parcourir 3 cases en l'air en plus de son mouvement. Il peut même sauter par dessus des cases occupées (bien qu'il ne puisse pas atterrir dedans).

23 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe.

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent dans la caisse pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

24 Téléportation

Vous avez réussi à obtenir un parchemin magique que vous pouvez utiliser durant le match. Désigner un de vos joueurs et jetez un dé. Le joueur disparaît de sa case et réapparaît dans une case vide éloignée de la distance du dé. Si le joueur ne peut pas réapparaître, il est perdu à jamais dans le Warp ! La téléportation est une action gratuite, le joueur peut donc, depuis sa case d'arrivée bloquer, faire un blitz, se déplacer ou passer, comme s'il était à son point de départ.

25 Les tentacules d'Alranson

Un fan très brave vous a amené ce parchemin au terme d'une quête épique. Vous pouvez l'utiliser pendant le match, sur un de vos joueurs dont un adversaire tente une esquive hors de la zone de tacles. L'adversaire rate immédiatement son esquive et s'écroule.

26 Vitesse Lumière

Vous avez gagné le premier prix du concours "cherchez la tronçonneuse", organisé par le magazine l'Épique. Ce prix est un parchemin magique que vous pouvez utiliser en match. Vous pouvez l'utiliser sur un de vos joueurs juste avant son mouvement. Jeter un dé et ajouter le résultat à son mouvement pour ce tour.

27 Pied Magique de Kelhoffer

Vous pouvez, dans un coin de votre vestiaire, un vieux parchemin magique que vous pourrez utiliser en match/ Vous pouvez l'utiliser à chaque fois que vous vous apprêtez à envoyer le ballon dans le camp adverse sur un coup d'envoi. Il invoque un pied fantôme qui envoie le ballon dans la case de votre choix, sans jet de dispersion.

LES EVENEMENTS

1 Arbitre Complaisant

Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand. L'arbitre est très bien disposé envers votre équipe. Jetez un dé à chaque pénalité sifflée contre votre équipe ou expulsion d'un joueur possédant une arme secrète. Sur un résultat de 4+, il ferme les yeux et la pénalité est annulée. Il surveillera de très près les agissements de l'adversaire et si un de ses joueurs utilise une arme secrète, il sera expulsé dès qu'un touchdown sera marqué.

Les effets de cette carte sont annulés si le résultat "à mort l'arbitre" est déterminé au coup d'envoi (même s'il est provoqué par vos propres fans).

2 Arbitre Fou !

Vous pouvez jouer cette carte si l'adversaire utilise "à mort l'arbitre" pendant le match. L'arbitre s'avère être un ancien joueur de Blood bowl, parfaitement en mesure de se défendre. Il vient facilement à bout des fans qui l'assaillent et il est tellement en colère de cette attaque, qu'il les traque dans tout le stade. Le facteur de popularité de l'adversaire est réduit à 0 pour tout le reste du match.

3 Apogée

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Désignez un joueur adverse. Ce joueur atteint son apogée et ne peut plus gagner de points d'expérience. Le coach adverse doit le noter sur la feuille d'équipe.

4 Ballon Crevé

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Avec un pop sonore, la balle explose et se dégonfle. Le jeu s'arrête immédiatement et la dernière équipe à avoir engagé doit recommencer (tous les tours joués depuis le dernier engagement restent dépensés).

5 Banqueroute !

Jouer cette carte à la fin du match, au moment où le coach adverse vient percevoir ses gains. Les dirigeants du club adverse semblent coupables de malversations et l'équipe est déclarée en faillite. Elle perd tous ses gains de ce match, ainsi que tout ce qu'elle avait en caisse !

6 Blessure à l'entraînement

Jouer cette carte au début du match. Un joueur adverse déterminé au hasard se sera grièvement blessé pendant l'entraînement. Faites un jet sur le tableau des blessures graves. Notez que le joueur ne pourra pas jouer car toute blessure grave empêche de jouer le match suivant.

7 Blitzkrieg !

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Cela permet à un second joueur de faire un blitz, même si un de vos joueurs a déjà effectué un blitz au cours de ce tour.

8 Bonnes Oeuvres

Vous pouvez jouer cette carte à la fin du match, lorsque vous ou votre adversaire encaissez les gains de la rencontre. L'équipe sur laquelle est jouée cette carte doit reverser ses gains à une œuvre de charité (elle ne touche donc rien). Les fans de cette équipe sont tellement impressionnés par ce geste, que son facteur de popularité augmente d'un point.

9 Ca me rend fou !!

Vous pouvez jouer cette carte lorsque le coach adverse décide l'agression d'un de vos joueurs, avant que le jet d'armure ne soit tenté. Votre joueur est tellement mis en colère par cette agression, qu'il esquive l'attaque et casse la figure de son agresseur. Les rôles sont alors inversés et c'est l'attaquant qui doit faire un jet d'armure pour déterminer s'il est blessé.

10 Ca risque de faire un peu mal...

Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand, pour un de vos joueurs KO, sévèrement touché ou grièvement blessé. L'épaule du joueur a été disloquée mais elle a été heureusement remise en place par un assistant. Au bout d'une ou deux minutes les cris du joueur diminuent et vous pouvez le faire passer de la Zone des joueurs KO à celle des réserves.

11 Casse-Croûte

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Désigner un joueur adverse qui se trouve à une ou deux cases de la ligne de touche. Ce joueur a décidé de faire une petite pause pour manger un morceau et s'absorbe dans le machouille d'un burger acheté à la buvette. Il perd ses Zones de tacles pour le reste du tour.

12 C'est pas Moi !

Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand. Un des joueurs adverse, sélectionné au hasard, est accusé d'un délit mineur et appréhendé, il manque le reste du match. Si le joueur est sur le terrain, retirez-le immédiatement (le ballon rebondit une fois à partir de cette case s'il le portait). Le coach adverse doit, pour le sortir de prison, payer 50.000 pièces d'or de caution à la fin du Match. S'il ne peut ou ne veut pas payer, le joueur reste en prison et continue de manquer les matches.

13 Efforts Héroïques

Jouer cette carte lorsqu'un joueur subit une blessure. Au lieu de faire un jet de blessure, laisser le joueur se relever. S'il était en possession du ballon il l'a toujours ! A la fin de son tour il s'effondre enfin sous les effets de sa blessure. Jetez un dé et ajoutez +6 au résultat, reportez vous ensuite au tableau des blessure pendant la fin du tour, il est affecté normalement, en plus, bien entendu, des effets de la blessure qu'il a ignoré.

14 Grand Match

Jouer cette carte avant le match, lorsque les deux équipes ne sont pas encore déployées. Si vous décidez de la jouer, ce match sera retransmis sur les grands réseaux. L'afflux de publicité permet aux deux équipes d'ajouter 3 points à leur résultat du jet sur le tableau du facteur de popularité à la fin du match. Les deux équipes devront également jeter deux dés et les ajouter pour déterminer leur gains.

15 Grève

Jouer cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Les joueurs de l'équipe adverse refusent de jouer tant qu'ils n'auront pas été augmentés. Le coach adverse doit leur payer un supplément égal au résultat de $2D6X$ 10.000 pièces d'or ou alors si ce n'est pas possible, il doit donner tout ce qui reste dans sa caisse.

16 Grippe

Vous pouvez jouer cette carte au début de la partie, avant que les équipes soient déployées. L'équipe adverse est ravagée par une mauvaise épidémie de grippe. Jetez un dé, divisez le résultat par deux et arrondissez à la valeur supérieure (c.a.d. $1-2=1$, $3-4=2$, $5-6=3$). Le résultat est le nombre de joueurs, désignés au hasard, retirés de l'équipe.

17 Harangue

Cette carte peut-être jouée à la mi-temps. Votre discours de la mi-temps requinque le moral de vos joueurs. Jetez un dé divisez le résultat par deux et arrondissez au-dessus. (c.a.d. $1-2=1$, $3-4=2$, $5-6=3$). Le résultat obtenu est le nombre de relances d'équipes supplémentaires que vous avez droit de prendre en seconde mi-temps.

18 Hourra !

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Vos fans vous font un triomphe dément et jettent vos joueurs en l'air. Jetez un dé, divisez le résultat par deux et arrondissez à la fraction supérieure (c.a.d. $1-2=1$, $3-4=2$, $5-6=3$). Ce résultat est le nombre de relances d'équipes que vous pouvez prendre immédiatement.

19 Inspiration

Vous pouvez jouer cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Vous pouvez donner à un de vos joueurs un titre de JPV. Cela augmente son nombre de points d'expérience de 5. Si cela fait changer le joueur de niveau, vous pouvez faire son jet d'expérience avant le début du match.

20 Interdiction de Stade !

Vous pouvez jouer cette carte au début du match, avant le coup d'envoi. Les fans de l'équipe adverse sont interdits de stade suite aux violentes émeutes qui ont suivi le dernier match auquel ils avaient assisté. Aucun fan adverse ne peut entrer mais l'accès au stade se fait normalement pour tous vos fans qui viennent nombreux voir le match.

Considérez que le facteur de popularité de l'équipe adverse est de 0 pour ce match.

21 Lache ça Medor !

Vous pouvez jouer cette carte lorsque la balle se trouve au sol dans une case vide. Un chien errant s'empare du ballon et s'enfuit avec ! Vous pouvez alors immédiatement déplacer le ballon du résultat de 2D6, ce qui représente la course du chien sur le terrain, mais il n'est pas soumis aux zones de tackle. Une fois qu'il a fini, le chien lâche le ballon, qui rebondit d'une case. Ensuite il dévale à toute vitesse et disparaît !

22 L'est doué ce p'tit gars !

Vous pouvez jouer cette carte lorsque le public renvoie le ballon, jette un rocher sur un joueur ou envahit le terrain. Vous repérez un des fans présentant toute la hargne nécessaire à un bon joueur de Blood Bowl. Vous le faites signer et il est si content qu'il intègre votre équipe sur le champ, sans demander le cachet habituel. Vous pouvez alors ajouter gratuitement un joueur à votre feuille d'équipe en choisissant n'importe quel joueur de votre liste d'équipe.

23 Manque de Fair-Play

Jouer cette carte après que l'adversaire ait marqué un Touchdown. Le joueur qui a marqué est expulsé pour le reste de la partie par l'arbitre car il a fait des gestes obscènes à vos fans !

24 Match de Charité

Jouer cette carte à la fin du match au moment de faire le jet sur le tableau du facteur de popularité. Votre équipe a joué un match de charité pour l'orphelinat local. La publicité qui est faite autour de cet événement vous rapporte 1 point supplémentaire en popularité. Ce point s'ajoute à toute modification obtenue dans le tableau de popularité.

25 Match de Démonstration

Jouer cette carte à la fin du match au moment de percevoir vos gains. Vous recevez un nombre de pièce d'or égal au résultat d'1D6X 10.000, pour faire un match de démonstration après la rencontre.

26 Mémorial

Jouer cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne soient déployées. A grand renfort de publicité, le joueur de votre équipe avec le plus de points d'expérience accède au mémorial des héros. La campagne de presse qui s'ensuit augmente la popularité de votre équipe. Le facteur de popularité de votre équipe augmente d'1 point.

27 Merchandising

Jouer cette carte à la fin du match, au moment de toucher vos gains du match. Les ventes de posters à l'effigie de vos champions, ainsi que de t-shirts, de casquettes et d'écharpes à vos couleurs ont atteint des records. Vous recevez un bonus égal au facteur de votre équipe X 10.000 pièces d'or.

28 Offre Spéciale

Jouer cette carte à la fin du Match, après avoir reçu vos gains. Cela vous permet d'acheter un joueur, même un champion si vous le pouvez, à la moitié de sa valeur normale. Si vous ne l'achetez pas maintenant, vous ratez l'occasion : vous ne pouvez pas attendre d'avoir assez d'argent dans la caisse !

29 Ouch, ou suis-je ?

Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous ratez un jet d'armure contre un adversaire plaqué. Bien qu'il ne soit pas grièvement blessé, l'adversaire a reçu tellement de coups sur la tête qu'il se trouve momentanément complètement désorienté. Depuis ce moment jusqu'au prochain touchdown (ou mi-temps), le joueur adverse agit comme un de vos joueurs (c.a.d. qu'il agit pendant votre tour et que vous pouvez le contrôler).

30 Pop Star !

Jouer cette carte à la fin du match, au moment de percevoir vos gains. Un des joueurs de votre équipe vient de révéler un nouveau talent de chanteur ou de compositeur (déterminez aléatoirement lequel). Le nouvel hymne de l'équipe est un tube et les ventes explosent. Pour chaque tranche de 10.000 fans présents au match, recevez 10.000 pièces d'or.

31 Prise de Bec !

Vous pouvez jouer cette carte après qu'une des deux équipes ait marqué un touchdown. Deux des joueurs de l'équipe adverse s'accrochent à propos du touchdown. Choisissez les deux joueurs impliqués. Ils ne veulent plus jouer ensemble pour le reste de la partie. Le coach de l'équipe adverse ne peut plus alors garder qu'un seul des deux joueurs sur le terrain !

32 Recruteurs

Vous devez jouer cette carte au début du match, avant le déploiement des équipes. Un joueur quelconque de l'équipe adverse est kidnappé par des recruteurs de la marine impériale. Jetez un dé pour savoir à quel moment le joueur va revenir 1-2= le joueur s'échappe et revient à temps pour la seconde mi-temps. 3-4= il s'échappe et revient à la fin du match. 5-6= il est obligé de servir comme rameur sur une galère impériale. Il rate ce match et le suivant également !

33 Rentrez leurs Dedans !

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueur est sévèrement touché, grièvement blessé ou tué par un joueur adverse. Votre équipe devient folle de rage et se précipite sur l'autre équipe. Depuis ce moment et ce jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous vos joueurs reçoivent +1 point en force et la compétence Châtaigne...

34 Réussite

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueur entreprend une action. Pour cette seule action, vous n'avez pas besoin de jets de dés car il va réussir automatiquement tout ce qu'il va entreprendre ! S'il essaye de ramasser la balle, par exemple, il y réussira, s'il fait un blocage, il plaque l'adversaire. Notez que cet avantage ne s'applique pas aux jets d'armure ou de blessure que vous faites pour les joueurs touchés par un joueur inspiré !

35 Sales Manies

Jouer cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne soient mises en place. L'équipe adverse a pris tellement de mauvaises habitudes au fil des matches que son nombre de relances d'équipe est réduit de 1 de façon permanente. Le coach de l'équipe adverse doit réactualiser sa feuille d'équipe en conséquence.

36 Sales Manies

Jouer cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne soient mises en place. L'équipe adverse a pris tellement de mauvaises habitudes au fil des matches que son nombre de relances d'équipe est réduit de 1 de façon permanente. Le coach de l'équipe adverse doit réactualiser sa feuille d'équipe en conséquence.

37 Saut Héroïque

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Elle permet à un joueur de votre équipe de réaliser un saut hors du commun dans les mêmes conditions que s'il possédait la compétence Saut.

38 Sous Surveillance

Jouer cette carte lorsque vos adversaires annoncent qu'ils vont faire une agression ou essayer d'utiliser une arme secrète sur le terrain. Les adversaires sont alors sous haute surveillance des officiels du FAE qui ont entendu des rumeurs sur leurs techniques discutables. Le coach adverse ne peut ni utiliser d'armes secrètes ni faire d'agressions pendant le match.

39 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe.

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

40 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe.

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

41 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe.

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

42 Testament

Jouez cette carte à la fin du match, lorsque vous allez chercher vos gains. Un fan mort vous a légué toute sa fortune et vous obtenez un nombre de pièces d'or équivalent au résultat d'un déX10.000.

43 TD ou pas TD ?

Vous pouvez jouer cette carte lorsque l'adversaire marque un touchdown. La ligne de vue de l'arbitre est obstruée et il ne valide pas le touchdown. Le tour de l'adversaire se termine et vous obtenez un blitz supplémentaire pour un de vos joueurs. Si le résultat de cette action est que le marqueur est plaqué, lâche la balle ou est repoussé de l'embut, l'arbitre n'accorde pas le touchdown et vous pouvez reprendre le jeu normalement (y compris le joueur ayant effectué le blitz supplémentaire !). Sinon le touchdown est validé

44 Tristesse & Déprime

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. L'équipe adverse traverse un passage à vide et manque de motivation. Elle ne peut pas faire de relances d'équipe pendant le reste de la mi-temps.

45 Une meilleurs offre

Jouer cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne soient déployées. Un membre de l'encadrement adverse (choisissez lequel) a reçu une meilleure offre d'une autre équipe, à moins que son équipe ne puisse offrir mieux. Afin de garder son employé, le coach adverse doit verser un nombre de PO égal à son coût d'engagement, plus 1D6X10.000 pièces d'or.

LES COUPS BAS

<h2>1 Arbitre !!!</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand. Vos joueurs entourent l'arbitre en criant " PROCEDURE ILLEGALE !</p> <p>PROCEDURE ILLEGALE !!</p> <p>PROCEDURE ILLEGALE !!! " et mettent en doute la qualité de sa vue. L'arbitre est intimidé et annonce une procédure illégale contre l'adversaire comme s'il avait oublié de déplacer son pion de tour avant d'entreprendre une action</p>	<h2>2 Arrêts de jeu</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte à la fin d'une mi-temps après que les deux équipes aient fini leurs tours pour cette mi-temps. Vous avez corrompu l'arbitre pour que la partie dure un peu plus longtemps avant que la mi-temps ou la fin du match ne soient sifflée. Cela vous donne un tour supplémentaire. Le coach adverse ne peut invoquer de procédure illégale pour ce tour !</p>	<h2>3 Assassin</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment, pour effectuer une tentative d'assassinat sur un adversaire. Depuis les tribunes, l'assassin tire un dard empoisonné sur un adversaire qui s'écroule en proie à d'atroces souffrances. Placez la victime à terre et faites un jet sur le tableau des blessures afin de déterminer les effets. Aucun jet d'armure n'est nécessaire puisque le joueur est automatiquement touché.</p>
<h2>4 Bélier!</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueurs agresse un adversaire. Le joueur court et fonce la tête la première dans l'adversaire ! Le joueur adverse est alors automatiquement blessé et votre joueur peut subir une blessure. Placez-le à terre et déterminer normalement les blessures. Ne faites pas de jet pour voir si l'arbitre signale et sanctionne la faute.</p>	<h2>5 Bombe Puante</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand. Désignez un de vos joueurs. Il a introduit une puissante bombe puante qu'il peut jeter sur un adversaire en faisant un jet pour toucher comme pour une passe classique. Faites un jet de dispersion si la passe est manquée. La bombe puante ne peut ni être interceptée, ni attrapée. Notez que comme la bombe ne peut pas être interceptée, elle rebondira toujours d'une case après avoir été lancée. Le joueur de la case où atterrit la bombe, ainsi que ceux des huit cases adjacents s'effondrent asphyxiés ; retournez-les sur le dos mais ne faites pas de jets d'armure.</p>	<h2>6 Braquage</h2> <p>Jouer cette carte à la fin du match, lorsque les adversaires vont percevoir leurs gains. Vous payer un voleur célèbre pour voler leur argent. Les adversaires perdent l'argent qu'ils auraient dû gagner et vous pouvez l'ajouter dans vos propres caisses !</p>
<h2>7 Cartes des égouts</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand, elle vous permet de faire passer un de vos joueurs par un souterrain reliant le terrain à la fosse de réserve. Vous pouvez donc avoir 12 joueurs sur le terrain ! Jetez un dé pour voir où surgit le joueur : 1=perdu ! le coach adverse peut mettre votre joueur sur n'importe quelle case. 2-5=un peu égaré. Désignez une case et faites trois jets de dispersions pour déterminer où le joueur va sortir. S'il apparaît hors du terrain, il est mis en pièces par le public, comme s'il était sorti des limites ; 6=parfait ! Placer le joueur dans une case de votre choix. Il ne peut pas jouer pendant le tour où il apparaît.</p>	<h2>8 Chandelle</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous donner un coup d'envoi. Déterminer le point de chute de la balle. Cependant, la balle a été frappée très haute et elle n'atterrira pas avant la fin du premier tour de votre équipe après le coup d'envoi. La balle atterrit à la fin de votre tour, après que vous ayez fait agir tous vos joueurs. Si le ballon atterrit en touche ou dans votre camp, l'équipe adverse peut récupérer le ballon et le donner à n'importe quel joueur de son équipe au début de son second tour.</p>	<h2>9 Chausse-trappe</h2> <p>Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un adversaire pénètre dans une case de votre moitié de terrain. Une trappe s'ouvre sous les pieds du joueur, il tombe et la trappe se referme et l'emprisonne jusqu'au prochain engagement ! Si la victime tenait la balle, le jeu s'arrête immédiatement et la balle doit être réengagée par l'équipe qui a marqué en dernier (les tours joués le restent).</p>

10 Chaussures Graissées

Vous pouvez jouer cette carte au moment d'un coup d'envoi, après déploiement des équipes. Désignez un de vos adversaires. Quelqu'un a graissé les semelles du joueur adverse et aussitôt qu'il démarre, il est dans de sales draps. Jetez un dé à chaque fois qu'il pénètre dans une nouvelle case. Sur un résultat de 1, le joueur glisse et tombe. Faites un jet d'armure pour voir si le joueur est blessé. Les effets de cette carte durent jusqu'à un touchdown ou une fin de mi-temps.

11 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps.

12 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps.

13 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps.

14 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps.

15 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps. vos propres caisses !

16 Corruption

Vous pouvez jouer cette carte à chaque coup d'envoi, avant de placer vos joueurs. Vous avez acheté l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur le fait que vous avez douze joueurs sur le terrain. Le joueur en plus peut rester sur le terrain jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou jusqu'à une fin de mi-temps.

17 Désolé M'sieur !

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueurs éjecte un adversaire hors du terrain. Plutôt que de finir dans la foule, il a la chance d'atterrir dans sa propre fosse. Hélas, il atterrit sur un membre du personnel d'encadrement ! Placez le joueur adverse dans sa réserve. Désignez une figurine de l'encadrement adverse et jetez un dé pour voir ce qui lui arrive : 1-2 = sérieusement commotionné, rate le reste du match. 3-4 = grièvement blessé, rate le reste du match et le suivant ! 5-6 = mort !

18 Dissimulation

Le porteur du ballon le cache sous son maillot. Jouez cette carte à n'importe quel moment. Lorsque cette carte est jouée, le porteur du ballon ne peut pas être bloqué par les autres joueurs pour le reste du tour. Il n'a pas non plus besoin de faire d'esquives lorsqu'il quitte une zone de tacle. A la fin du tour les adversaires réalisent la supercherie et le joueur peut être à nouveau bloqué ou taclé.

19 Dopage

Vous pouvez jouer cette carte à la fin de n'importe quel tour. Vos joueurs ont très bien réagi aux stéroïdes destinés à accroître leur endurance, ils peuvent donc immédiatement jouer un nouveau tour. Ne déplacez pas le pion tour pendant ce tour supplémentaire (l'adversaire ne peut pas invoquer de procédure illégale).

20 Espionnage

Vous pouvez utiliser cette carte pour empêcher l'adversaire d'utiliser une relance. Cette relance n'a aucun effet mais est quand même dépensée.

21 Espionnage

Vous pouvez utiliser cette carte pour empêcher l'adversaire d'utiliser une relance. Cette relance n'a aucun effet mais est quand même dépensée.

22 Espionnage

Vous pouvez utiliser cette carte pour empêcher l'adversaire d'utiliser une relance. Cette relance n'a aucun effet mais est quand même dépensée.

23 Faute Flagrante !

Vous pouvez jouer cette carte lorsque l'un de vos joueurs commet une agression. Il frappe d'une façon particulièrement féroce et laisse sa victime dans un sale état. La faute est tellement flagrante qu'il est immédiatement expulsé par l'arbitre. Faites un jet pour l'état de la victime : 1-2= sérieusement secoué, le joueur ne peut pas reprendre le match. 3-4 = grièvement blessé, manque la fin du match, ainsi que le suivant ! 5-6 = mort !

24 Feinte

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueurs est sur le point de lancer la balle. Il simule une passe vers un joueur qui trompe l'adversaire. Comme les adversaires regardent le mauvais joueur, ils ne peuvent pas tenter d'interception sur la véritable passe.

25 Joueur Explosif

Vous pouvez jouer cette carte contre un joueur adverse ayant effectué un blocage contre un de vos joueurs qui n'a pas fait d'action depuis l'engagement. Vous avez substitué au joueur un mannequin bourré d'explosifs ! lorsque l'adversaire effectue son blocage, le mannequin explose plaquant automatiquement le bloquer, et les joueurs adjacents sur un jet de 4+. Faites un jet d'armure pour tous les joueurs atteints pour voir s'ils sont blessés. Retirez le mannequin du terrain et mettez-le dans la fosse de réserve pour montrer que le vrai joueur est sorti de sa cachette.

26 J't'aurai

Vous pouvez jouer cette carte dès le coup d'envoi et juste avant que l'équipe receveuse ne commence son premier tour. Un de vos joueurs à provoqué un adversaire. Désignez un de vos joueurs qui se trouve dans une case adjacente à celle d'un adversaire. Ce dernier attaque votre joueur dès le coup d'envoi. Déterminez le blocage, ne comptez aucune assistance pour aucun des côtés. Comme c'est interdit par les règles, l'arbitre expulse le joueur adverse après le blocage, pour le reste de la partie et l'équipe adverse subit un turnover.

27 Kidnapping du coach adverse

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Le coach adverse est kidnappé au nez est à la barbe de ses joueurs ! Pour des raisons évidentes, il ne pourra pas contester les décisions de l'arbitre lors du reste de la partie. A la fin de la rencontre, les joueurs adversaires doivent vous amener leurs gains pour récupérer leur coach.

28 Mauvais Esprit

Vous pouvez jouer cette carte au début du match, avant le coup d'envoi. Elle vous permet de tenter autant d'agressions que vous voulez par tour, en ne commettant cependant pas plus d'une seule agression par adversaire.

29 Mauvaise Presse

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Les mauvais articles résultant des ragots que vous avez entrepris de propager dans la presse afin de discréditer l'adversaire lui font perdre 1 point de popularité de façon permanente !

30 Mine

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un joueur pénètre dans une des cases de votre moitié de terrain. Une mine que quelqu'un a laissé traîner explose sous les pieds d'un adversaire et l'envoie à terre. Tous les joueurs adjacents à la case minée sont jetés au sol par le souffle sur un résultat de 4+. Faites un jet d'armure pour tous les joueurs au sol, puis effectuer normalement les jets de blessure qui s'appliquent.

31 Navré !

Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand lorsqu'un de vos joueurs se trouve dans une case adjacente à une ligne de touche. Il la franchit accidentellement (!) et tombe à l'extérieur du terrain, sur un membre de l'encadrement adverse qu'il écrase par manque de chance (!) Retirez votre joueur du terrain et placez-le dans la zone de réserve et votre fosse, puis retirez une figurine de l'encadrement adverse. Jetez un dé pour savoir ce que devient la victime : 1-2 = très secoué, il rate la fin du match. 3-4 = Grièvement blessé, il rate ce match et le suivant ! 5-6 = mort !

32 Pari

Cette carte se joue à la fin du match au moment de percevoir ses gains. Vous aviez fait un pari sur l'issue du match et vous gagnez le résultat de deux dés X 10.000 pièces d'or.

33 Peau de Banane

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un adversaire entre dans une case adjacente à celle d'un de vos joueurs. Ce dernier vient juste de terminer une banane pleine d'énergie et laisse tomber négligemment la peau dans la case adverse. Le joueur de l'équipe adverse glisse sur la peau de banane et s'écroule. Effectuez un jet d'armure afin de déterminer s'il est blessé ou non.

34 Plan Génial !

Vous pouvez jouer cette carte au début d'un de vos tours. Vous avez répété une tactique spéciale avec votre équipe. Si elle marche vous êtes sûr de marquer un touchdown. Si elle rate vous êtes dans la panade !

Jetez un dé : sur un résultat de 1 ou 2, la tactique échoue et vous perdez immédiatement votre tour. De 3 à 6 la tactique marche et l'équipe adverse est tellement désorientée qu'elle ne peut rien faire pendant son prochain tour !

35 Poing Américain

Vous pouvez jouer cette carte avant le jet d'armure contre un adversaire. Les gants de cuir de votre joueur sont garnis de pointes métalliques ce qui signifie que le jet d'armure contre la victime réussit automatiquement.

36 Stylet

Jouer cette carte juste avant d'effectuer un blocage. Au lieu de faire un blocage, le joueur poignarde son adversaire en traversant l'armure. La victime est automatiquement plaquée et blessée, aucun jet n'est nécessaire. Placer le joueur sur le ventre et déterminez la blessure comme d'habitude.

37 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe.

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

38 Surentraînement

Vous pouvez utiliser cette carte d'une de ces deux façons :

1. Vous pouvez utiliser cette carte à n'importe quel moment en tant que relance d'équipe..

Vous pouvez utiliser cette carte au début du match, avant que les équipes ne soient déployées. Elle vous permet d'acheter une relance d'équipe (à condition qu'il vous reste de l'argent pour la payer) que vous pourrez garder de façon permanente. Si vous achetez cette relance, réactualisez votre feuille d'équipe en conséquence.

39 Tarte à la crème

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Désignez un joueur de votre équipe au moment de jouer la carte. Il a réussi à entrer en douce une tarte à la crème qu'il va pouvoir jeter sur un adversaire. Il ne pourra à ce moment faire aucune autre action. Faites un jet pour toucher comme si le joueur lançait le ballon. La tarte ne peut pas être interceptée, mais peut rater sa cible normalement. Un joueur qui se trouve dans la case ou atterrit la tarte est touché et plaqué mais ne peut pas être blessé.

40 Tord-boyaux

Vous vous arrangez pour mettre dans les boissons de l'adversaire un puissant laxatif. Vous pouvez jouer cette carte avant n'importe quel engagement mais **après** le déploiement des équipes. Jetez un dé pour chaque adversaire : 1-3 = le joueur ne ressent aucun effet ; 4-6 = le joueur s'effondre. Placez-le sur le ventre mais ne faites pas de jets d'armure ni de blessure.

41 Trahison

Utilisez cette carte lorsque l'adversaire utilise une carte coup bas ou un objet magique. Le coach adverse a été induit en erreur par un agent double que vous avez payé. Sa carte ne fonctionne pas et vous pouvez la récupérer pour l'utiliser plus tard dans le match !

42 Trappe trampoline

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un adversaire pénètre dans une case de votre moitié de terrain. Une trappe s'ouvre et il tombe dedans. Le trampoline au fond de la trappe le propulse alors dans les airs. Faites un jet de dispersion pour voir dans quelle direction s'envole le joueur et un dé normal pour savoir de combien de cases. Le joueur s'écrase au sol, faites un jet d'armure normal et s'il portait le ballon, il le lâche. Si la case est occupée, l'occupant est alors repoussé et plaqué par l'impact(s'il est à terre, il est repoussé et doit faire un jet de blessure).

43 Vendu !

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire tente d'atteindre une case supplémentaire. Vous l'avez acheté pour se laisser tomber. Le joueur tombe et reste à terre mais ne faites aucun jet pour déterminer s'il est blessé.

44 Whoooooops !

Vous pouvez jouer cette carte après que votre adversaire ait frappé le coup d'envoi. Désignez un adversaire qui se trouve dans la Zone de tacle d'un de vos joueurs. Votre joueur profite de ce que l'attention de l'arbitre est attirée par le coup d'envoi, pour frapper l'adversaire désigné. Placez le joueur adverse à terre et faites un jet d'armure pour voir s'il est blessé (utilisez les règles normales de blessures).

Le sac à malice

On ne peut prendre qu'une carte du sac à malice

<p>Retour de Flammes</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte juste après que le sorcier adverse ait jeté un sort. Le sorcier est fatigué par tous les sorts qu'il a lancés ces derniers temps, et il se prends un méchant retour d'énergie dans les dents ! Le sort fonctionne normalement, mais le sorcier est touché par un prodigieux retour d'énergie. Lancer un d6 pour déterminer les effets : 1-3 = bien secoué, doit manquer la fin du match, 4-5 = grièvement blessé : doit manquer la fin de ce match et le suivant, 6 = mort, mort, MORT!</p>	<p>L' Heure d'une Bloodweiser</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte avant n'importe quel coup d'envoi, mais après que les deux équipes se soient déployées. Il semblerait que l'un des vendeurs d'alcool ait démarché un peu trop près de la fosse adverse et l'équipe adverse est maintenant fin saouls ! Tous les adversaires subissent un malus de 1 à tous leurs jets d'agilité. Les effets durent jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps s'achève.</p>	<p>Brain Trust</p> <p>Jouez cette carte au début du match avant que les deux équipes ne soient déployées. Le très renommé chamane orc "Snortin' Louie" est en ville aujourd'hui et plusieurs crânes d'oeufs de son entourage deviennent particulièrement intéressés par le Bloodbowl. Lancez un d6. C'est le nombre d'assistant que vous gagnez définitivement.</p>
<p>Le Jour du Gant Clouté</p> <p>Jouez cette carte au début du match avant que les équipes ne se soient déployées. Les 50.000 premiers fans à passer la porte reçoivent leur propre gant à pointes avec le logo officiel de l'équipe ! Pour le reste du match, tous les jets de blessure sont à +1 lorsqu'un joueur est repoussé dans le public.</p>	<p>Corruption du speaker</p> <p>Jouer cette carte à la fin du match, au moment de déterminer vos JPV. Vous avez corrompu l'annonceur pour to call the game as you see it, et vous pouvez assigner vos gains d'expériences comme vous le voulez (tant que c'est légal!).</p>	<p>Oops!</p> <p>Jouez cette carte lorsqu'un adversaire essaie de ramasser ou de rattraper la balle (cela comprends les transmissions). Le joueur ne peut tout simplement pas trouver prise sur le ballon ! Il rate automatiquement son jet de dé, et la balle rebondit une fois.</p>
<p>Clairvoyance</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment. Après une nuit entière passée à gruger aux cartes à la taverne du coin, vous êtes devenu le créancier d'un voyant. Et aujourd'hui, il est temps de se faire rembourser ! Votre adversaire doit jouer la partie avec toutes ces cartes retournées, à la vue de tous.</p>	<p>T'vas l'marquer, oui ?</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte chaque fois qu'un adversaire est dans une position de marquer sans avoir à lancer le moindre jet et que le coach adverse annonce la fin de son tour ou fait une action avec un de ses joueurs plutôt que de marquer immédiatement. Les fans veulent leur touchdown maintenant, et certains d'entre eux bombardent le porteur du ballon de frustration ! Placer le porteur du ballon sur le ventre et lancer immédiatement pour le jet de blessure. La balle rebondit une fois.</p>	<p>Pur Arabica</p> <p>Jouer cette carte sur n'importe lequel de vos joueurs juste avant le coup d'envoi. Le joueur n'a pas pris beaucoup de jus de fruit, mais s'est rattrapé sur le café ! Il peut se relever gratuitement au début de n'importe quelle action, comme s'il possédait la compétence bond. Le joueur gagne également la compétence frénésie, mais s'il essaie de récupérer la balle de quelque façon que ce soit, il échouera. Il n'y a pas de jet de dés. Les effets de cette carte durent jusqu'à ce qu'un touchdown soit inscrit ou que la mi-temps s'achève.</p>

<p align="center">McMurty ? Où ? Où ?</p> <p>Jouer cette carte juste après qu'un touchdown ait été marqué. McMurty fait une grosse réduction sur les burgers aujourd'hui. Etant le coach au bon coeur que vous êtes, vous avez placardé des publicités partout dans la fosse adverse. Lancer un d6 pour savoir combien de joueurs de l'équipe adverse qui doivent manquer le prochain coup d'envoi car ils font la queue dans le fast food ! Placer dans les réserves, ils ne peuvent être alignés pour ce coup d'envoi.</p>	<p align="center">'Top ! On r'commence !</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte après qu'un jet sur la table des coups d'envoi ait été effectué, mais avant que le résultat ne soit appliqué. L'équipe adverse a commencé à jouer avant le coup de sifflet ! L'arbitre arrête et recommence immédiatement le jeu. Les équipes gardent le même positionnement. Mais refaites un jet sur le tableau des coups d'envoi.</p>	<p align="center">Pétard mouillé</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand votre adversaire lance un sort ou essaie d'utiliser un objet magique. Quelque chose s'est très mal passé et la magie s'est dispersée. Le sort ou la carte est perdu et n'a pas d'effet.</p>
<p align="center">Tu vas m'la donner !</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte après que l'un de vos joueurs ait repoussé l'adversaire porteur du ballon sans le plaquer. Votre joueur a attendu tout le match pour montrer ce dont il était capable, et il veut cette balle MAINTENANT ! Le joueur adverse lache automatiquement la balle. De plus, il la laisse tomber dans les mains de votre joueur qui la rattrape automatiquement.</p>	<p align="center">Sponsor!</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte après que les deux équipes se soient déployées, mais avant que la balle ne soit envoyée. Un de vos joueurs, déterminé aléatoirement, a signé un contrat d'un match avec Orcidas. Pour chaque point d'expérience gagné par ce joueur pendant le match, l'équipe reçoit 10.000 po au moment de la collecte des gains, à la fin du match.</p>	<p align="center">Le Cri Venu des Vestiaires</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte à la mi-temps. Après un seach sévère du coach, vos joueurs ont appris quelque chose de la première mi-temps. Ajouter les points d'expérience des joueurs acquis lors de la première mi-temps aux points qu'ils possédaient déjà. Si un joueur franchit un seuil, vous pouvez faire son jet de progression immédiatement et il peut utiliser sa nouvelle compétence pendant la deuxième mi-temps.</p>
<p align="center">J'la prends</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand un joueur adverse qui porte le ballon entre dans une des zones de tacle d'un de ses coéquipiers. Le joueur est démangé par l'envie de montrer au coach de quoi il est capable, et il prends la balle ! Cela compte comme la transmission du tour de l'équipe, mais elle est automatiquement réussie, pas besoin de lancer de dés.</p>	<p align="center">J'ai créé un monstre!</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand un de vos joueurs est mis KO par un adversaire, au lieu de le mettre dans le KO, laissez le sur le dos : le coup a libéré son potentiel caché ! Le joueur gagne +1 à toutes ses caractéristiques (Mo, Fo, Ag et Ar). Les effets durent jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps s'achève.</p>	<p align="center">Je t'ai à l'oeil</p> <p>Jouer cette carte au début du match avant que les deux équipes ne se soient déployées. Un des adversaires a fait une remarque déplacée sur la mère d'un des joueurs. Il ignorait que la mère du joueur n'était autre que l'arbitre de la rencontre d'aujourd'hui. Pour le reste du match, la faveur de l'arbitre ne va pas à l'autre équipe. Toutes les agressions faites par l'adversaire résultent en l'expulsion de l'agresseur, à moins qu'il n'obtienne un double sur le jet d'armure, et toutes les armes secrètes ratent automatiquement leur jet de pénalité. Les effets de cette carte sont annulés par le résultat "A mort l'arbitre" (même si ceux sont vos fans qui le lynchent).</p>

<p style="text-align: center;">Arrêt sur Image</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte après n'importe quel jet de dés de l'adversaire. Le coach doit relancer les dés et accepter le nouveau résultat, même s'il a déjà utilisé une realnce d'équipe/de compétence ! Notez bien qu'il s'agit du seul cas dans lequel un dé peut être relancé plus d'une fois.</p>	<p style="text-align: center;">Johnny Waterboy</p> <p>Jouer cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne se soient déployées. Vous avez engagé le célèbre Johnny Waterboy pour ce match, et ses sels spéciaux marchent à merveille sur vos joueurs ! Pour le reste du match, vos joueurs sortent du KO sur un 2+ au lieu du 4+ habituel.</p>	<p style="text-align: center;">Double</p> <p>Jouez cette carte immédiatement après que vous ayez joué une autre carte spéciale. Vous pouvez garder la carte et la réutiliser plus tard dans le match.</p>
<p style="text-align: center;">Je crois en toi Enéfél</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand un joueur de votre équipe lance le ballon. Le joueur peut l'envoyer n'importe où sur le terrain, comme s'il avait la compétence "La Main de Dieu".</p>	<p style="text-align: center;">Flux Magiques</p> <p>Jouer cette carte après que vous ayez tiré toutes vos cartes spéciales pour ce match. Les forces du chaos sont puissantes au match aujourd'hui. Echanger cette carte contre un Objet Magique, même si vous en avez déjà tiré un. Notez bien qu'il s'agit du seul cas où vous êtes à même de tirer deux Objets Magiques dans la séquence d'avant match.</p>	<p style="text-align: center;">Recouvrement Miraculeux</p> <p>Jouez cette carte au début du match avant que les deux équipes ne se soient déployées. L'apothicaire avait dit que c'était impossible, et pourtant ! Retirez une blessure permanente d'un de vos joueurs (au choix).</p>
<p style="text-align: center;">Je peux ?</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte au début du match avant que la balle n'ait été envoyée. Choisissez un joueur de l'équipe adverse. Sa mère est venue au match aujourd'hui, et elle l'a prévenu qu'il avait intérêt à bien se comporter avec les autres garçons, ou sinon... Tout les jets de blessure fait par ce joueur donne automatiquement le résultat sonné, il n'y a pas de jet de dés.</p>	<p style="text-align: center;">Une Arme pas Si Secrète</p> <p>Jouer cette carte à n'importe quel coup d'envoi, après que les deux équipes se soient déployées. Un de vos joueurs a réussi à amener sur le terrain une bonne vieille épée à deux mains alors que l'arbitre avait le dos tourné. Considérez que le joueur possède une tronçonneuse en marche, il n'a pas besoin de la démarrer. Les effets de la carte fonctionnent jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps prennent fin, après quoi, l'arbitre éjecte automatiquement le maniaque.</p>	<p style="text-align: center;">Pièce Truquée</p> <p>Jouez cette carte avant n'importe quel jet de pièce (pour savoir qui choisit le terrain...). Le capitaine de votre équipe a traitreusement remplacé la pièce habituelle avec une autre qui ne comporte que des aigles. Vous gagnez automatiquement, il n'est pas besoin de lancer la pièce.</p>

<p style="text-align: center;">Pouah ! Ca blaïre !</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel coup d'envoi, avant que les équipes ne se soient déployées. Désignez un joueur adverse. Ce joueur souffre d'une très mauvaise hygiène personnelle, et il a été forcé par les autres joueurs à prendre une douche ! Le joueur doit rester dans la réserve jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué ou que la mi-temps s'achève.</p>	<p style="text-align: center;">Faiseur de Pluie</p> <p>Alors que vous voyagez entre deux matchs, vous avez rencontré un sorcier itinérant qui vous a offert ce parchemin. Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe. La magie du parchemin vous permet de choisir la météo parmi les différents temps de la table.</p>	<p style="text-align: center;">Un Dernier Match Pour la Route</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte immédiatement après que l'un de vos joueurs se soit fait tuer. Le corps du joueur l'a accepté, mais pas son esprit. Laissez le joueur sur le dos. Traitez le normalement pour le reste du match, mais il reviendra de n'importe quelle blessure juste avant le coup d'envoi suivant. A la fin du match, le fantôme s'en va et vous devez rayez le joueur de votre feuille d'équipe.</p>
<p style="text-align: center;">En Congé</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte au début du match avant que les deux équipes ne se soient déployées. Désignez un joueur de votre équipe, ce joueur s'est pris un jour de congé et a engagé une doublure pour le remplacer. Le remplaçant a les caractéristiques d'un débutant de n'importe quel position de l'équipe. Notez bien qu'il s'agit là de la seule manière de violer la loi sur le nombre de joueurs par position.</p>	<p style="text-align: center;">Vol de Livre</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand un de vos joueurs fait un jet de progression. Le joueur a volé le livre d'équipe de l'équipe adverse, et l'a étudié attentivement chaque fois qu'il en a eu l'occasion. Grâce à sa compréhension accrue du jeu, vous n'avez pas besoin de faire un jet pour la nouvelle compétence. A la place, considérez qu'il a obtenu un double.</p>	<p style="text-align: center;">Fait Pas Semblant!</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un de vos joueurs va se faire expulser, mais qu'il n'a pas réussi à pénétrer l'armure de l'adversaire. L'arbitre arrive en courant pour l'expulser, mais lorsqu'il voit la victime sur le sol en train de se rouler de douleur, il réalise qu'il n'y a pas eu d'agression. La "victime" ne fait que simuler, c'est pourquoi il expulse la victime à la place.</p>
<p style="text-align: center;">Cette Fille a du Talent</p> <p>Jouez cette carte au début du match, avant que les deux équipes ne soient déployées. Votre équipe a visité une taverne locale hier soir. Une des danseuses exotiques a exhibé ses humm, "talents", et vos joueurs lui ont laissé de généreux pourboires. Elle et quelques unes de ses amies ont décidé de rejoindre votre équipe. Lancer un d6, c'est le nombre de pom pom girls que vous pouvez ajouter immédiatement à votre équipe.</p>	<p style="text-align: center;">Ca va être du gateau</p> <p>Jouez cette carte juste après que l'équipe adverse ait inscrit un touchdown qui lui permette de mener. L'équipe adverse est si sûre d'avoir déjà gagné qu'ils envoient les remplaçants. Pour le coup d'envoi suivant, votre adversaire doit aligner ses onze joueurs avec le moins de points d'expérience.</p>	<p style="text-align: center;">On Dirait John...</p> <p>Vous pouvez jouer cette carte quand un joueur adverse déclare une agression alors qu'il se tient à côté d'un de ses coéquipiers qui est à terre. L'agresseur s'ait emmêlé les pinceaux et frappe son propre coéquipier. Vos joueurs peuvent l'assister.</p>