

BLOOD BOWL

★ Supplément non officiel pour la saison 2 ★

CARTES SPÉCIALES

par Chroniques d'un Empire Oublié



Note de Rédaction :

Bienvenue, chers Bloodbowlers, dans ce petit supplément (non officiel) qui vise à vous permettre de jouer les Cartes Spéciales de la Seconde Saison de Blood Bowl. L'adaptation fut relativement simple : dans le paquet « Special Plays », il y a 6 paquets de 8 cartes. Pour certaines équipes sont disponibles 2 paquets raciaux de 8 cartes également. Du coup, j'ai pensé que traduire et adapter les cartes dans un système de tableau, proche de ce que l'on pouvait trouver dans le LRB pourrait être intéressant et peut-être permettre à davantage de gens de les utiliser.

Chaussez vos crampons, graissez ceux des adversaires, pensez à mettre une ou deux peaux de banane sur le terrain et laissez les trappes du terrain ouvertes... C'est Blood Bowl, non ? Alors, même si ce n'est pas autorisé, rappelez-vous que ce n'est pas interdit !

Bon jeu à vous !
Barbarus.

Rappel de règles :

Chaque Coup de Pouce acheté sous forme de Préparatif Spécial (100 000 po chaque jusqu'à un maximum de 5) permet le tirage d'une carte dans un paquet selon la table ci-contre. Jetez 1D6 pour déterminer le paquet à utiliser pour chacun des achats. Si un tirage supplémentaire donne le même résultat, il est possible de relancer une seule fois.

Lorsqu'une équipe achète des Préparatifs Spéciaux, au lieu d'effectuer un jet pour déterminer dans quel paquet classique la carte va être piochée, le coach de l'équipe peut choisir un des deux paquets de cartes raciales dans lequel piocher, en suivant les règles habituelles données p.90 du livre de règles (appelées ci-dessus), pour piocher des Préparatifs Spéciaux.

Une fois que le paquet a été déterminé, jetez un D8 sur la table du paquet correspondant, à deux reprises (relance si la carte a déjà été tirée), et choisissez le tirage que vous voulez conserver.

PAQUETS DE CARTES

1	Évènements Aléatoires
2	Coups Bas
3	Objets Magiques
4	Prouesses Héroïques
5	Bienfaits de l'Entraînement
6	Incidents Mineurs

Liste des tableaux de cartes

Paquet « Special Play ».....	page 2	Paquet « Morts-Vivants Titubants ».....	page 33
Paquet « Alliance du Vieux Monde ».....	page 9	Paquet « Nains ».....	page 35
Paquet « Amazones ».....	page 11	Paquet « Nains du Chaos ».....	page 37
Paquet « Bas-Fond ».....	page 13	Paquet « Noblesse Impériale ».....	page 39
Paquet « Elfes Noirs ».....	page 15	Paquet « Nordiques ».....	page 41
Paquet « Elfes Sylvains ».....	page 17	Paquet « Nurgle ».....	page 43
Paquet « Élus du Chaos ».....	page 19	Paquet « Ogres ».....	page 45
Paquet « Gnomes ».....	page 21	Paquet « Orques Noirs ».....	page 47
Paquet « Gobelins ».....	page 23	Paquet « Skavens ».....	page 49
Paquet « Halflings ».....	page 25	Paquet « Snotlings ».....	page 51
Paquet « Hommes-Lézards ».....	page 27	Paquet « Union Elfique ».....	page 53
Paquet « Horreurs Nécromantiques ».....	page 29	Paquet « Vampires ».....	page 55
Paquet « Khorne ».....	page 31		

Évènements Aléatoires

D8

Nom Nuée de mouettes

Description « Oh, je dirais que ça fait beaucoup de mouettes ! »
« Hé bien, ça apprendra aux joueurs à manger des frites sur le terrain ! »

1 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez cette carte à la fin du prochain tour de l'équipe adverse.

Effet Choisissez un joueur adverse Debout qui n'est pas en possession du ballon. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur perd sa Zone de Tacle. De plus, ce joueur ne peut être activé durant le prochain tour de l'équipe adverse.

Nom Inconvénient notable

Description « C'est... C'est les égouts que je sens ? » « Oui... Espérons que le vent tourne rapidement ! »

2 Quand Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 1 mais avant l'étape 2.

Durée Défaussez cette carte immédiatement lorsqu'un résultat « Météo Capricieuse » est obtenu sur le Tableau de Coup d'Envoi.

Ne faites pas de jet sur le tableau de Météo. À la place, appliquez les conditions suivantes :

Effet **Problème de drainage** : Appliquez un modificateur de -1 chaque fois qu'un joueur tente de Foncer pour gagner une case supplémentaire. De plus, appliquez un modificateur de -1 quand un joueur fait un test d'AG pour ramasser le ballon.

Nom Champ de patates

Description « Quelque chose ne va pas avec les pieds des joueurs aujourd'hui ! »

3 Quand Jouez cette carte lorsque le coach adverse active un joueur Démarqué pour une action de Mouvement, de Passe, de Transmission ou d'Agression.

Durée Défaussez cette carte à la fin de l'activation de ce joueur.

Effet Si le joueur souhaite se déplacer, il doit faire une Esquive comme s'il était Marqué, lorsqu'il tente de quitter la case qu'il occupait, au moment où il a été activé.

Nom Arroseurs déréglés

Description « L'arrosage automatique vient de se déclencher tout seul ! »

« C'est vraiment ça ? Quel soulagement ! »

4 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.

Effet Tant que cette carte est en jeu, appliquez un modificateur supplémentaire de -1 lorsqu'un joueur effectue un test de CP lors d'une action de Passe, ou lorsqu'un joueur effectue un test d'AG pour ramasser ou attraper le ballon.

Nom Essuyage de crampons

Description « Outch ! Ça va laisser des traces ! »

5 Quand Jouez cette carte lorsque vous déclarez que vous allez faire une Agression, avant que le moindre dé ne soit lancé.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Si le jet d'Armure pénètre l'armure de la victime de l'Agression et si celle-ci est Sonnée, elle gagne le trait Cerveau Lent jusqu'à la fin de la Phase.

Nom Chahuteur

Description « Il y a un fan déchaîné dans la foule ! »

« Et la foule n'apprécie pas vraiment le spectacle ! »

6 Quand Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé et si durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Le joueur qui Temporisé doit immédiatement se déplacer de D3+1 cases en direction de sa propre Zone d'En-But et s'éloigner de la vôtre. Durant ce mouvement, le joueur réussit automatiquement tout test d'Agilité qu'il serait amené à faire pour Esquiver, sans tenir compte des modificateurs. Durant ce mouvement, le joueur ne peut se déplacer en diagonale ou latéralement que pour éviter une case occupée.

Nom Il n'est pas venu pour rien !

Description « Oh, mon dieu ! C'est un petit peu mesquin, n'est-ce pas ? J'espère qu'aucun des milliers de spectateurs n'a vu ça ! »

7 Quand Jouez cette carte à la fin d'un tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Choisissez un joueur adverse Debout marqué par un de vos joueurs. Ce joueur est immédiatement Mis à Terre.

Nom Ballon clone

Description « Il semblerait qu'il y ait deux ballons sur le terrain ! Ce n'est pas tout à fait normal, n'est-ce pas ? »

Quand Vous pouvez jouer cette carte si le ballon est au sol au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse (avant qu'un joueur soit activé).

8 Durée Défaussez cette carte lorsqu'un Touchdown est marqué ou à la fin de la Phase : le ballon clone disparaît (voir ci-dessous).

Effet Placez un second ballon dans la case que le ballon occupe actuellement. Notez que si une case devait contenir deux ballons, l'un deux rebondirait immédiatement et qu'un joueur en possession d'un ballon ne peut jamais tenter d'en ramasser ou d'en attraper un autre.

Lorsqu'un Touchdown est marqué, jetez un D6. Sur un résultat de 1 à 3¹, le ballon disparaît et est immédiatement retiré du jeu. Le Touchdown n'est pas marqué.

1 NdT : Rien n'étant indiqué, il paraît intéressant de préciser que sur un résultat de 4+, le Touchdown est marqué normalement.

Nom Furtif repéré**Description** « Hé, mais d'où vient le numéro 9 ? » - « Il est sorti d'une trappe ! Suivez un peu ! »**Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**1** **Durée** Si cette carte fonctionne, son effet s'arrête à la fin de la Phase.**Effet** Choisissez 1 de vos joueurs qui se trouve dans le box des Réserves, dans votre fosse, et jetez un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, et sans tenir compte du nombre de joueurs de votre équipe actuellement sur le terrain, vous pouvez immédiatement placer ce joueur sur une des cases où se trouve une Trappe². À la fin de la Phase, ce joueur est automatiquement Expulsé par l'arbitre.**Nom** Regardez, de la distraction !**Description** « C'est toujours navrant de constater à quel point un joueur peut être facilement distrait par les supporters ! »**Quand** Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé si, durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.**2** **Durée** Défaussez cette carte à la fin de cette Phase.**Effet** Tant que cette carte est en jeu, votre adversaire doit jeter un D6 s'il souhaite activer un joueur de son équipe ayant Temporisé lorsque le dernier tour de son équipe s'est achevé.

1-3 : Le joueur ne peut être activé durant ce tour de son équipe.

4-6 : Le joueur peut être activé normalement.

Nom Rune d'envol contraint**Description** « Oh, seigneur ! De tous les pièges cachés dans l'herbe que je connaisse, celui-ci est vraiment original ! »**Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.**3** **Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un joueur adverse Debout avec une caractéristique de F de 4 ou moins. Ce joueur est immédiatement catapulté dans les airs. traitez immédiatement ce joueur comme s'il avait été lancé (comme s'il avait le trait Poids Plume) et considérez la qualité du lancer comme un Mauvais Lancer.**Nom** Blocage vicieux**Description** « Il y a un grand nombre de règles qui encadrent le blocage. Je pense que celui-ci les a toutes enfreintes ! »**Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.**4** **Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un de vos joueurs Debout qui n'a pas été activé durant le tour de son équipe et qui est Marqué par un ou plusieurs joueurs adverses. Ce joueur est immédiatement Mis à terre, et un des joueurs qui le marquait est immédiatement Plaqué.**Nom** Partialité évidente**Description** « Vous ne verrez pas ça souvent ! » - « Je confirme ! Je ne me rappelle pas la dernière fois que j'ai pu voir un arbitre maintenir au sol un joueur essayant d'échapper à une agression ! »**Quand** Jouez cette carte quand un joueur appartenant à votre équipe³ commet une action d'Aggression, après avoir désigné la victime mais avant de faire le jet d'Armure.**5** **Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Le joueur qui commet l'Aggression gagne un soutien offensif supplémentaire. De plus, le joueur qui commet l'Aggression ne peut pas être expulsé à cause de cette action, quels que soient les jets d'Armure, de Blessure ou de n'importe quelle autre règle spéciale qui aurait un tel effet.**Nom** État d'esprit**Description** « Il y en a toujours qui ne peuvent se retenir ! »**Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.**6** **Durée** Défaussez cette carte à la fin du match.**Effet** Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur gagne les compétences Joueur Déloyal (+1) et Sournois. Néanmoins, si ce joueur est expulsé, vous ne pourrez pas Contester la décision de l'arbitre ou verser un Pot-de-vin pour ce joueur.**Nom** Piège hasardeux**Description** « Que quelqu'un appelle le responsable de la pelouse, j'ai cru voir des fils tendus sur le terrain »

« Oh, ne vous embêtez pas, ce joueur vient de les trouver ! »

7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez D3 joueurs adverses, aucun d'entre eux ne devant être en possession du ballon. Ces joueurs sont immédiatement Mis à Terre.**Nom** Chaussures graisseuses**Description** « Mon cher, si je ne me trompe pas, quelque part dans le stade, il doit y avoir un pot à moitié-vide de graisse à chaussures à prise lente de chez Daisy Palmer »**8** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.**Effet** Tant que cette carte est en jeu, appliquez un modificateur de -2 à chaque fois qu'un joueur tente de Foncer d'une case supplémentaire.

2 NdT : Afin d'éviter tout malentendu, et puisque rien n'est expliqué dans les règles si la case en question est occupée, il me semble important de préciser que la case devrait être inoccupée pour que le joueur arrive. Libre aux Commissaires de trouver une autre solution s'ils le souhaitent.

3 NdT : Cette formulation étrange « un joueur appartenant à votre équipe » (en VO : « a player belonging to your team ») pourrait laisser à penser que cette carte ne concerne pas les Stars Players et autres journaliers... Au Commissaire de ligue de décider ce qu'il en est exactement.

Nom Casque à baffes du Biff'

Description « Les arbitres ont arrêté de demander à Bob Bifford de porter un casque depuis qu'il leur a fait remarquer qu'ils ne survivaient jamais à son premier coup de tête – Je ne suis toutefois pas sûr de savoir s'il parlait de son équipement ou des officiels... »

- 1** **Quand** Jouez cette carte durant n'importe quelle séquence de Début de Phase, après l'étape 2 mais avant l'étape 3.
Durée Défaussez cette carte après que le joueur choisi ait effectué sa première action de Blocage (que ce soit un simple Blocage ou une action de Blitz).
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne la compétence Châtaigne (+1) et peut augmenter sa Force de 2 lorsqu'il effectue une action de Blocage (que ce soit un simple Blocage ou une action de Blitz).

Nom Gantelets de Gruk « l'Ours »

Description « De nombreux joueurs rêveraient de pouvoir les porter, simplement pour pouvoir dire qu'ils ont tué quelqu'un avec la Prise de l'Ours ! »

- 2** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur peut augmenter sa Force de 1. Néanmoins, lorsque cette carte prend fin, ce joueur doit réduire sa Force de 1 jusqu'à la fin du match.

Nom Pâte collante de Skrot

Description « Le célèbre joueur Orque Skrot « l'enkoleur » avait l'habitude d'enduire ses mains d'une pâte magique gluante avant chaque match ! »

- 3** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne les compétences Réception et Prise Sûre, mais il ne peut tenter aucune action de Passe ou de Transmission.

Nom Bandeau de conquête

Description « Ça, c'est vraiment un tour de tête spectaculaire... »

- 4** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur de votre équipe capable de jouer lors de ce match. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne le trait Régénération et augmente son AR de 1 (jusqu'à un maximum de 11+).

Nom Seau enchanté

Description « Je ne sais pas trop ce que le coach cache dans ce seau, mais je ne voudrais pas qu'il m'éponge le front avec ! »

- 5** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence de Fin de Phase, après l'étape 1 mais avant l'étape 2.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur KO dans votre fosse. Ce joueur retrouve immédiatement ses esprits, sans que vous n'ayez à jeter un D6. De plus, tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne les compétences Présence Perturbante et Répulsion.

Nom Coquille de Sprankley

Description « Burdo Sprankley aurait commandé cet artefact magique afin de protéger ses bijoux les plus précieux après une rencontre de trop avec les bottes cloutées d'un Gobelin. »

- 6** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, aucune Aggression ne peut être commise contre ce joueur. De plus, les jets de Blessures tentés contre ce joueur ne peuvent être modifiés, quelle qu'en soit la raison.

Nom Heaume aux yeux innombrables

Description « C'est comme si des centaines d'yeux avaient poussé sur son casque ! »

- 7** **Quand** Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de cette Phase.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne les compétences Esquive et Esquive en Force ainsi que le trait Gros Débile.

Nom Pierre de serment du grand coach

Description « Le coach en chef a planté sa pierre ouvragée près de la ligne de touche et il refuse d'en descendre ! »

- 8** **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Vous pouvez appliquer un modificateur de +1 sur le jet de D6 lorsque vous déterminez quel coach remporte le résultat d'un Coaching Brillant sur le Tableau de Coup d'Envoi et lorsque vous tentez de Contester la décision de l'arbitre.

Nom Dur à cuire**Description** « Ces joueurs se prennent une raclée, mais ça n'a pas l'air de les arrêter ! »**1** **Quand** Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.**Effet** Choisissez D3 joueurs Sonnés de votre équipe. Ces joueurs sont immédiatement retournés pour être Mis à Terre.**Nom** Blitz suicidaire**Description** « Le ballon n'a même pas touché le sol que ce maniaque est déjà en train de distribuer les gnons ! »**2** **Quand** Jouez cette carte durant n'importe quelle séquence de Début de Phase, lorsque votre équipe est l'équipe qui engage, après l'étape 3 mais avant le début du premier tour de l'équipe qui Réceptionne.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un joueur Démarqué de votre équipe qui n'est pas en possession du ballon. Ce joueur peut immédiatement être activé, exactement comme il le serait lors d'un tour d'équipe normal, pour faire une action de Blitz. Durant cette action, ce joueur est considéré comme ayant le trait Sans les Mains.**Nom** Pointu**Description** « Hé bien, en définitive, je pense qu'ils ne voulaient pas le ballon... »**3** **Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover, mais seulement si un joueur de votre équipe est en possession du ballon lorsque le tour prend fin.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Placez immédiatement le ballon dans une case de votre choix. Après l'avoir placé, le ballon va ricocher avant d'atterrir. Si le ballon n'est pas attrapé par un joueur, il rebondira comme d'habitude avant de s'immobiliser au sol.**Nom** Dandinement électrisant**Description** « Hé ! Mais où va-t-il ? »

« J'en sais rien, mais il y va en dansant ! »

4 **Quand** Jouez cette carte lorsque vous activez un joueur appartenant à votre équipe⁵ durant le tour de votre équipe.**Durée** Défaussez cette carte à la fin de l'activation du joueur actif.**Effet** Tant que cette carte est en jeu, le joueur actif peut appliquer un modificateur de +1 lorsqu'il effectue un test d'Agilité pour esquiver. Néanmoins, tant que cette carte est en jeu, le joueur actif doit réduire son Mouvement de 1.**Nom** Dans la zone**Description** « Avez-vous remarqué le regard du numéro 12 ? Rien ne va se mettre en travers de sa route ! »**5** **Quand** Jouez cette carte lorsque vous activez un joueur appartenant à votre équipe⁵ durant le tour de votre équipe.**Durée** Défaussez cette carte à la fin de l'activation du joueur actif.**Effet** Tant que cette carte est en jeu, le joueur actif peut réduire de 1 tous les modificateurs négatifs sur son état Marqué, jusqu'à un minimum de -1.**Nom** Éclair de génie**Description** « Personne n'est positionné pour réceptionner cette passe... Non, attendez, je retire ce que je viens de dire ! »**6** **Quand** Jouez cette carte quand un joueur appartenant à votre équipe⁵ effectue une action de Passe, après avoir déterminé la case ciblée et mesuré la portée, mais avant que le joueur n'effectue son test de CP.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un joueur Debout de votre équipe. Ce joueur peut immédiatement se déplacer d'un maximum de trois cases, même s'il a déjà été Activé lors de ce tour. Si le joueur chute, cela entraîne un Turnover.**Nom** Instinct de receveur**Description** « C'est comme s'il savait où le ballon allait atterrir, avant même qu'il ne soit envoyé ! »**7** **Quand** Jouez cette carte durant n'importe quelle séquence de Début de Phase où votre équipe réceptionne, après l'étape 2 mais avant l'étape 3.**Durée** Défaussez cette carte à la fin du match.**Effet** Choisissez un de vos joueurs Démarqué qui ne se trouve pas sur la Ligne d'Engagement. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 lorsqu'il effectue un test d'Agilité pour attraper le ballon. De plus, lorsque cette carte est jouée, ce joueur peut immédiatement se déplacer d'autant de cases que nécessaire pour occuper la case dans laquelle le ballon va atterrir, après qu'il a dévié.**Nom** Pointe de vitesse**Description** « Quelqu'un a mangé du lion au petit déj' ce matin ! »**8** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.**Effet** Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne les compétences Sprint et Équilibre, et peut augmenter son M de 1 (jusqu'à un maximum de 9).

4 NdT : La description initiale de la règle est au pluriel en VO... Cependant, la règle n'impacte qu'un seul joueur, aussi j'ai préféré la traduire au singulier...

5 NdT : Cette formulation étrange « un joueur appartenant à votre équipe » (en VO : « a player belonging to your team ») pourrait laisser à penser que cette carte ne concerne pas les Stars Players et autres journaliers... Au Commissaire de ligue de décider ce qu'il en est exactement.

Nom **Accomplissement personnel**

Description « C'est vraiment dommage de voir à quel point le succès et les honneurs peuvent filer le melon à certain joueur ! »
« Et personne n'aime les divas odieuses ! »

- 1 **Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.
Durée Cette carte prend fin à la fin de cette Phase.
Effet Choisissez un joueur de l'équipe adverse. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur doit être activé en premier lors de chaque tour de son équipe, avant que n'importe quel autre joueur de son équipe ne soit activé. Si ce joueur n'est pas activé en premier, ce joueur ne peut être activé durant le tour de son équipe.

Nom **Éponge magique**

Description « Il semblerait que cette équipe ait de fervents supporters au sein des Collèges de Magie ! »

« Ça pourrait expliquer la récupération assez soudaine du numéro 5, bien que sa tête se soit détachée ! »

- 2 **Quand** Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe souffre d'un résultat de jet d'Élimination de 15-16 -MORT-.
Durée Cette carte prend fin à la fin du match.
Effet Jetez un D6. 1 : La magie est épuisée et cette carte n'a aucun effet.
2 : Le joueur MORT est soigné tant que cette carte est en jeu et peut être placé dans le box des Réserves de votre fosse. Néanmoins, dès que cette carte prend fin, le joueur retrouve son statut de joueur MORT.

Nom **Tout reste possible**

Description « L'arbitre invoque la récente règle du 'point bonus'. C'est d'un non-sens absolu ! »

- 3 **Quand** Jouez cette carte au début de votre second, troisième ou quatrième tour, que ce soit lors de la première ou de la seconde mi-temps, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Cette carte ne peut être jouée lors d'une Prolongation.
Durée Cette carte s'achève à la fin du tour de cette équipe.
Effet Si votre équipe inscrit un Touchdown durant ce tour, lancez un D6. Sur un résultat de 5+, votre équipe (et le joueur⁶ ayant inscrit le Touchdown) compte comme ayant inscrit deux Touchdowns au lieu d'un.

Nom **Techniquement...**

Description « Et le sifflet de l'arbitre vient de retentir. Attendez ! Mais oui, il semblerait que le coach désigne un point précis du règlement. Mais comment se l'est-il procuré ? »

- 4 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Choisissez un joueur de l'équipe adverse. Ce joueur est immédiatement Expulsé, comme s'il avait commis une Aggression.

Nom **Cette bière a un drôle de goût**

Description « Apparemment, le propriétaire du stade a engagé une Bête de Nurgle en guise de nouveau barman. »

« Je n'aime pas trop la manière dont il remplit les chopines ! »

- 5 **Quand** Jouez cette carte lors de la Séquence de Début de Phase, après l'étape 1 mais avant l'étape 2⁷.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Choisissez D3 joueurs de l'équipe adverse. Ces joueurs sont immédiatement Mis à Terre et deviennent Sonnés.

Nom **Tentative d'assassinat**

Description « J'ai entendu dire qu'un assassin aurait été aperçu rodant dans les parages. »

Quand Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé si, durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.

- 6 **Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Le joueur qui Temporise est attaqué par un assassin. Jetez un D6 :
1 : Le joueur échappe à l'Assassin. Cette carte est sans effet.
2-3 : Le joueur est immédiatement Mis à Terre.
4-5 : Le joueur est immédiatement Plaqué.
6 : Le joueur est immédiatement Plaqué et vous pouvez appliquer un modificateur de +1 soit au jet d'Amure soit au jet de Blessure. Vous pouvez choisir d'appliquer ce modificateur après avoir lancé les dés.

Nom **On continue et on lâche rien**

Description « J'ai entendu dire que cette équipe avait été bien entraînée à gérer les situations catastrophiques. Ça, c'est un bon état d'esprit ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte immédiatement lorsqu'un joueur de votre équipe Chute durant le tour de votre équipe.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Le Turnover n'a pas lieu même si l'activation du joueur actif prend fin. Vous êtes cependant libre de continuer votre tour, comme s'il avait simplement été Mis à terre.

Nom **Entraînement perturbé**

Description « Selon la rumeur, cette équipe aurait récemment perdu son terrain d'entraînement ! »

« Ça va vraiment finir par se voir ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte durant n'importe quelle Séquence de Début de Phase durant laquelle votre équipe engage, après l'étape 3 mais avant le début du premier tour de l'équipe à la Réception.
Durée Défaussez cette carte à la fin de cette Phase.
Effet Tant que cette carte est en jeu, chaque joueur de l'équipe adverse qui ne possède pas le trait Solitaire (X+) gagne le trait Solitaire (2+).

6 NdT : À priori, le joueur gagnerait donc deux fois des PSP pour avoir inscrit un TD.

7 NdT : sur la carte, GW indique « Jouez cette carte durant la Séquence d'Avant-Match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6 ». Or, A ce moment, aucun joueur n'est positionné sur le terrain, il est donc compliqué de les Mettre à Terre. Nous avons donc pris le parti de corriger le moment où cette carte sera jouée afin de rendre cela possible.

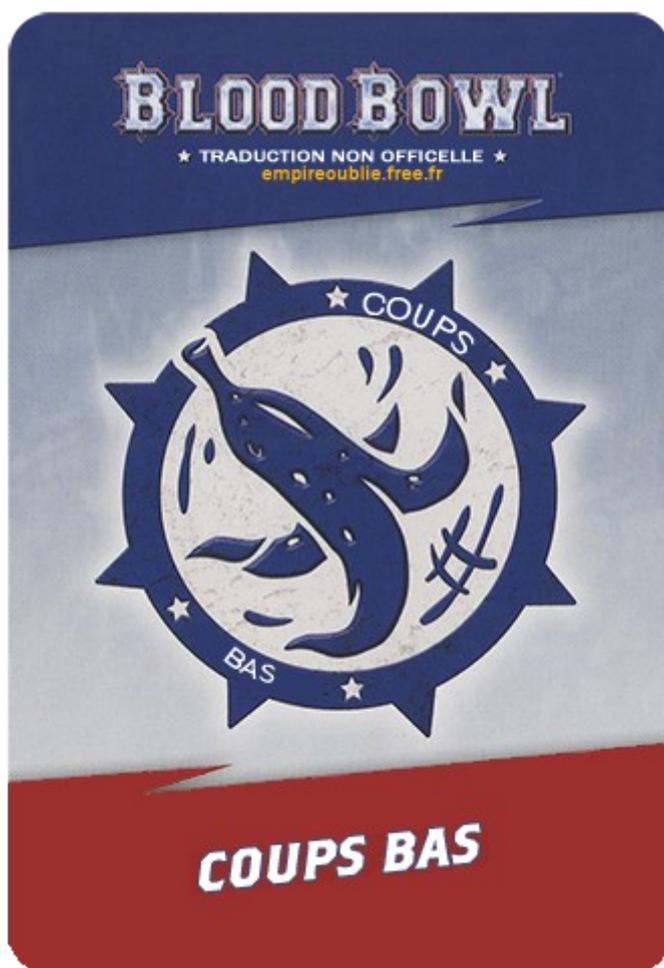
1	Nom	Grand Seigneur
	Description	« Ça, c'est du travail d'équipe – déblayer le chemin pour qu'un seul gars empoche toute la gloire ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsque vous activez un joueur appartenant à votre équipe ⁸ durant le tour de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de l'activation du joueur actif.
	Effet	Tant que cette carte est en jeu, le joueur actif peut relancer n'importe quel jet de dé(s) effectué durant son activation. Chaque relance est utilisée comme une Relance d'Équipe (à la différence d'une relance due à une compétence par exemple). Néanmoins, à la fin de l'activation de ce joueur, votre équipe subit automatiquement un Turnover.
2	Nom	On entame la chaîne
	Description	« Le ballon change encore de mains... et encore... et encore ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.
3	Effet	Tant que cette carte est en jeu, la restriction habituelle d'une action de Transmission par tour d'équipe ne s'applique plus. À la place, n'importe quel nombre de joueurs de votre équipe peut effectuer une action de Transmission durant son activation.
	Nom	Passounettes
	Description	« La direction est claire, et le ballon est parti ! » « Oh, et il repart encore ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
4	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.
	Effet	Tant que cette carte est active, votre équipe peut effectuer deux actions de Passe par tour d'équipe, au lieu d'une seule habituellement. Néanmoins, tant que cette carte est en jeu, votre équipe ne peut effectuer que des Passes Rapides ou des Passes Courtes.
	Nom	Camp d'entraînement
	Description	« Waouh ! De nos jours, ils apprennent de ces trucs les bleus ! De mon temps, on apprenait à l'ancienne comment bien planter ses crampons... »
5	Quand	Jouez cette carte quand vous activez un joueur appartenant à votre équipe ⁸ durant le tour de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de l'activation du joueur actif.
	Effet	Tant que cette carte est en jeu, le joueur actif peut relancer soit son jet d'Armure, soit son jet de Blessure lorsqu'il commet une action d'Agression. Néanmoins, si le résultat du second jet est un double, le joueur actif est Expulsé suivant les règles habituelles. Si le premier jet avait donné un double, le joueur n'est pas expulsé du terrain.
	Nom	Main secourable
6	Description	« Le numéro 7 joue comme si un bras supplémentaire lui avait poussé durant la nuit ! » « Hé bien... C'est pas si loin de la vérité. Mais il ne s'agit pas vraiment de 'son' bras ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du match.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur gagne les compétences Bras Supplémentaire, Main Démesurée, Prise Sûre.
7	Nom	Discours motivant
	Description	« Il semblerait que le coach soit en train de faire un briefing assez amical à ses joueurs. » « Vraiment ? Parce qu'il semblerait également qu'ils viennent juste de lui lancer une brique à la figure ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence de Début de Phase, lorsque votre équipe réceptionne, après l'étape 2 mais avant l'étape 3.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de cette Phase.
8	Effet	Tant que cette carte est en jeu, jetez un D3 à chaque fois que vous utilisez une Relance d'Équipe. Si le résultat est supérieur au nombre de Relance d'Équipe qu'il vous reste, vous gagnez immédiatement une Relance d'Équipe.
	Nom	Confusion facile
	Description	« Désolé pour la confusion, chers téléspectateurs, ils finissent par tous se ressembler à la fin ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de n'importe quelle équipe, avant l'activation du moindre joueur.
9	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez deux joueurs de votre équipe n'étant pas en possession du ballon et dont chacun a une caractéristique de Force de 4 ou moins. Ces deux joueurs intervertissent immédiatement leurs places.
	Nom	Blitz tous azimuts
	Description	« Comme je dis toujours – la meilleure défense, c'est de cogner l'autre équipe jusqu'à ce qu'ils cessent de bouger ! »
10	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.
	Effet	Tant que cette carte est en jeu, votre équipe peut effectuer deux actions de Blitz par tour d'équipe, au lieu d'une selon les règles habituelles.

8 NdT : Cette formulation étrange « un joueur appartenant à votre équipe » (en VO : « a player belonging to your team ») pourrait laisser à penser que cette carte ne concerne pas les Stars Players et autres journaliers... Au Commissaire de ligue de décider ce qu'il en est exactement.

NdT : la carte suivante est une carte promotionnelle issue du WD 470, sous le nom de Glorious Gifts. Bien qu'ayant le logo des Bienfaits de l'Entraînement, elle porte le nom de « Christmas Special Play ». Je l'ai donc inclus dans ce paquet de carte (puisque'elle en a le logo), mais pour la différencier des autres (puisque'elle est différenciable facilement), je vous propose de la jouer ainsi : Une fois que le joueur a déterminé sa carte, il doit jeter un D6. Sur un résultat de 1, il doit échanger la carte piochée contre la carte Cadeaux Glorieux. Si vous décidez de ne pas utiliser cette carte, ignorez-la, tout simplement et considérez que le paquet contient bien 8 cartes.

Bienfaits de l'Entraînement - hors série -

Nom	Cadeaux glorieux
Description	« Chaque année, des cadeaux sont échangés à la fin de la saison. Est-ce que vos joueurs auront ce qu'ils voudront cette année ? Ou auront-ils des chaussettes à carreaux ou des sous-vêtements de rechange ? »
Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte prend fin à la fin du match.
Effet	Quand vous jouez cette carte, choisissez un joueur de votre équipe, jetez un D6 et appliquez l'effet correspondant jusqu'à ce que la durée de la carte expire.
HS	Sur un résultat de 1, le joueur choisi a reçu une paire de chaussettes neuves - Oups. Cette carte n'a aucun effet supplémentaire (NdT : si ce n'est que le joueur sent un peu moins mauvais des pieds ?). Sur un résultat de 2 ou 3, le joueur choisi gagne la compétence Primaire de votre choix. Sur un résultat de 4 ou 5, le joueur choisi une compétence Primaire ou une compétence Secondaire ou un trait de votre choix. Sur un résultat de 6, le joueur choisi peut augmenter son M, sa F, son AG ou sa CP de 1.



D8 **Prouesses Héroïques**

Nom Une alliance antédiluvienne

Description « Les relations amicales entre les Hommes, les Nains et les Halflings datent de bien avant la montée en puissance du jeu sacré de Nuffle. »

1 Quand Jouez cette carte quand un joueur Old World Human de votre équipe déclare une action de Blocage contre un joueur Marqué par un Old World Dwarf ou un joueur Old World Halfling de votre équipe.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Durant l'action de Blocage, le joueur qui a déclaré l'action de Blocage peut immédiatement lancer un dé de Blocage additionnel⁹ (jusqu'à un maximum de 3).

Nom Coup de projo' sur la réception !

Description « Waouh ! Mais comment diable l'a-t-il rattrapé celle-là ? »

2 Quand Jouez cette carte avant qu'un Old World Human Catcher de votre équipe n'effectue un test d'Agilité pour attraper le ballon.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Le Catcher peut ignorer tous les modificateurs négatifs lorsqu'il tente d'attraper le ballon.

Nom Une course incroyable

Description « En dépit de leurs petites jambes, les Nains sont connus pour être des sprinters naturels... »

3 Quand Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant d'activer le moindre joueur.

Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe actuelle.

Effet Choisissez un Old World Dwarf Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur augmente sa caractéristique de M de 1 et gagne les compétences Sprint et Équilibre.

Nom Soutien moral...

Description « Outch ! Le premier joueur l'avait déjà bien amoché, mais le second vient de l'achever ! »

4 Quand Jouez cette carte quand un joueur adverse est Mis à Terre comme résultat d'une action de Blocage¹⁰ durant le tour de votre équipe, mais dont l'armure n'a pas¹¹ été pénétrée.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un joueur de votre équipe qui a apporté un soutien offensif contre le joueur qui vient d'être Plaqué et qui Marque toujours le joueur Plaqué : ce dernier peut immédiatement effectuer une action d'Agression. Cette dernière ne compte pas comme l'action d'Agression du tour de l'équipe active.

Nom Envoie-le valser

Description « Parfois, vous n'avez qu'à armer le coup et espérer que tout se passe sans accroc ensuite ! »

5 Quand Jouez cette carte après avoir déclaré une action de Blocage¹² avec un Old World Human Blitzter, un Old World Dwarf Blitzter ou un Old World Troll Slayer de votre équipe.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Jusqu'à la fin de l'activation en court, le joueur actif peut relancer n'importe quel nombre de dé de Blocage et ajouter un modificateur supplémentaire de +1 au jet d'Armure.

Nom Laisse-moi m'le faire !

Description « C'est la petite voix du minus qui a demandé, mais le gros est d'accord ! »

6 Quand Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant d'activer le moindre joueur.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Choisissez un Old World Halfling Hopeful de votre équipe qui est adjacent à un Alter Forest Treeman ou à un Ogre Debout¹³ de votre équipe. L'Alter Forest Treeman ou l'Ogre peut effectuer une action Spéciale de Lancer de Coéquipier¹⁴ sur le joueur choisi avant que votre tour ne débute. Ce lancer doit cibler un joueur adverse à portée, réussit automatiquement et ne dévie pas de la cible. Résolez les effets de l'atterrissage sur la case occupée en suivant les règles habituelles.

Nom Une ténacité toute naine

Description « Plonge, esquive, glisse et cogne – et ils finiront par décamper ! »

7 Quand Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant d'activer le moindre joueur.

Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe actuelle.

Effet Choisissez un Old World Dwarf Runner, un Old World Dwarf Blitzter ou un Old World Troll Slayer de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi peut relancer tous ses tests d'Agilité lorsqu'il Esquive.

Nom Uppercut séchant !

Description « Un coup de poing aussi brutal a sonné autant son adversaire que les spectateurs – du moins, jusqu'à ce qu'un tonnerre d'applaudissement s'élève de la foule ! »

8 Quand Jouez cette carte quand un joueur adverse est mis KO ou retiré du terrain sur Élimination, l'un comme l'autre causé par une action de Blocage¹⁵.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Vous gagnez une Relance d'équipe. Si cette Relance d'équipe n'est pas utilisée durant la Phase en court, elle sera perdue.

9 NdT : rien n'étant indiqué, si votre joueur se retrouve malgré tout avec une force inférieure, en lecture littérale, cette carte semble rajouter un dé de blocage au choix de l'adversaire.

10 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte semble pouvoir être utilisée lors d'un Blitz.

11 NdT : Le texte de la carte s'arrête ici (« ... bute their armour was not »). L'armure « non pénétrée » est la seule fin logique de cette phrase.

12 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte semble pouvoir être utilisée lors d'un Blitz.

13 NdT : Afin d'éviter tout abus, il me semble utile de préciser que l'Homme-Arbre comme l'Ogre doit être debout.

14 NdT : on parle bien d'une action de Lancer un Coéquipier, il n'est donc pas possible de Botter un Coéquipier avec cette carte si jamais vous parvenez à obtenir ce trait...

15 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte semble pouvoir être utilisée lors d'un Blitz.

1	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Armure cloutée bardée de runes « Cette armure a certainement passé les tests du contrôle stylistique, mais résistera-t-elle au test des coups ? » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur augmente son AR de 1, jusqu'à un maximum de 11.</p>
2	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Mitaines d'éclair de Ludwig « Ne serait-ce pas des étincelles qui volettent autour de ces poings américains ? Quiconque sera heurté par le porteur de ces gants risque d'avoir un réel choc ! » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte une fois que son effet a été utilisé. Choisissez un joueur de votre équipe. Une fois durant le match, si le joueur est Debout après avoir Mis à Terre un joueur adverse lors d'une action de Blocage¹⁶ durant son activation, vous pouvez choisir de ne pas effectuer de jet d'armure pour le joueur Mis à Terre. A la place, le joueur Mis à Terre est automatiquement Sonné.</p>
3	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Boucle d'oreille parlante « C'est peut-être moi, mais à chaque fois que ce joueur tripote son oreille, il joue comme s'il avait pris connaissance du guide de stratégie de l'équipe adverse... » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne la compétence Pro. De plus, si le joueur choisi est sur le terrain et que le résultat Brillante Stratégie est obtenu sur le tableau des Evénements de Coup d'Envoi, appliquez un modificateur de +1 au D6¹⁷ déterminant quelle équipe reçoit une Relance d'équipe supplémentaire.</p>
4	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Bottes à coque d'acier « Être frappé quand on est au sol n'est pas une expérience des plus agréables, surtout quand le pied qui vous cogne est entouré d'acier ! » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi applique un modificateur supplémentaire de +1 au jet d'Armure lorsqu'il effectue une action d'Agression¹⁸.</p>
5	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Amulette de force « Depuis qu'il porte ce grigri, ce joueur est capable de se débarrasser d'un Orque Noir d'un simple coup de poing ! » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe avec une F de 3 ou moins. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi augmente sa F de 1.</p>
6	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Rune d'amitié « Ce joueur semble être une figure publique très populaire – même les officiels l'apprécient ! » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi perd le trait Animosité (X). De plus, si ce joueur devait être expulsé, vous pourrez ajouter un modificateur de +1 à votre jet de Contestation de la Décision.</p>
7	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Heaume mirifique « Ce casque est un peu trop tape-à-l'œil, ne trouvez-vous pas ? Mais il a le bon goût de servir également d'arme contondante ! » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne les compétences Crâne Épais et Cornes.</p>
8	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Gants magnétiques de Merschorf « Le ballon semble lui avoir littéralement sauté dans les mains ; mais pas le temps d'élucider ce mystère, la Zone d'en But approche... » Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un Old World Human Catcher ou un Old World Dwarf Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi peut appliquer un modificateur supplémentaire de +1 à ses tests d'Agilité lorsqu'il tente de ramasser ou d'attraper le ballon ou lorsqu'il tente d'interférer une passe.</p>

16 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte semble pouvoir être utilisée lors d'un Blitz.

17 NdT : afin d'éviter tout malentendu, seul le D6 de « votre » équipe est concerné...

18 NdT : il existe des règles parues dans un BB Mag. permettant de donner des armes spéciales (comme la tronçonneuse) à des joueurs. Si vous utilisez de telles règles, il me semble plus logique que cette carte ne puisse être donnée à un tel joueur, histoire d'éviter le sur-cumul de bonus lors d'une agression.

1	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Dards empoisonnés « Depuis que ce joueur a été touché à la cuisse par un petit truc pointu, il est un peu groggy » Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, avant que le tour de l'équipe suivante ne débute. Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse. Le joueur est immédiatement « Mis à Terre » et « Sonné »¹⁹.</p>
2	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Chasse-trappe « C'est comme si les jardiniers avaient « omis » de retirer leurs pièges à bêtes sauvages avant le début du match ! » Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse termine une action de Mouvement (mais pas lors d'une action de Blitz) sans se trouver dans une Zone d'en-but. Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le joueur adverse est immédiatement Plaqué. Cela ne cause pas de Turnover, à moins que le joueur ne soit en possession du ballon²⁰.</p>
3	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Cercle d'enterodactyles²¹ « Se déplacer avec un Crapaud Aboyeur n'est pas la meilleure des idées, spécialement quand des Enterodactyles tournoient au dessus du terrain... » Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, avant que le tour de l'équipe suivante ne débute. Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse. Le joueur est immédiatement Plaqué et ajoutez 1 au jet d'Armure et au jet de Blessure subséquents²².</p>
4	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Surprise glissante « Pourquoi ? Mais pourquoi doit-il toujours y avoir des serpents ? » Jouez cette carte au début du tour de n'importe quelle équipe. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Choisissez aléatoirement un joueur adverse. Pour la durée de ce tour d'équipe, le joueur choisi n'a pas de Zone de Tacle²³ et ne peut être activé.</p>
5	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Coâ ! « Je ne sais comment, mais ce joueur vient d'être transformé en grenouille ! Espérons qu'il ne coasse pas ! » Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, avant que le tour de l'équipe suivante ne débute. Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Choisissez un joueur adverse n'étant pas en possession du ballon. Le joueur désigné est transformé en grenouille jusqu'à la fin du tour de l'équipe adverse. Tant qu'il est transformé en grenouille, ses caractéristiques sont : M4 F1 AG4+ CP- AR6+. Il échange également toutes ses compétences et traits avec le trait Sans Les Mains.</p>
6	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Chute du haut de la canopée « Les Terradons à la cime des arbres font à nouveau le ménage – et ils recouvrent le terrain de branches ! » Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Sélectionnez aléatoirement D3 joueurs adverses et jetez un D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 3+, une branche vient heurter le joueur, qui est immédiatement « Mis à Terre » et « Sonné ».</p>
7	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Nuée d'insectes « Je n'avais pas vu autant d'insectes depuis que les Pourris de Nurgle ont accueillis les Souches Moisies²⁴ » Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Défaussez cette carte à la fin de la Phase. Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses souffrent d'un modificateur de -1 lorsqu'ils tentent de Ramasser, Passer ou Attraper le Ballon.</p>
8	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Plantes affamées « Il n'y a pas que des créatures qui soient affamées dans cette jungle. De nombreuses espèces de la flore local ont même un sacré coup de dent ! » Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Choisissez un joueur adverse Debout adjacent à une des lignes de touche. Ce joueur est immédiatement Plaqué²⁵.</p>

19 NdT : Rien n'étant précisé, il me paraît important de rajouter ceci : « Si le joueur tenait le ballon, celui rebondit à partir de la case du joueur. De plus, cette carte étant jouée entre deux tours, il n'y aura pas de Turnover. ».

20 NdT : auquel cas, le ballon rebondira d'une case à partir de la case du joueur.

21 NdT : Ripperdactyls en VO.

22 NdT : Rien n'étant précisé, il me paraît important de rajouter ceci : « Si le joueur tenait le ballon, celui rebondit à partir de la case du joueur. De plus, cette carte étant jouée entre deux tours, il n'y aura pas de Turnover. ».

23 NdT : il n'apportera donc également aucun soutien...

24 NdT : Sumptown Slopper en VO.

25 NdT : Rien n'étant spécifié, je rajouterai : si le joueur était en possession du ballon, celui-ci rebondira d'une case à partir de la case du joueur.

1	Nom	Tenez la ligne !
	Description	« Essayez de passer cette joueuse est plus facile à dire qu'à faire ! »
1	Quand	Jouez cette carte quand un joueur adverse déclare une action de Blocage ²⁶ contre une Jaguar Warrior Blocker de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Jusqu'à la fin du tour de l'équipe, la Jaguar Warrior Blocker augmente sa F de 1 et gagne les compétences Garde et Stabilité.
2	Nom	Championne de Rigg
	Description	« Je vais vous dire, cette joueuse a quelque chose de spécial, c'est comme si elle avait été bénie par une forme de divinité ! »
2	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez une joueuse de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, la joueuse choisie peut relancer un unique dé lors de chacune de ses activations. Rappelez-vous que vous ne pouvez jamais relancer une relance...
3	Nom	Loi de la gravité
	Description	« Et allez !!! Cette joueuse a envoyé sa coéquipière dans les airs – et ce qui est monté finit inmanquablement par redescendre... »
3	Quand	Jouez cette carte quand une Eagle Warrior Linewoman de votre équipe déclare une action de Blocage ²⁶ en étant adjacente à une de ses coéquipières Debout.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Placez la Eagle Warrior Linewoman déclarant l'action de Blocage dans n'importe quelle case libre adjacente à la cible de l'action de Blocage, elle peut ensuite effectuer l'action de Blocage.
4	Nom	Femme fatale²⁷
	Description	« Croyez-moi, vous ne voulez pas la mettre en colère. Ces bottes à pointes semblent avoir été faites pour marcher sur les joueurs adverses ! »
4	Quand	Jouez cette carte quand une joueuse de votre équipe Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage ²⁶ .
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Cette joueuse peut immédiatement effectuer gratuitement une action d'Agression sur le joueur qu'elle vient de Plaquer. Cette joueuse ne peut être exclue du fait de cette agression.
5	Nom	Droit à la gorge
	Description	« Il faut bien reconnaître qu'il est assez difficile de jouer au Blood Bowl tandis qu'une Jaguar Warrior Blocker vous tient à la gorge ! »
5	Quand	Jouez cette carte lorsqu'une Jaguar Warrior Blocker de votre équipe effectue une action de Blocage ²⁶ , Repousse son adversaire et le Poursuit.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Jusqu'à la fin du prochain tour de l'équipe adverse, le joueur qui a été Repoussé n'a pas de Zone de Tacle et ne peut pas être activé.
6	Nom	Réflexes éclairs
	Description	« Par Nuffle, qu'elle est rapide ! Elle s'est élancée sur le terrain, plus vive que les chaussures graissées d'un Coureur d'Égout ! »
6	Quand	Jouez cette carte quand vous activez une joueuse de votre équipe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Pour la durée de son activation, la joueuse ne souffre d'aucun modificateur négatif pour les tests d'Agilité qu'elle serait amené à réaliser.
7	Nom	Passe opportune
	Description	« Elle a attendu le moment idéal pour faire sa passe... Bon courage pour arriver à l'intercepter ! »
7	Quand	Jouez cette carte quand une Python Warrior Thrower de votre équipe annonce qu'elle va faire une action de Passe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Lorsqu'elle effectue l'action de Passe, la Python Warrior Thrower ne souffre d'aucun modificateur négatif dus à la portée ou parce qu'elle est Marquée. De plus, les joueurs adverses ne peuvent interférer sur cette passe.
8	Nom	Furtive et puissante
	Description	« Légère comme un Terradon, puissant comme un Stégadon ! »
8	Quand	Jouez cette carte quand une joueuse de votre équipe déclare une action de Blocage ²⁶ .
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Avant que la joueuse n'effectue son action de Blocage, elle peut bouger d'une case dans n'importe quelle direction, en ignorant les Zones de Tacle. Après que la joueuse ait effectué l'action de Blocage, si elle est encore Debout, elle peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, en ignorant les Zones de Tacle.

26 NdT : Rien n'étant spécifié, l'action de Blocage faisant partie également de l'action de Blitz, un joueur Blitzant semble pouvoir être ciblé par cette carte, à moins que votre Commissaire n'en décide autrement.

27 NdT : Ce titre est en VF sur la carte...

Nom Chute de débris

Description « Il y a de nombreuses choses sur les plafonds d'une caverne que vous ne souhaiteriez pas recevoir sur le nez – mais ce sont probablement les stalactites qui font le plus mal ! »

1 **Quand**

Durée

Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, mais avant que le tour de l'équipe suivante ne commence. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse et jetez un D6. Sur un résultat de 1 ou 2, rien ne se passe (le joueur parvient à éviter la chute du stalactite). Sur un résultat de 3 à 5, effectuez un jet d'Armure, et de Blessure si nécessaire, contre le joueur²⁸. Sur un résultat de 6, le joueur est Plaqué et appliquez un modificateur de +1 au jet d'Armure.

Nom Plongés dans les ténèbres

Description « Rallumez la lumière ! Qui sait quelles manigances nous avons loupées ! »

2 **Quand**

Durée

Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Sélectionnez jusqu'à D3+1 joueurs Debout de votre équipe qui n'ont pas le ballon. Les joueurs choisis peuvent immédiatement se déplacer d'une case en ignorant les Zones de Tacle.

Nom Provisions contaminées

Description « Non, non, non ! Ne bois pas ça ! »

3 **Quand**

Durée

Jouez cette carte au début de l'étape 2 de la Séquence de Fin de Phase. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Un joueur adverse souffre d'un modificateur de -1 au jet lorsqu'il tente de se Rétablir.

Nom Piège égaré

Description « Pas sûr que ce joueur ait été la cible de ce piège, mais nous savons à présent qu'il fonctionne parfaitement ! »

4 **Quand**

Durée

Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, mais avant que le tour de l'équipe suivante ne commence. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Choisissez un joueur se trouvant dans les 2 cases du bord du terrain : le joueur est immédiatement Mis à Terre et Sonné.

Nom Avantage à domicile

Description « Les supporters semblent prêt à donner un réel coup de mains à l'équipe qui joue à la maison – les visiteurs n'auront pas une telle chance ! »

5 **Quand**

Durée

Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps. Défaussez cette carte à la fin du match. A chaque fois qu'un joueur adverse est poussé ou atterrit dans la foule, appliquez un modificateur de +1 au jet de Blessure.

Nom Squig en liberté !

Description « Un Squig ! Il se précipite sur le terrain et tente de chopper le ballon ! »

6 **Quand**

Durée

Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, mais avant que le tour de l'équipe suivante ne commence et seulement si le ballon est au sol. Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le Ballon Dévie²⁹ de sa position actuelle.

Nom Explosion d'une conduite d'égout

Description « Pour de nombreuses équipes, l'exposition d'une conduite d'égout serait suffisante pour arrêter le match, mais pas pour ces rats pouilleux ! »

7 **Quand**

Durée

Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Défaussez cette carte à la fin de la Phase en cours. Tant que cette carte est en jeu, les Skaven Clanrat, les Skaven Thrower, les Gutter Runner et les Blitzers Skavens de votre équipe³⁰ gagne la compétence Répulsion.

Nom Toile d'araignée géante

Description « Quelqu'un a égaré une ou deux araignées durant le nettoyage de printemps – et cela cause quelques soucis à son adversaire ! »

8 **Quand**

Durée

Jouez cette carte au début de la première Phase de la partie, avant que le moindre joueur n'ait été activé. Défaussez cette carte à la fin du premier tour de l'équipe adverse. Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses voient leur caractéristique de M réduite de 2, jusqu'à un minimum de 1.

28 NdT : rien n'étant indiqué, si l'armure n'est pas pénétrée, il n'arrive rien au joueur.

29 NdT : S'il est attrapé par un joueur de l'équipe qui vient d'achever son tour ou s'il devait sortir du terrain (il serait alors renvoyé sur le terrain), l'équipe qui devait entamer son tour le fera et ne subira pas de turnover à cause de ça, ces deux effets ayant eu lieu avant qu'elle ne commence effectivement son tour de jeu.

30 NdT : la règle est limpide, mais si votre commissaire est d'accord, je préconiserais en règle maison que cela fonctionne pour tous les skavens (hors Champion, Mutant Rat-Ogre et Rat Ogre) lors de matchs opposant les équipes des Bas-fonds à des skavens ou lors de match multijoueurs...

Nom	Nuage de fumée
Description	« Pouf... Et un skaven sournois qui décampe ! »
Quand	Jouez cette carte quand un Gutter Runner de votre équipe devient la cible d'une action de Blocage ³¹ .
1 Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet	Le Coureur d'Égout ciblé par l'action de Blocage peut immédiatement se déplacer d'une case en ignorant les Zones de Tacle. Le Coureur d'Égout doit se déplacer de façon à ne plus être Marqué par le joueur qui l'a pris pour cible avec l'action de Blocage, autrement la carte ne peut pas être jouée. L'activation du joueur adverse prend immédiatement fin.
Nom	Renouveau à la mi-temps
Description	« Le coach a été occupé à recruter de nouveaux joueurs durant la première mi-temps, on va voir ce que les nouvelles recrues ont dans le ventre ! »
Quand	Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
2 Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet	Ajoutez immédiatement D3+1 Journaliers Underworld Snotling dans votre box des Réserves. Cela peut conduire votre équipe à inclure temporairement plus de 16 joueurs. Ce sont des joueurs qui suivent les règles des journaliers à tout autre point de vue excepté qu'ils ne peuvent pas être engagé lors de la séquence d'Après-match et qu'ils ne peuvent pas se voir attribuer de titre de JDM.
Nom	'trapez lé, lé ga !
Description	« Même s'il y aura des choses infiniment plus dangereuses qu'un pack de Snotlings et de Gobelins, ils pourront quand même porter des coups bien vicieux ! »
3 Quand	Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe actuelle.
Effet	Tant que cette carte est en jeu, les Underworld Goblin Lineman et les Underworld Snotling de votre équipe gagnent la compétence Garde.
Nom	Bagarr' de gros bras
Description	« Remarquez comme les musclés de l'équipe ne semblent pas vouloir faire de cadeaux à leurs adversaires aujourd'hui ! »
Quand	Jouez cette carte au début d'un tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
4 Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe actuelle.
Effet	Choisissez un Mutant Rat Ogre ou un Underworld Troll de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi peut effectuer une action de Blocage ³² supplémentaire contre une cible différente. Si le joueur a la compétence Frénésie, il doit intégralement résoudre la première action de Blocage (en incluant les poursuites et actions de Blocage dues à sa Frénésie) avant de choisir la cible de l'action de Blocage supplémentaire.
Nom	Ballon repoussant
Description	« Je ne les blâme pas, je ne toucherai moi-même pas un seul des équipements laissés entre les mains de Gobelins ou de Snotlings ! »
5 Quand	Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase en cours.
Effet	Tant que cette carte est en jeu, si un joueur adverse souhaite se déplacer dans une case où se trouve le ballon, il doit d'abord jeter un D6. Sur un résultat de 1, le joueur ne peut se déplacer dans la case lors de ce tour, mais il peut continuer son activation ³³ normalement.
Nom	Remontant à la Malepierre
Description	« Ces yeux verts, brillants de malveillance, cette hausse soudaine de force et cette explosion de violence... Ouaip, il n'y a qu'une dose de Malepierre pour faire ça ! »
6 Quand	Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase en cours.
Effet	Choisissez un Skaven Clanrat ou un Blitzzer Skaven de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi augmente sa F de 1 et gagne la compétence Frénésie.
Nom	Champignon troglodytique
Description	« L'humidité et les ténèbres d'une cave sont des conditions parfaites pour la culture en masse des Champignons Bonnet-de-fou. »
7 Quand	Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase en cours.
Effet	Choisissez jusqu'à trois ³⁴ Underworld Goblin Linema ou Underworld Snotling de votre équipe, et jetez un D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, le joueur est immédiatement placé dans le box des joueurs Éliminés et il ne prendra plus part au match, de quelque façon que ce soit. Sur un résultat de 2 à 5, le joueur augmente sa F de 1 tant que cette carte est en jeu. Sur un résultat de 6, le joueur augmente sa F de 1 et gagne la compétence Frénésie tant que cette carte est en jeu.
Nom	Queue tranchante
Description	« Vous cherchez mal... Ce n'est pas un crochet qu'il faut trouver, mais plutôt la queue se terminant par un couteau effilé ! »
8 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet	Choisissez un Rat des Skaven Clanrat de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne le trait Poignard.

- 31 NdT : Au vu de la description de l'effet de cette carte, il semblerait que celle-ci ne puisse être jouée que lors d'un Blocage et non lors d'une action de Blitz.
- 32 NdT : rien n'étant indiqué, l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, il semble possible de jouer cette carte lors d'un Blitz. Attention, elle ne permet pas en revanche de déclarer un Blitz pour effectuer la seconde action de Blocage.
- 33 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, si un joueur annonce une action nécessitant une récupération du ballon (ex : le joueur va faire une action de Passe et doit préalablement ramasser le ballon) et qu'il ne peut le faire à cause du 1, je préconise que ce joueur puisse terminer son mouvement mais que l'action ne soit pas perdue et qu'un autre joueur puisse alors tenter de l'effectuer.
- 34 NdT : rien n'indiquant le contraire, et à moins que votre commissaire n'en décide autrement, vous pouvez aussi choisir ces trois joueurs parmi les deux postes cités.

D8

Bienfaits de l'Entraînement

Nom **Passe en mouvement**

Description « Ce joueur ne s'est pas tourné les pouces. Quel mouvement ! Une petite passe, et ensuite, aussi rapide que l'éclair, il reprend sa position ! Exceptionnel ! »

1 Quand Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe effectue avec succès une action de Passe réceptionnée par un joueur de votre équipe.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le joueur qui a effectué l'action de Passe peut continuer son activation s'il lui reste du mouvement pour le faire.

Nom **Posture d'épéiste**

Description « Vous voulez que je vous dise, mais avoir passé des années sur le pont d'un navire fait des merveilles pour l'équilibre des joueurs ! »

2 Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est la cible d'une action de Blocage.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le joueur gagne les compétences Blocage, Esquive, et Glissade Contrôlée pour la durée de l'action de Blocage. De plus, le joueur ayant déclaré l'action de Blocage ne peut utiliser les compétences Tacle et Lutte durant l'action de Blocage.

Nom **Débarrasse-toi de ça !**

Description « Le porteur de balle est à terre ! Mais il est parvenu à se débarrasser du ballon avant de heurter le sol ! »

3 Quand Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe utilise la compétence Délestage.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Lorsque le joueur utilise la compétence Délestage, la passe peut également être une Passe Courte ou une Passe Longue en sus d'une Passe Rapide.

Nom **Cœur brisé**

Description « Eh bien, la morale de cette histoire est... Ne froissez jamais une Furie Elfe Noire – après le Blood Bowl, la vengeance reste leur sport favori ! »

4 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Choisissez une Witch Elf de votre équipe. Durant votre tour, la Furie peut ajouter un dé de Blocage supplémentaire à son jet (jusqu'à un maximum de 3 dés) lorsqu'elle effectue une action de Blocage.

Nom **Glissant tel une anguille**

Description « Bon courage pour attraper ce joueur ! Il ressemble à un truc glissant qu'on aurait intégralement recouvert d'une substance glissante »

5 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Choisissez un Runner de votre équipe. Durant l'activation de ce Coureur, il réussira ses jets d'Esquive sur un résultat de 2+, quel que soit le nombre de Zones de Tacle dans lesquelles il tente de se rendre.

Nom **Utiliser leur propre poids contre eux**

Description « Quel geste ! Il vient de bloquer ce joueur en le frappant, en se servant simplement de son élan pour le mettre au sol ! »

6 Quand Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe devrait être Plaqué par un joueur adverse suite à une action de Blocage.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Au lieu d'être Plaqué, le joueur et le joueur adverse ayant effectué l'action de Blocage sont Mis à Terre. Cela ne cause pas de Turnover.

Nom **Choppe le ballon**

Description « Ce joueur a des vues sur le ballon, et il est prêt à ne rien laisser s'opposer au fait qu'il mette la main dessus ! »

7 Quand Jouez cette carte lorsque vous déclarez une action de Blitz avec un Blitzer de votre équipe.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Pour la durée de son activation, le Blitzer gagne la compétence Arracher le Ballon.

Nom **Opportuniste**

Description « Ce joueur ne rate jamais une opportunité, il est toujours bien placé ! »

8 Quand Jouez cette carte quand un ballon non-atrappé atterrit dans une case adjacente à un joueur Démarqué de votre équipe.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Le joueur récupère immédiatement le ballon.

Nom Venin de Karibdyss**Description**

« On raconte que le venin de Kharibdyss est particulièrement douloureux et qu'il agit très vite : pas étonnant qu'il ait la faveur des Assassins ! »

- 1 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Choisissez un Assassin de votre équipe. La prochaine fois qu'il pénètre l'Armure d'un joueur adverse en utilisant le trait Poignard, il peut ajouter 2 au jet de Blessure.

Nom Rideau de fumée**Description**

« C'est dur de frapper quelque chose que vous ne pouvez voir – une bombe de fumée bien placée peut juste faire la différence entre traverser les lignes adverses ou finir tabassé par elles ! »

- 2 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est la cible d'une action de Blocage.

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Le joueur de votre équipe ciblé par l'action de Blocage³⁵ peut immédiatement se déplacer d'une case en ignorant les Zones de Tacles. Le joueur doit se déplacer de façon à ne plus être Marqué par le joueur adverse l'ayant pris pour cible lors de l'action de Blocage. L'activation du joueur adverse se termine immédiatement.

Nom Plongeon**Description**

« Sérieusement, il ne saurait être question de faute ! Il l'a juste frappé très fort ! Quelque chose cloche chez cet arbitre... »

- 3 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est Plaqué suite à une action de Blocage d'un joueur adverse.

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Lancez un D6 pour le joueur adverse. Sur un résultat de 3+, ce joueur est immédiatement Expulsé³⁶. Ceci ne cause pas de Turnover.

Nom Se fondre dans les ombres**Description**

« Les Elfes Noirs sont une engeance rusée. Si vous ne gardez pas un œil sur eux, ils ont la fâcheuse habitude de surgir de là où vous les attendez le moins ! »

- 4 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Choisissez un joueur Démarqué de votre équipe qui n'est pas en possession du Ballon. Ce joueur peut immédiatement se déplacer de jusqu'à quatre cases en ignorant les Zones de Tacle. Le joueur choisi doit finir son Mouvement de façon à n'être Marqué par aucun joueur adverse.

Nom Dards empoisonnés**Description**

« Je ne sais d'où viennent ces dards, mais ils ne semblent pas très dangereux... À moins qu'ils n'aient été enduits de... »

- 5 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Choisissez un joueur adverse. Le joueur ainsi désigné est empoisonné. À la fin de chaque activation du joueur empoisonné, lancez un D6. Sur un résultat de 6, le joueur succombe au poison et est immédiatement mis KO. Cela ne cause pas de Turnover, à moins que ce joueur ne soit en possession du Ballon.

Nom Œil de la Méduse**Description**

« Cette gemme est intéressante, et ce joueur semble complètement hypnotisé par son éclat ! »

- 6 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Choisissez un joueur adverse Marqué n'ayant pas le Ballon. Le joueur choisi ne peut être Activé durant le tour de l'équipe adverse, et il perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.

Nom Fermez les yeux**Description**

« Je pense que cet arbitre a été acheté. C'est la seule explication que je peux concevoir pour que cette équipe s'en sorte après cette agression meurtrière ! »

- 7 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.

Cette carte prend fin à la fin du match.

Pour le reste de la partie, les joueurs de votre équipe ne seront pas expulsés pour avoir commis une action d'Aggression.

Nom Filets de pêche**Description**

« Woh, quelle innovation : utiliser des filets de pêche pour empêtrer l'opposition et la mettre à terre. »

- 8 **Quand**
Durée
Effet

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Choisissez un joueur adverse se trouvant à jusqu'à deux cases d'un Lineman Elfe Noir de votre équipe. Le joueur est immédiatement Mis à Terre.

35 NdT : rien n'étant spécifié, l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, le joueur Blitzant doit également arrêter son action comme spécifié à la fin de la description de l'effet.

36 NdT : 3+, ça me semble assez violent... À voir si votre Commissaire de ligue ne souhaite pas modifier cela. Le coach adverse semble rester libre de Contester la Décision de l'Arbitre.

	Nom	« Regardez-le foncer ! »
	Description	« <i>Par Nuffle ! Essayez d'attraper un tel receveur !</i> »
1	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un Catcher de votre équipe. Ce Catcher augmente sa caractéristique de M à 10 pour la durée de cette Phase.
	Nom	Boulet de canon
	Description	« <i>Bonne chance si vous voulez intercepter cette passe ! On la croirait tirée par un canon impérial !</i> »
2	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Thrower de votre équipe effectue une action de Passe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Lorsque ce Thrower effectue une action de Passe, les joueurs adverses ne peuvent tenter d'Intercepter la passe ou d'utiliser leur compétence Sur le Ballon.
	Nom	Beau plongeon
	Description	« <i>Je sais que les Elfes Sylvains sont faciles à mettre à terre, mais là, quand même !</i> »
3	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe est Plaqué suite à une action de Blocage ³⁷ d'un joueur adverse.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Lancez un D6 pour le joueur adverse. Sur un résultat de 3+, ce joueur est immédiatement Expulsé. Cela ne provoque pas de Turnover ³⁸ .
	Nom	Passe de précision
	Description	« <i>Il va quand même falloir que vous l'admettiez ! Le jeu de passe des Elfes Sylvains est ce qui se rapproche le plus d'une forme d'art !</i> »
4	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Thrower de votre équipe effectue une action de Passe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Lorsque vous Tester la Précision, le Thrower ne souffre d'aucun modificateur négatif qui pourrait s'appliquer ³⁹ lorsqu'il effectue une Passe Courte, une Passe Longue ou une Longue Bombe.
	Nom	« Pas les cheveux ! »
	Description	« <i>Il est allé rapidement au sol, mais sans être décoiffé d'un poil ! Mission accomplie !</i> »
5	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse déclare vouloir effectuer une action de Blocage (mais pas lors d'une action de Blitz) contre un joueur de votre équipe ⁴⁰ .
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	La cible de l'action de Blocage est Mise à Terre ⁴¹ , et l'action de Blocage n'a pas lieu. L'activation du joueur adverse prend immédiatement fin ⁴² .
	Nom	Spectacle chorégraphié
	Description	« <i>Oh, et c'est reparti ! Les Wardancers assurent le spectacle !</i> »
6	Quand	Jouez cette carte n'importe quand, durant l'activation d'un Wardancer de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Le Wardancer choisi peut relancer n'importe quel dé ⁴³ – mais rappelez-vous qu'il n'est pas possible de relancer un dé qui a déjà été relancé.
	Nom	Il est branché !
	Description	« <i>Qui aurait pu croire qu'un Homme-Arbre pouvait se mouvoir comme cela !</i> »
7	Quand	Jouez cette carte immédiatement après avoir activé un Loren Forest Treeman de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Déplacez immédiatement le Loren Forest Treeman de jusqu'à une case, en ignorant les Zones de Tacles. Le Loren Forest Treeman choisi peut ensuite effectuer une action de Blocage ⁴⁴ . Notez que cette carte ne peut être utilisée sur un Loren Forest Treeman Enraciné.
	Nom	Blocage coordonné
	Description	« <i>Bien, bien, bien, il semblerait que l'entraînement commence à payer ! Ces Linemen ont bloqué ce joueur à deux... euh, non, à trois... euh, non, à quatre même !</i> »
8	Quand	Jouez cette carte quand un Wood Elf Lineman de votre équipe annonce une action de Blocage ⁴⁵ .
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	N'importe quel Wood Elf Lineman de votre équipe ⁴⁶ Marquant la cible de l'action de Blocage gagne la compétence Garde jusqu'à la fin de l'action de Blocage.

37 NdT : rien n'étant précisé, il me paraît important de bien rappeler qu'une action de Blitz comprend une action de Blocage. Cette carte peut donc être utilisée suite à une action de Blitz.

38 NdT : rien n'étant précisé, si le joueur expulsé tenait le ballon, ce dernier rebondira à partir de la case dans laquelle il se trouve.

39 NdT : Afin de dissiper tout malentendu lié à la traduction, les autres modificateurs comme, par exemple, les ZdT adverses continuent bien de s'appliquer. Ce ne sont que les modificateurs de -1, -2 et -3, respectivement pour la Passe Courte, la Passe Longue et la Longue Bombe, qui ne s'appliquent plus.

40 NdT : « Friendly player » en VO. En théorie, il ne peut s'agir que d'un joueur de « votre » équipe, mais dans certaines variations de BB, suivant les décisions des Commissaires de Ligue, on peut être amené à soutenir des joueurs d'autres équipes, donc des « joueurs alliés ». Considérez que normalement, il s'agit bien d'un joueur de votre équipe, mais que lors de certaines variations de BB, il est littéralement possible d'utiliser cette carte pour aider un joueur amical, donc d'une équipe alliée (même s'il reste étrange qu'un joueur autre qu'un Elfe puisse s'intéresser à sa coupe de cheveux, mais c'est un autre débat).

41 NdT : rien n'étant précisé, s'il avait le ballon, ce dernier rebondira à partir de la case dans laquelle il se trouve.

42 NdT : rien n'étant précisé, si le ballon rebondit sur la case du joueur adverse, ce dernier peut quand même tenter de le ramasser en suivant les règles normales.

43 NdT : « any single dice » en VO. Comprendre « n'importe quel dé solitaire ». En d'autres termes, littéralement, vous ne pouvez relancer qu'un dé jeté seul, pas des dés jetés lors des jets communs (comme deux D6 ou 2 dés de blocage par exemple). A voir avec votre Commissaire de Ligue s'il vous autorise une utilisation plus large de cette carte ou s'il la laisse retrainte au « dé de lancer solitaire ».

44 NdT : rien ne spécifiant le contraire, l'utilisation de cette carte ne compte pas comme l'action de Blitz de votre équipe. De même, l'utilisation de cette carte ne remplace littéralement pas l'action annoncée lors de l'activation du Treeman et ne semble donc pas l'empêcher d'agir normalement ensuite. Malgré tout, sachant qu'elle offre une case de mouvement au Treeman, qu'elle lui assure un blocage non-consommateur du Blitz de l'équipe et lui évite en plus d'effectuer le jet de Prendre Racine, je conseillerais de considérer que cette carte remplace l'action du Treeman plutôt qu'elle lui en ajoute une. À moins que votre Commissaire n'en décide autrement, bien entendu...

45 NdT : rien n'étant précisé, il me paraît important de bien rappeler qu'une action de Blitz comprend une action de Blocage. Cette carte peut donc être utilisée lors d'une action de Blitz.

46 NdT : « Friendly Wood Elf Lineman » en VO. En théorie, il ne peut s'agir que d'un joueur de « votre » équipe, mais dans certaines variations de BB, suivant les décisions des Commissaires de Ligue, on peut être amené à soutenir des joueurs d'autres équipes, donc des « joueurs alliés ». Considérez que normalement, il s'agit bien d'un joueur de votre équipe, mais que lors de certaines variations de BB, il est littéralement possible d'utiliser cette carte pour aider un joueur Elfe Sylvain amical, donc d'une autre équipe d'Elfe Sylvain.

Nom Créatures des bois

Description « Je savais que des bestioles vivaient à l'intérieur d'un Homme-Arbre, mais je n'aurais jamais pensé qu'elles seraient autorisées à l'aider en plein match ! »

- 1 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
- Effet** Choisissez un Loren Forest Treeman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Loren Forest Treeman de Loren peut relancer un seul dé de Blocage à chaque fois qu'il effectue une action de Blocage, y compris lorsqu'il effectue un Blocage lors d'une action de Blitz.

Nom Racines agrippantes

Description « C'est moi, ou ces racines semblent bouger ? En tout cas, le joueur qu'elles viennent d'agripper, lui, il ne peut plus le faire ! »

- 2 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
- Effet** Choisissez un joueur adverse Debout. Ce joueur est considéré comme étant Enraciné, exactement comme s'il avait obtenu un 1 sur un jet de Prendre Racine⁴⁷.

Nom Nuée d'abeilles

Description « Par Nuffle ! Ce pauvre joueur est recouvert d'insectes ! Il se roule par terre en hurlant des trucs à propos d'abeilles... »

- 3 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
- Effet** Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse Debout. Ce joueur est immédiatement Mis à Terre et Sonné. Si le joueur tenait le ballon, celui-ci rebondira à partir de la case dans laquelle il se trouve. Cela ne provoque pas de Turnover.

Nom Faucon de chasse

Description « Mais d'où sort cet oiseau de proie ? Il embarque le ballon ! Attendez, non ! Il vient de le lâcher et le ballon est revenu sur le terrain ! »

- 4 Quand** Vous pouvez jouer cette carte si le ballon est à terre au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse (avant que le moindre joueur ne soit activé). Vous ne pouvez cependant pas jouer cette carte suite à un Coup d'Envoi.
- Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
- Effet** Faites immédiatement dévier le ballon⁴⁸, en partant de sa case actuelle.

Nom Vents contraires

Description « Les vents semblent souffler en faveur des Elfes Sylvains aujourd'hui ! Ça risque de compliquer le jeu de passe adverse ! »

- 5 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
- Effet** Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses effectuant une action de Passe ne peuvent tenter que des Passes Rapides ou des Passes Courtes⁴⁹.

Nom Vague de chaleur

Description « La chaleur estivale semble s'abattre sur les joueurs ! Certains commencent à perdre leur souffle ! »

- 6 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
- Effet** Sélectionnez aléatoirement D3 joueurs adverses. Les joueurs désignés sont immédiatement Mis à Terre.

Nom Chute de feuilles

Description « Regardez l'état du terrain maintenant, c'est incroyable ! Ça va être assez compliqué de trouver le ballon sous un tel tapis de feuilles »

- 7 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
- Effet** Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois qu'un joueur essaye de ramasser le ballon, appliquez un modificateur de -1 au jet de dé.

Nom Doigts gelés

Description « Ils feraient mieux de trouver des gants ou des mitaines à ce joueur avant qu'il ait des glaçons à la place des mains ! C'est pas facile d'attraper le ballon dans ces conditions ! »

- 8 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
- Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
- Effet** Sélectionnez aléatoirement un joueur sur le terrain. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi souffre d'un modificateur additionnel de -1 pour ramasser le ballon, lorsqu'il effectue une action de Passe ou de Transmission.

47 NdT : pour préciser les choses : le joueur ne pourra donc plus se déplacer jusqu'à la fin de la Phase de jeu, ou jusqu'à ce qu'il soit Plaqué ou Mis à Terre. L'effet ne prend pas fin à la fin du tour.

48 NdT : rien n'étant précisé, si le ballon sort du terrain, cela ne causera pas de Turnover.

49 NdT : rien n'étant précisé, il semblerait que la compétence Passe Désespérée ne soit pas impactée...

D8 Évènements Aléatoires⁵⁰

	Nom	Bénédition de Nuffle⁵¹
	Description	« Nuffle en personne doit veiller sur ce joueur, tout ce qu'il tente semble réussir sans la moindre anicroche. Mais la bénédiction de Nuffle est toujours versatile... »
1	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Pour la durée de cette Phase, le joueur peut relancer un dé unique durant chaque tour de votre équipe. Néanmoins, il ne pourra bénéficier d'aucune Relance d'Équipe durant cette Phase.
	Nom	Mutation soudaine
	Description	« Il ne me semble pas que ce joueur ressemblait à ça au début du match ! »
2	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un Beastman Runner Lineman de votre équipe. Il gagne, au choix, l'une des compétences de Mutations suivantes jusqu'à la fin de la Phase : Cornes ⁵² , Griffes, Main Démesurée, Présence Perturbante ou Répulsion.
	Nom	Bénédition de Tzeentch⁵³
	Description	« Une passe digne de Tzeentch ! Il l'a expédiée magnifiquement directement dans les mains de son coéquipier ! »
3	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe a réussi avec succès une action de Passe qui n'était pas une Passe Rapide et qu'elle a été réceptionnée par un joueur de votre équipe.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la partie.
	Effet	Le joueur qui a effectué l'action de Passe améliore son AG de 1 ⁵⁴ jusqu'à la fin du match.
	Nom	Fissure imprévisible
	Description	« Quelque chose a dû déplaire aux Dieux du Chaos, parce qu'une énorme fissure vient juste d'apparaître en plein milieu du terrain ! »
4	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Jetez un D6 pour chaque joueur sur la Ligne d'Engagement. Sur un résultat de 6, ce joueur est immédiatement Plaqué.
	Nom	Une vie à part
	Description	« Attendez ! Des jambes ont surgi du ballon et il commence à courir dans tous les sens »
5	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse lorsque le ballon est au sol, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Faites dévier le ballon à partir de sa case initiale. S'il atterrit sur un joueur, ce dernier ne peut pas tenter de le réceptionner. A la place, le ballon rebondira depuis la case de ce joueur ⁵⁵ .
	Nom	Bénédition de Slaanesh
	Description	« Quel Touchdown ! Il a transpercé la défense avec une telle vivacité ; et vous savez que Slaanesh se délecte de telles actions ! »
6	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe marque un Touchdown.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la partie.
	Effet	Le joueur qui a inscrit le Touchdown augmente son Mouvement de 1 jusqu'à la fin du match.
	Nom	Bénédition de Nurgle
	Description	« C'est un coup vraiment crade – Nurgle en personne serait fier de ça ! »
7	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe met KO ou inflige une Blessure à un joueur adverse lors d'une Agression.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la partie.
	Effet	Le joueur ayant commis l'Agression gagne les compétences Joueur Vicieux (+1) et Présence Perturbante jusqu'à la fin de la partie.
	Nom	Bénédition de Khorne
	Description	« Avec le carnage que ce joueur est en train de commettre, Khorne doit beaucoup s'amuser en le regardant ! »
8	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe inflige une Blessure ⁵⁶ .
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la partie.
	Effet	Le joueur qui a infligé une blessure augmente sa caractéristique de Force de 1 pour le reste du match.

50 NdT : Si votre équipe suit la règle « Favoris de » avec un Nom de divinité spécifique du Chaos, je vous suggère de voir avec votre Commissaire de Ligue pour mettre en place, dès le début de la ligue, la règle maison suivante : « Si votre équipe tire une Bénédiction divine (hors Nuffle, car tous les joueurs de Blood Bowl rendent hommage à Nuffle) différente de sa divinité tutélaire, elle doit la remplacer par la bénédiction de son Dieu. Ainsi, une équipe ayant la règle « Favoris de Tzeentch » qui obtient une Bénédiction de Khorne doit la remplacer par la Bénédiction de Tzeentch. ».

51 NdT : le chiffre sacré de Nuffle étant le 11, je l'ai fait correspondre au 1...

52 NdT : Étrange qu'une figurine ayant de base la compétence Cornes puisse la gagner à nouveau. Je vous propose de la remplacer par Bras Supplémentaires en attendant que ceci soit corrigé par GW.

53 NdT : le chiffre sacré de Tzeentch étant le 9, je me suis permis de le faire correspondre à 3, chiffre dont 9 est un multiple...

54 NdT : Ainsi, un joueur ayant AG4+ aura AG3+. Je trouve étonnant que ce soit l'AG qui soit améliorée suite à une passe... Syndrome règle de BB16 ? Je vous suggère de voir avec votre Commissaire de Ligue si la CP du joueur ne bénéficierait pas également du même traitement...

55 NdT : rien n'étant indiqué pour la suite de ce rebond, je rajouterais que s'il rebondit sur un joueur, ce dernier ne devrait pas être plus en mesure de le réceptionner que l'autre et que le ballon devrait continuer de Rebondir tant qu'il ne se sera pas immobilisé au sol. A votre commissaire de voir comment il préfère gérer la situation.

56 NdT : la carte ne précise pas s'il doit l'infliger à un joueur adverse ou non...

1	<p>Nom Cavalcade</p> <p>Description « Je vais vous dire un truc : je ne voudrais pas être sur le chemin d'un troupeau d'Homme-Bête ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Durant le tour de votre équipe, vous pouvez effectuer deux actions de Blitz, mais ces deux actions doivent être réalisées par des Beastmen Runner Linemen.</p>
2	<p>Nom Engeance spontanée</p> <p>Description « Je suis sûr que cette Engeance n'était pas là trois minutes plus tôt ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un Beastman Runner Lineman de votre équipe. Pour le restant du match, il gagne les compétences Queue Préhensile et Tentacules.</p>
3	<p>Nom Flammes du Chaos</p> <p>Description « Wow ! Ça vous montre ce qui arrive quand vous ennuyez les Dieux du Chaos, ils libèrent une vengeance ardente ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Désignez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse. Ce joueur prend feu immédiatement : effectuez un jet de Blessure pour ce joueur.</p>
4	<p>Nom « J'ai dit à terre ! »</p> <p>Description « Quand ce joueur dit « couché », il est beaucoup plus sage de rester au sol ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte quand un Chosen Blocker de votre équipe effectue une action de Blocage dont le résultat est un « Repoussé ».</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Le Chosen Blocker peut relancer tous les dés de Blocage⁵⁷.</p>
5	<p>Nom Démonstration de force</p> <p>Description « Ce joueur possède une force effrayante, et par Nuffle, il semble vouloir le faire savoir ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un Minotaure, un Chaos Ogre ou un Chaos Troll de votre équipe. Durant ce tour d'équipe, si le joueur choisi effectue une action de Blocage, il peut jeter un dé de blocage supplémentaire, jusqu'à un maximum de trois dés de blocage.</p>
6	<p>Nom Piège à loups</p> <p>Description « Mais qu'est-ce que le coach vient de lancer sur le terrain ? Oh, que ça a l'air dangereux ; espérons que personne ne mette le pied dessus ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un joueur adverse se trouvant dans un Couloir Latéral. Le joueur choisi ne peut effectuer de mouvement durant le tour de son équipe. De plus, à la fin du tour de l'équipe adverse, effectuez un jet d'Armure pour le joueur choisi.</p>
7	<p>Nom Deux contre un</p> <p>Description « C'est limite, se liquer ainsi contre un seul joueur ! Mais, il faut aussi reconnaître que c'est très amusant à regarder ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.⁵⁸</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez deux joueurs de votre équipe qui Marquent le même joueur. Effectuez immédiatement une action de Blocage avec l'un des joueurs choisis contre le joueur Marqué par vos deux joueurs.</p>
8	<p>Nom Corruption arbitrale</p> <p>Description « Et bien, c'est une manière comme une autre d'avoir l'arbitre de son côté – le convertir à la religion du Chaos ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la partie.</p> <p>Effet Pour le reste du match, les joueurs de votre équipe ne seront pas exclus pour avoir commis une action d'Aggression.</p>

57 NdT : la formulation VO nous dit « tous les dés de l'action de Blocage » (« All dice in the Block action »), ce qui est un peu capillotracté. Rappelons que les jets d'Armure et de Blessure ne sont pas des jets d'action de Blocage, mais des jets consécutifs de cette action.

58 NdT : vu la formulation, cela laisserait supposer que cette action de Blocage est gratuite et n'impacte pas les actions futures des deux autres joueurs. Sinon, je ne comprends pas l'intérêt de cette carte.

Évènements Aléatoires

D8

Nom Assaut de glands

Description « On dirait que des écureuils veulent se joindre à l'action : ils bombardent les joueurs avec des glands ! »

1 **Quand** Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Jetez un D6 pour chaque joueur adverse⁵⁹ se trouvant à 2 cases ou moins d'un ou plusieurs Altern Forest Treeman de votre équipe. Sur un 6, le joueur est immédiatement Plaqué.

Nom Quel shoot !

Description « L'Homme-Arbre étend sa jambe en arrière et, wouch !, ainsi s'en est allé le Gnome... »

2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant d'activer le moindre joueur.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Choisissez un Gnome Lineman de votre équipe adjacent à un Altern Forest Treeman Debout de votre équipe. Le Altern Forest Treeman peut effectuer une action Spéciale de Botter de Coéquipier sur le joueur choisi avant que votre tour ne débute⁶⁰.

Nom Tout plein d'échardes

Description « Peut-être que frapper un arbre n'est pas la meilleure des idées qui soit : tout le monde sait qu'une écharde est la plus douloureuse des blessures ! »

3 **Quand** Jouez cette carte quand un joueur adverse Plaqué un Altern Forest Treeman de votre équipe lors d'une action de Blocage⁶¹.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Le joueur ayant Plaqué le Altern Forest Treeman est immédiatement Mis à Terre⁶².

Nom Regarde où tu marches !

Description « On dirait qu'il y a plein de hérissons qui hibernent sous les tas de feuilles qu'on trouve sur le terrain. Ils feraient mieux de regarder où ils mettent les pieds s'ils ne veulent pas avoir une surprise douloureuse... mais qui ne manquera pas de piquant ! »

4 **Quand** Jouez cette carte quand un joueur adverse déclare qu'il va Foncer, avant que le moindre dé ne soit lancé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le joueur adverse applique un modificateur de -2 au jet lorsqu'il Fonce⁶³.

Nom Un atterrissage confortable

Description « Heureusement pour lui, on est en automne : tomber dans un tas de feuilles promet un atterrissage tout en douceur ! »

5 **Quand** Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe est Plaqué comme résultat suite à une action de Blocage⁶⁴ effectuée par un joueur adverse.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Aucun jet d'Armure n'est effectué contre le joueur Plaqué⁶⁵.

Nom Obstruction d'un hibou

Description « Quel raffut ! Ce hibou a tenté de s'enfuir avec le ballon ! »

6 **Quand** Jouez cette carte à la fin du tour de n'importe quelle équipe, avant que le tour de l'équipe suivante ne commence, si le ballon est au sol.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Effectuez une déviation pour le ballon à partir de sa case actuelle.

Nom Endormissement soudain

Description « L'air moite semble rendre ce joueur un peu somnolent : ce n'est pourtant pas l'heure de la sieste de début d'après-midi ! »

7 **Quand** Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur ne soit activé.

Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse se trouvant sur le terrain. Le joueur sélectionné est immédiatement Mis à Terre et compte comme étant Sonné.

Nom Lutins facétieux

Description « Oh, et c'est parti ! Les enqueteurs ont décidé de pimenter un peu les choses et de faire tomber le ballon des mains des joueurs ! »

8 **Quand** Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur ne soit activé.

Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.

Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses appliquent un modificateur supplémentaire de -1 lorsqu'ils tentent de ramasser le ballon.

59 NdT : Les règles ne précisent pas si celui-ci doit être Debout ou pas. En l'absence de précision, et sauf avis contraire de votre Commissaire de Ligue, considérez que celui-ci peut être affecté par la carte quel que soit son état.

60 NdT : Faute de précision, et à moins que votre Commissaire de Ligue n'en décide autrement, considérez que si vous marquez un TD suite à ce bottage, vous aurez marqué durant le tour adverse, votre tour n'ayant pas encore commencé.

61 NdT : L'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée suite à un Blitz.

62 NdT : Rien n'étant indiqué, et à moins que votre Commissaire de Ligue n'en décide autrement, cela ne provoque pas de Turnover, sauf si ce joueur portait le ballon.

63 NdT : Rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire de Ligue n'en décide autrement, il paraît logique que cet effet s'arrête à la fin du tour.

64 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée suite à un Blitz.

65 NdT : pour préciser les choses, celui-ci est donc Mis à Terre et ne souffrira d'aucune Blessure.

Nom Roc invisible**Description** « C'est quoi cette arnaque ? Ce joueur semble avoir comme été stoppé dans son élan par un mur invisible ! Ça fleure bon le coup tordu Gnome selon moi... »**1** **Quand** Jouez cette carte quand un joueur adverse veut entrer dans une case adjacente à un Gnome Illusionniste de votre équipe durant une action de Mouvement⁶⁶.**Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** Le joueur adverse ne peut se déplacer dans cette case durant son mouvement, même s'il peut continuer son activation en suivant les règles habituelles.**Nom** Géroni-Gnome !**Description** « Je me fiche de qui tu es, te prendre un Gnome en pleine tronche te fera mal ! »**Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur ne soit activé.**2** **Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** Choisissez un Gnome Lineman de votre équipe qui est adjacent à un Altern Forest Treeman Debout de votre équipe. Le Altern Forest Treeman peut effectuer une action Spéciale de Lancer de Coéquipier sur le joueur choisi avant que votre tour ne débute. Ce lancer doit cibler un joueur adverse à portée, est toujours réussi et ne dévie pas de la case ciblée. Résolez les effets d'un atterrissage sur une case occupée en suivant les règles habituelles.**Nom** Créatures des bois**Description** « Je savais que les Hommes-Arbres avaient des choses qui nichaient dans leurs branches, mais j'ignorais qu'elles avaient le droit de les aider ! »**3** **Quand** Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur ne soit activé.**Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.**Effet** Choisissez un Altern Forest Treeman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Treeman peut relancer un unique dé de Blocage⁶⁷ durant toutes les actions de Blocage⁶⁸ qu'il fera.**Nom** Cri perçant**Description** « Tous ceux qui ont déjà entendu le cri d'un renard comprennent pourquoi ce joueur se bouche les oreilles après s'être approché un peu trop près de cette sale bête ! »**4** **Quand** Jouez cette carte lorsqu'un Woodland Fox de votre équipe est choisi comme cible lors d'une action de Blocage (mais pas lors d'une action de Blitz).**Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** L'action de Blocage n'a pas lieu et l'activation du joueur adverse prend immédiatement fin.**Nom** Tout n'est qu'illusion**Description** « Regardez, on dirait bien que ce n'est finalement pas le ballon, à la plus grande consternation de ce joueur ! »**5** **Quand** Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse tente de ramasser le ballon, avant que le moindre dé ne soit lancé.**Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** Faites immédiatement rebondir le ballon depuis la case actuelle. L'activation du joueur adverse prend fin immédiatement, mais cela ne compte pas comme si le joueur avait échoué à ramasser le ballon.**Nom** Maintenant, tu me Vois...**Description** « C'est déjà pas simple de mettre la main sur ces fichus Gnômes, mais c'est encore plus compliqué quand vous ne parvenez pas à les voir ! »**6** **Quand** Jouez cette carte lorsqu'un Gnome Lineman de votre équipe est la cible d'une action de Blocage⁶⁸.**Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** Le joueur effectuant l'action de Blocage ne lance qu'un unique dé de Blocage, sans tenir compte d'aucun autre modificateur.**Nom** La vengeance du blaireau**Description** « Je pense que ce joueur vient de réaliser son erreur : si vous voulez frapper un Maître des Bêtes, vous feriez mieux de vous assurer de bien le mettre à terre si vous ne voulez pas que ses petits protégés s'en prennent à vous ! »**7** **Quand** Jouez cette carte quand un Gnome Beastmaster de votre équipe est Repoussé lors d'une action de Blocage⁶⁸ effectuée par un joueur adverse.**Durée** Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.**Effet** Le Maître des Bêtes Gnome n'est pas Repoussé et jetez immédiatement un D6. Sur un résultat de 5+, le joueur ayant effectué l'action de Blocage est immédiatement Plaqué.**Nom** Soupe Gnome spéciale**Description** « Ne jamais faire confiance à la Soupe Gnome : vous ne saurez jamais vraiment ce qu'ils ont mis dedans ! »**8** **Quand** Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur ne soit activé.**Durée** Défaussez cette carte à la fin de la Phase.**Effet** Pour la durée de cette Phase, les joueurs adverses ne peuvent pas apporter de soutien défensif.

66 NdT : Il faut que l'action du joueur adverse précise qu'il s'agit bien d'une « action de Mouvement » (et non un simple mouvement, comme lors d'un Blitz ou d'une Passe par exemple) pour que vous puissiez vous en servir.

67 NdT : Rien n'étant indiqué, et à moins que votre Commissaire de Ligue n'en décide autrement, cela peut se cumuler avec des relances de Compétences/Traits. En revanche, cela ne permet pas de relancer un dé ayant déjà été relancé.

68 NdT : L'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée lors d'un Blitz.

D8 **Coups Bas**

	Nom	Mèche courte
	Description	« Ce goblin a plongé à l'abri sitôt que la bombe a quitté ses mains. Je ne voudrais pas être à la place de celui qui va rattraper ce truc ! »
1	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse attrape une Bombe lancée par un Bomma de votre équipe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le joueur ayant attrapé le ballon n'aura pas la possibilité de lancer la Bombe à son tour. A la place, celle-ci explose immédiatement.
	Nom	Idiot à genoux
	Description	« Ne me dites pas que ce goblin est en train de supplier qu'on l'épargne ? Et en plus, ça semble marcher ! »
2	Quand	Jouez cette carte quand un Gobelin Lineman de votre équipe est choisi comme cible lors d'une action de Blocage ⁶⁹ .
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
	Effet	L'action de Blocage est immédiatement annulée, et le joueur effectuant l'action termine son activation.
	Nom	Ballon bombe
	Description	« Euh... C'est le ballon qui fait tic-tac ? »
3	Quand	Jouez cette carte au début d'un tour de l'équipe adverse, lorsqu'un joueur de l'équipe adverse est en possession du ballon, mais avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le ballon explose immédiatement. Le joueur en possession du ballon est immédiatement Plaqué et un nouveau ballon est remis en jeu, qui Déviera depuis la case du joueur Plaqué.
	Nom	« Allé, ça pass', m'sieur l'arbit' ! »
	Description	« Observez comment le coach glisse habilement quelques pièces à l'arbitre. Finalement, c'est peut-être pas la fin du match pour ce joueur ! »
4	Quand	Jouez cette carte à la fin d'une Phase, lorsqu'un ou plusieurs joueurs de votre équipe devraient être expulsé en vertu du trait Arme Secrète.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le ou les joueurs de votre équipe avec le trait Arme Secrète ne sont pas expulsés à la fin de la Phase.
	Nom	Chaîne et boulet hérissé de piques
	Description	« C'est une arme qui a l'air vraiment chouette : elle est hérissée de piques sur toute sa surface ! »
5	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Cette carte prend fin à la fin du match.
	Effet	Choisissez un Fanatic de votre équipe. Le Fanatic peut ajouter 1 à n'importe quel jet d'Armure effectué lors d'une action de Mouvement Spéciale de Chaîne et Boulet contre un joueur adverse.
	Nom	Dague cachée
	Description	« C'était quoi ça ? Je suis sûr d'avoir vu un truc brillant dans la manche de ce goblin ! »
6	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
	Effet	Choisissez un Gobelin Lineman de votre équipe. Ce Gobelin gagne le trait Poignard jusqu'à la fin de son activation.
	Nom	« Vite, tan' k'l'arbit' y r'garde pas ! »
	Description	« Quelle faute flagrante, mais on dirait que l'arbitre ne l'a même pas vue ! »
7	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe va être Expulsé pour avoir commis une action d'Agression.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le joueur n'est pas Expulsé pour avoir commis une action d'Agression.
	Nom	Spores assommants
	Description	« Je ne suis pas certain de ce que ce goblin vient de lui jeter au visage, mais il étouffe et une mousse étrange lui sort de la bouche ! »
8	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Marqué par un Gobelin Lineman de votre équipe. Le joueur est immédiatement Mis à Terre et est Sonné.

69 NdT : rien n'indique que cette carte peut être utilisée pour « contrer » un Blitz, mais le Blocage faisant parti du Blitz, je vous conseillerais de l'autoriser. A moins que votre Commissaire n'en décide autrement.

1	Nom	Calamité gastronomik
	Description	« Et bien, on dirait que ce joueur est en passe de découvrir ce qu'un Troll mange à son petit déjeuner, et à son goûter ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un Trained Troll de votre équipe termine son activation.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le Trained Troll peut immédiatement effectuer une action Spéciale de Gerbe de Vomi, même s'il en a déjà effectué une lors de ce tour.
2	Nom	Carnage total
	Description	« Regardez, ce goblin a totalement perdu le contrôle de sa tronçonneuse ! On dirait qu'on va avoir droit à quelques minutes fort amusantes ! »
	Quand	Jouer cette carte au début de l'activation d'un Looney de votre équipe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Lors de ce tour, le Looney peut effectuer deux actions Spéciales d'Attaque de Tronçonneuse. A la fin de son activation, la Tronçonneuse <i>dérape automatiquement et touche le Looney, comme indiqué dans les règles du trait Tronçonneuse</i> ⁷⁰ . Ceci n'entraîne pas de Turnover.
3	Nom	Supporters brailards
	Description	« Je suppose que ces fans gobelins ont consommé un peu trop de pintes de Crok-n'en-boure ⁷¹ ... Ils ne balancent pas que des insanités à l'équipe adverse ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Sélectionnez aléatoirement D3 joueurs adverses, et jetez un D6 pour chacun d'eux. Sur un 1, rien ne se passe, le joueur esquive ce qu'on lui jette. Sur un résultat de 2 à 5, effectuez un jet d'Armure pour le joueur ⁷² . Sur un résultat de 6, effectuez un jet de Blessure pour le joueur.
4	Nom	Champignons Bonnet-de-Fou
	Description	« Attachez-vous bien, chers amis de Cabalvision, les gobelins commencent à mâchouiller des Champignons Bonnet-de-Fou : les résultats peuvent être vraiment spectaculaires ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez jusqu'à trois Gobelin Linemen de votre équipe et lancez un D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, le Lineman est immédiatement mis KO. Sur un 2+, le Gobelin Lineman gagne +1 en Force tant que cette carte est en jeu.
5	Nom	Missile goblin
	Description	« Peut-être que les gobelins ne sont pas les meilleurs joueurs de Blood Bowl, mais ce sont d'excellents projectiles ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Gobelin Lineman de votre équipe qui est adjacent à un Trained Troll de votre équipe. Le Trained Troll peut effectuer une action Spéciale de Lancer un Coéquipier avec le joueur choisi avant que votre tour ne commence. Ce lancer doit viser un joueur de l'équipe adverse se trouvant à portée. Le lancer est automatiquement réussi et ne dévient pas de la case ciblée. Utilisez les règles normales d'atterrissage d'un joueur sur une case occupée pour déterminer les effets de ce lancer.
6	Nom	Bénédictio Bad Moon⁷³
	Description	« Les gobelins pensent que la Mauvaise Lune leur accorde de grands pouvoirs et, s'ils ont de la chance, elle étendra ses bienfaits sur eux. »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un Gobelin Lineman de votre équipe. Le Gobelin Lineman peut relancer un seul dé lors de chacune de ses activations tant que cette carte est en jeu.
7	Nom	Fongus fétide
	Description	« Pour l'Amour de Nuffle ! Ce goblin vient d'enfourner des champignons moisis dans la bouche de ce joueur – et ça n'a pas l'air d'être à son goût ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un Gobelin Lineman de votre équipe termine son activation en Marquant un joueur adverse Mis à Terre.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le joueur adverse à Terre est immédiatement mis KO.
8	Nom	« Kogné lé tant k'y sont za tèt' »
	Description	« Les gobelins ne sont qu'un ramassis de teignes, et les arbitres ont fort à faire pour repérer tous les coups pendables qu'ils s'échinent à commettre ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Durant ce Tour, vous pouvez effectuer autant d'action d'Aggression que vous le souhaitez. Néanmoins, chaque action d'Aggression doit être effectuée par un Gobelin Lineman.

70 NdT : j'ai reformulé un peu la VO qui mentionnait juste un « kick-back » (un « rebond ») de la Tronçonneuse sans expliquer de quoi il s'agissait, le mot « rebond » n'étant même pas présent dans la description de la règle en VF, et indiqué cette reformulation via l'italique et le fond gris-bleu.

71 NdT : « Blood & Bloodlace » en VO, qu'on pourrait traduire par « Sang & Lacet »... Mais qui ne donne pas un très beau jeu de mot en VF.

72 NdT : rien n'étant indiqué, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je vous propose de jouer les choses ainsi : si le jet ne parvient pas à Pénétrer l'Armure du joueur ciblé, celui-ci parvient à éviter ce qui lui a été lancé, ou cela rebondit sur son armure, et le joueur reste debout sans autre effet.

73 NdT : J'ai beaucoup hésité à traduire Bad Moon (« Mauvaise Lune »), mais j'ai préféré conserver ce nom avec tout ce qu'il contient de références au monde de Warhammer Battle.

Évènements Aléatoires

D8

Nom Nourriture empoisonnée

Description « Il n'a vraiment pas l'air bien. Peut-être qu'accepter un en-cas de l'équipe adverse n'était pas la meilleure idée qu'il ait eue... »

- 1 **Quand** Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse⁷⁴. Ce joueur ne peut être aligné au début de la seconde mi-temps et doit être placé dans le box des Réserves.

Nom « Viens récupérer ton burger ! »

Description « Les marchands devraient rester en dehors du terrain, ils distraient les joueurs ! »

- 2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
Effet Tant que cette carte est active, les joueurs adverses ne peuvent se déplacer que de quatre cases au maximum⁷⁵ et ne peuvent effectuer d'action de Blitz.

Nom C'est l'heure du pique-nique !

Description « Quelqu'un devrait expliquer aux supporters Halflings que la mi-temps n'est pas tout à fait finie... C'est déjà trop tard, remarquez, ils ont déjà envahi le terrain et commencé à dresser les tables pour un impressionnant pique-nique. »

- 3 **Quand** Jouez cette carte au début dernier du tour de l'une ou l'autre mi-temps de l'équipe à la réception .
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Les deux coachs avancent leur pion tour d'une case, ce qui entraîne la fin de la mi-temps puisque le terrain est envahi de supporters Halflings affamés.

Nom Peau de banane

Description « Il est sur le point de marquer, rien ne peut l'arrêter ! Oups ! Qui a laissé ça traîner par terre ? »

- 4 **Quand** Jouez cette carte lorsqu'un joueur de l'équipe adverse annonce qu'il va Foncer, avant de jeter le dé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Ne lancez pas le dé pour le joueur qui Fonce, à la place il compte automatiquement comme ayant obtenu un 1⁷⁶.

Nom Étrangement glissant

Description « Je ne sais pas de quoi les Halflings se sont recouverts, mais personne ne semble capable de mettre la main sur eux ! »

- 5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de votre équipe.
Effet Choisissez un Halfling Hopeful Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur réussit automatiquement ses jets d'Esquive.

Nom Qu'est-ce que ça sent ?

Description « Quelque chose fait vomir les joueurs... Je ne sais si ce sont les Halflings, ou ce qu'ils ont ingurgité ! »

- 6 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Choisissez un Halfling Hefty de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur gagne la compétence Présence Perturbante.

Nom Tire !

Description « L'Homme-Arbre a armé sa frappe ; et quel tir ce fut ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un Halfling Hopeful Lineman de votre équipe qui est adjacent à un Altern Forest Treeman de votre équipe. Le Treeman peut effectuer une action Spéciale de Botter un Coéquipier (cf p 83 du Livre de Règles) sur le joueur choisi avant que votre tour ne commence.

Nom Une tarte dans ta face !

Description « Je savais que les Halflings aimaient la tarte, mais je ne suis pas sûr que leurs adversaires goûtent celle-ci ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
Effet Choisissez un joueur adverse. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur ne peut être activé.

74 NdT : à toutes fins utiles, je rajouterais « avant que le coach adverse ne déploie ses joueurs » , la mi-temps débutant « avant » que la séquence de début de Phase ne commence.

75 NdT : rien ne semblant indiquer le contraire, il semblerait que cela inclus le fait qu'un joueur tente de Foncer.

76 NdT : rien n'étant spécifié, le fait que le joueur ne jette aucun dé semblerait n'autoriser aucune relance (via Équilibre ou une Relance d'Équipe).

Nom Bestioles des bois**Description** « Je savais que des créatures vivaient à l'intérieur des Hommes-Arbres, mais je ne pensais pas qu'elles étaient autorisées à les aider sur le terrain ! »

- 1 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Choisissez un Altern Forest Treeman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Treeman peut relancer un seul dé de Blocage durant n'importe quelle action de Blocage qu'il effectue.

Nom Écureuil !**Description** « Il y a un écureuil sur le terrain, et il récupère le ballon pour les Halflings ! »

- 2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour d'équipe, si le ballon est au sol.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Placez immédiatement le ballon en possession d'un Halfling de votre équipe se trouvant à 6 cases ou moins du ballon. Cette carte ne peut être utilisée par votre équipe à la suite d'un Coup d'Envoi.

Nom Missile Halfling**Description** « C'est vrai que les Halflings ne sont pas les meilleurs joueurs de Blood Bowl, mais ce sont les meilleurs projectiles ! »

- 3 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un Halfling Hopeful Lineman de votre équipe qui est adjacent à un Altern Forest Treeman de votre équipe. Le Treeman peut effectuer une action Spéciale de Lancer un Coéquipier (cf p 52 du Livre de Règles) avec le joueur choisi avant que votre tour ne commence. Ce lancer doit viser un joueur de l'équipe adverse se trouvant à portée. Le lancer est automatiquement réussi et ne dévient pas de la case ciblée. Utilisez les règles normales d'atterrissage d'un joueur sur une case occupée pour déterminer les effets de ce lancer.

Nom « Oh, m'sieur l'arbitre, regardez là-bas ! »**Description** « Arbitre, tu ignoreras les bouffonneries des coaches ! Ton attention tu accorderas aux fautes flagrantes sur le terrain »

- 4 **Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez jusqu'à trois Halflings de votre équipe. Chacun des joueurs choisis peut immédiatement effectuer une action d'Aggression. Aucun joueur ne sera expulsé lors de ces Aggressions.

Nom Commencement d'incendie**Description** Observez les remplaçants Halflings. Ils ont foutu le feu au box des Réserves adverses.

- 5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Jetez un D6 pour chaque joueur adverse se trouvant dans le box des Réserves. Sur un résultat de 3 à 5, placez immédiatement ce joueur dans le box des joueurs KO. Sur un résultat de 6, le joueur doit manquer le reste du match : placez-le dans le box des joueurs Éliminés⁷⁷.

Nom « Celui-là ! Celui-là, là bas ! »**Description** « Ça lui apprendra à s'en prendre à quelqu'un de plus petit ! Maintenant, c'est toute l'équipe qui en a après lui ! »

- 6 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Choisissez un joueur de l'équipe adverse ayant mis KO ou ayant infligé une Blessure à un joueur de votre équipe. A chaque fois qu'un joueur de votre équipe effectuera un Blocage contre ce joueur adverse, il pourra relancer n'importe quel nombre de dés⁷⁸.

Nom Môle !**Description** « Ils sont peut-être petits, mais le ventre rebondi d'un Halfling se jetant sur vous risque quand même de vous faire mal ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un Halfling Hefty de votre équipe. Ce joueur peut se déplacer jusqu'à trois cases, en ignorant les Zones de Tacle, puis effectuer une action d'Aggression. Le joueur ne sera pas expulsé durant cette action. Une fois cette action résolue, l'Halfling est « Mis à Terre ».

Nom « Lach' moa ! »**Description** « Et bien, quelle nouvelle ! Traîner un Halfling repu à travers le terrain semble être une chose assez difficile ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
Effet Choisissez un joueur adverse adjacent à n'importe quel Halfling, sauf si celui-ci est Sonné. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur ne peut effectuer d'action de Mouvement⁷⁹.

77 NdT : Rien n'étant précisé, à moins que votre Commissaire de ligue n'en décide autrement, il ne semble pas que le joueur subisse de blessures à cause de cet incendie.

78 NdT : Pour dissiper tout malentendu possible, on parle bien de relancer des dés lors d'un Blocage, pas des dés consécutifs à un blocage, comme un jet d'Armure ou de Blessure...

79 NdT : Il semblerait logique que ce joueur ne puisse effectuer de mouvement de façon volontaire (comme un mouvement lors d'une Passe ou d'un Blitz) lors de ce tour, même si les règles définissent une action de Mouvement très clairement (p 43 et 44 du livre de règles). A voir ce qu'en pense votre Commissaire de ligue.

D8 Évènements Aléatoires

Nom Stégadon !

Description « Ce n'est pas très prudent de se trouver sur le chemin d'un Stégadon déchaîné, comme ce joueur est sur le point de s'en apercevoir »

- 1 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse Debout. Ce joueur est immédiatement Plaqué, et appliquez un modificateur de +2 au jet d'Armure contre ce joueur.

Nom Largage de Terradons

Description « Je ne suis pas sûr de ce que sont en train de larguer ces Terradons, mais ça ne ressemble pas à un rocher, et ça ne sent pas pareil non plus ! »

- 2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez une case sur le terrain. Lancez un D6 pour chaque joueur se trouvant dans cette case ou dans une case adjacente. Sur un résultat de 4+, le joueur est Mis à Terre.

Nom Surprise glissante

Description « Vous pouvez presque entendre le coach adverse se plaindre à propos d'un truc qui semblerait être un serpent »

- 3 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte lorsque le joueur n'est plus Retenu.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse Debout n'étant pas possession du ballon. Ce joueur est Retenu par des serpents. Tant qu'il est Retenu, ce joueur voit son Mouvement réduit à 0 et perd sa Zone de Tacle. Jetez un D6 à la fin de chaque activation du joueur choisi. Sur un résultat de 4+, ceux-ci le retiennent un autre tour.

Nom Malédiction de Kor'Tez

Description « Il est dit que Kor'Tez maudira un joueur indigne avec une terrifiante malchance ! Voyons si cela est vrai ! »

- 4 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse. Ce joueur ne peut utiliser la moindre Relance d'équipe ou une relance liée à une compétence tant que cette carte est active.

Nom Humidité paralysante

Description « Diable, il fait tellement chaud ici ! Certains joueurs semblent même avoir besoin d'une petite sieste ! »

- 5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement 1D3 joueurs adverses. Ces joueurs sont immédiatement Mis à Terre.

Nom Dards empoisonnés

Description « Je ne sais pas d'où viennent ces dards, mais ils ne devraient pas causer un tel effet. A moins, bien sûr, qu'ils n'aient été enduits de quelque chose... »

- 6 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte lorsque le joueur a succombé au poison⁸⁰.
Effet Choisissez un joueur adverse. Ce joueur est empoisonné. A la fin de chaque activation du joueur empoisonné, lancez un D6. Sur un résultat de 6, le joueur succombe au poison et est immédiatement mis KO. Cela n'entraîne pas de Turnover, sauf si ce joueur tenait le ballon.

Nom Prêtres de Sotek

Description « Je crois que ces prêtres de Sotek ont projeté de sacrifier ce joueur à leur étrange divinité. Espérons qu'ils se contenteront de la sortie de celui-ci ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse debout. Les prêtres de Sotek se saisissent du joueur et le traînent hors du terrain. Placez ce joueur dans le box des Réserves.

Nom Émeute de Razordon

Description « Ce joueur semble avoir un souci avec les Razordons. Ils peuvent être plus piquants que des barbelés si on les pousse à bout ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adverse Debout dans un Couloir Latéral. Le joueur choisi est immédiatement pris pour cible par un tir de Razordon. Effectuez un jet d'Armure pour ce joueur⁸¹.

80 NdT : rien n'étant spécifié, il semble important de signaler que l'effet de cette carte s'arrête à la fin du match, à moins que votre Commissaire n'en décide autrement.

81 NdT : rien n'étant spécifié, si le joueur n'est pas blessé, considérez que le Razordon a raté sa cible et que le joueur n'est pas touché, à moins que votre Commissaire n'en décide autrement.

Nom Mains des Dieux**Description** « Je ne pense pas qu'il s'agisse réellement de la main d'un Dieu, mais ils peuvent certainement se servir de cet objet à leur avantage ! »

- 1 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée La carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur gagne les compétences Réception et Réception Plongeante.

Nom Idole de Sotek.**Description** « De cette idole, que le coach a placée le long du terrain, semble émaner une étrange aura. Je me demande comment cela va affecter les joueurs ? »

- 2 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée La carte s'achève à la fin du match.
Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs de votre équipe se trouvant dans un Couloir Latéral peuvent Foncer d'une case de plus qu'ils pourraient le faire normalement.

Nom Heaume d'écailles**Description** « Regardez le casque fantaisie que porte ce joueur, je parierais que ces écailles lui accordent un peu plus de cette protection tant désirée ! »

- 3 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée La carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un Skink Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Skink Runner gagne les compétences Stabilité et Crâne Epais.

Nom Bottes dorées d'El Peele**Description** « El Peele fut une très grande célébrité en Lustrie, et si ce joueur a hérité des bottes d'El Peele, alors ce doit être quelqu'un de spécial ! »

- 4 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée La carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne les compétences Esquive et Équilibre.

Nom**Description** Or de Kwon'Kistadores

« Il est dit que ces pièces d'or apportent la bénédiction de la fortune. Pour le bien de ce joueur, espérons que ce soit vrai ! »

- 5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Cette carte s'achève à la fin de cette Phase.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne la compétence Pro.

Nom Gemme en Rubis de Rox'Bocoulépabo**Description** « Ce collier en rubis irradie d'un étrange pouvoir, qui rend le joueur qui le porte absolument terrifiant ! »

- 6 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Cette carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un Saurus Blocker de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois qu'un joueur adverse souhaite effectuer une action de Blocage⁸² contre ce joueur, il doit d'abord jeter un D6. Sur un résultat de 1, ce joueur ne peut effectuer une action de Blocage contre le Bloqueur Saurus, même s'il peut échanger son action de Blocage ou son action de Blitz⁸³ par une action de Mouvement.

Nom Poing armoricain à plumes**Description** « Il ne s'agit pas de simples plumes étranges – elles donnent un sacré punch également ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Cette carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un Skink Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Skink Runner gagne la compétence Joueur Déloyal (+1). De plus, la première fois que ce joueur devrait être expulsé, il n'est pas expulsé et reste sur le terrain.

Nom Crâne de cristal de Quan'Kor**Description** « Mais qu'est-ce qu'ils fabriquent avec ce crâne en cristal ? En tout cas, ça semble avoir stoppé son adversaire en plein dans son élan ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Cette carte s'achève à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne le trait Regard Hypnotique.

82 NdT : et de Blitz, cela va sans dire...

83 NdT : Rien n'étant spécifié, il semblerait que cela signifie que cet échange ne consomme pas l'action de Blitz de l'équipe...

Évènements Aléatoires

D8

Nom Racines envahissantes

Description « C'est quoi ce truc qui grouille par terre ? C'est comme si les racines prenaient vie et tentaient d'agripper les mollets des joueurs ! »

- 1** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant l'activation du moindre joueur.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adverse Debout. Ce joueur est considéré comme étant « Enraciné », exactement comme s'il avait obtenu un résultat de 1 avec le trait Prendre Racine.

Nom Citrouilles volantes

Description « La seule chose que les morts apprécient plus que les citrouilles, c'est de les lancer sur les autres joueurs ! »

- 2** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant l'activation du moindre joueur.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse et jetez un D6 :
 1 : Aucun effet (sinon que le joueur a la face recouverte de citrouille pourrie !).
 2-3 : Le joueur ne peut se déplacer, lors de ce tour, que de la moitié de son Mouvement.
 4-5 : Le joueur ne peut être activé lors de ce tour.
 6 : Le joueur est Plaqué et doit effectuer un jet d'Armure.

Nom Côa

Description « Hé bien, je pense qu'ils retiendront la leçon. Ne jamais enquiquiner une Sorcière ! »

- 3** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant l'activation du moindre joueur.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Sélectionnez⁸⁴ un joueur adverse et jetez un D6. Sur 3+, le joueur est transformé en Grenouille, exactement comme s'il avait été victime du Coup de Pouce Sorcière Maléfique⁸⁵.

Nom Frappe foudroyante

Description « On dit souvent que la foudre ne tombe pas deux fois au même endroit... Hé bien, nous allons pouvoir vérifier cela ! »

- 4** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Les deux coachs sélectionnent aléatoirement deux joueurs de leur équipe qui seront frappés par un éclair (il peut s'agir du même joueur frappé deux fois). Lorsqu'un joueur est frappé par la foudre, jetez un D6, un coach d'Horreurs Nécromantiques pouvant appliquer un modificateur de +1 à ce jet.
 1-3 : Le joueur est immédiatement Sonné.
 4-5 : Le joueur augmente sa caractéristique de Mouvement de 1 jusqu'à la fin de cette Phase.
 6+ : Le joueur augmente sa caractéristique de Force de 1 jusqu'à la fin de cette Phase.

Nom Supporters affamés

Description « Rester debout le long des limites du terrain n'est pas une mince affaire lorsque les supporters n'ont pas eu leur petit casse-croûte à la mi-temps »

- 5** **Quand** Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé si, durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Le joueur qui a Temporisé est Plaqué et vous pouvez ajouter un modificateur de +1 lorsque vous effectuez le jet d'Armure contre lui.

Nom Rookie Horror Show

Description « Il a fait montre de son inexpérience ici. Ne vous approchez pas trop des supporters Zombies, surtout si vous avez l'air particulièrement appétissant ! »

- 6** **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adverse Debout n'étant pas en possession du ballon et sans Amélioration. Effectuez un jet de Blessure pour ce joueur.

Nom Pièces de rechange

Description « Seigneur ! Ce joueur vient juste de se faire littéralement arracher les bras ! Coup de pot, son coach a plein de membres pour le rafistoler ! »

- 7** **Quand** Jouez cette carte quand un Lineman Zombie ou un Flesh Golem subit un résultat Éliminé sur le Tableau des Blessures.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Le joueur n'est pas tant blessé que ça et est placé dans le box des Réserves. Le joueur adverse marque cependant ses Points de Star Player comme d'habitude.

Nom « Hé Ho ! Remet ça à sa place »

Description « Tenez-vous bien. Ce Loup-Garou ne participe pas au match, et il est en train de s'enfuir avec le ballon du match ! »

- 8** **Quand** Vous pouvez jouer cette carte si, au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse (avant que le moindre joueur ne soit activé), le ballon est à terre. Vous ne pouvez pas utiliser cette carte juste après un coup d'envoi.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Retirez le ballon du terrain. Un nouveau ballon est alors renvoyé sur le terrain, à partir d'une case adjacente à la ligne d'engagement comme si le ballon était sorti du terrain par cette case⁸⁶.

84 NdT : Rien n'est dit sur la façon de le sélectionner... S'agit-il d'un choix ou d'une sélection aléatoire ? En l'absence de clarification, je retiendrais l'option de la désignation non-aléatoire, mais libre au Commissaire de voir les choses autrement.

85 NdT : La Sorcière Maléfique est un Coup de Pouce accessible aux Horreurs Nécromantiques (cf Spike Magazine n° 11, p.33). Il s'agit d'un sorcier particulier qui peut lancer deux sorts, dont le sort Zap !, identique à celui d'un Sorcier-Sportif à Gages (p. 94 du livre de règles)

Nom Lorgnons macabres**Description** « Cette paire de lorgnons est vraiment très stylée, et aide sans doute cette Goule à mieux entrevoir le moyen de se sortir de situations complexes »

- 1 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée La carte expire à la fin du match.
Effet Choisissez une Ghoul Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur peut, une fois par tour, relancer un unique dé lorsqu'il tente de Foncer, faire une Passe, Ramasser ou Attraper le ballon.

Nom Casse-dalles succulents de Skrubert.**Description** « Les Casse-dalles succulents de Skrubert. Les Loups-Garous feraient n'importe quoi pour en avoir ! »

- 2 **Quand** Jouez cette carte immédiatement après qu'un Werewolf ait été Plaqué.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Le Werewolf sélectionné n'est pas Plaqué et peut immédiatement se déplacer d'une case, en ignorant les Zones de Tacle.

Nom Voile de la Banshee**Description** « Un hurlement à vous faire exploser les tympans si vous êtes trop proche... D'ailleurs, peut-être que ça s'est déjà produit ? »

- 3 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte lorsque son effet a été résolu.
Effet Choisissez un Wraith de votre équipe. Lorsque cette carte est en jeu, ce joueur peut relâcher le hurlement de la Banshee une fois par match au cours d'une de ses activations. Lorsqu'il est utilisé, sélectionnez un joueur adverse qui se trouve dans un rayon de trois cases maximum autour de ce joueur. Le joueur ciblé est immédiatement Mis à Terre et est Sonné.

Nom Livre de tactiques des Damnés**Description** « Le coach mène vraiment le match. Est-ce que cela n'aurait pas un rapport avec ce mystérieux tome d'où il tire ses incantations ? »

- 4 **Quand** Jouez cette carte au début du match.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Lorsque cette équipe Engage, elle peut redéployer un unique joueur après que l'équipe qui Réceptionne se soit placée sur le terrain. Ce joueur doit cependant respecter les restrictions habituelles lorsqu'il est replacé.

Nom Boisson énergisante Clairgade**Description** « Clairgade : te redonne un coup de jus quand tu en as le plus besoin ! »

- 5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, considérez que le joueur a une caractéristique d'AG de 2+.

Nom Casque maudit de Hynd**Description** « Il paraît que ce casque contiendrait encore l'esprit de Wilhem Hynd, son premier propriétaire. »**Description** « Je parie que c'est pour ça que les joueurs adverses cherchent à éviter ce joueur. »

- 6 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne la compétence Présence Perturbante.

Nom Bière « Brassage Spécial » du Dr Jake**Description** « Je ne sais pas ce qu'ils ont ingurgité, mais ça a fait gonfler leurs muscles et rendu leurs yeux plus globuleux ! »

- 7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte lorsque son effet a été résolu.
Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur augmente sa Force de 2. À la fin de chaque Phase, jetez un D6. Sur un résultat de 1-3, l'effet s'estompe et le joueur retrouve ses caractéristiques normales, défaussez cette carte. Sur un résultat de 4+, les effets continuent, effectuez un nouveau jet à la fin de la prochaine Phase.

Nom « Marteau de l'Horreur »**Description** « Hé, matez cette arme ! Elle est vraiment... euh... Horrible ! »

- 8 **Quand** Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un Lineman Zombie de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, lorsqu'un joueur adverse est Plaqué suite à une action de Blocage effectuée par ce joueur, un jet de 9+ avant d'appliquer les modificateurs pénètre l'Armure, sans tenir compte de la valeur d'Armure actuelle de la cible.

Nom Renaissance dans le sang
Description « Et bien, il se dit que Khorne récompense les effusions de sang, spécialement lorsque celles-ci entraînent plus d'effusion de sang ! »
1 Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse est Éliminé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Un joueur de votre équipe qui a souffert d'une blessure lors d'une Élimination ou qui a été Tué durant ce match est immédiatement soigné de ses blessures et placé dans le box des Réserves.

Nom Un coach d'un genre bien pratique
Description « Ne tergiversons pas, je ne pense pas que le coach devrait s'élancer sur le terrain – pour aller cogner tout seul l'adversaire »
2 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adverse situé dans un des Couloirs Latéraux. Le coach peut alors immédiatement effectuer une action de Blocage contre le joueur désigné. Le coach a une F3, aucune compétence ou trait. Si le coach devait être Plaqué, cela ne causera pas de Turnover, mais il ne pourra pas Contester la Décision pour le reste du Match.

Nom Blood Spawn Déchaînée.
Description « Rien ne vaut la vision du spectacle d'une Blood Spawn déchaînée ! Merveilleux ! »
3 Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Désignez aléatoirement D3 joueurs adverses. Chaque joueur adverse désigné est immédiatement Plaqué.

Nom Ballon poisseux de sang
Description Et bien, voici le chemin pour conserver l'avantage ; enrober le ballon de sang va le rendre légèrement moins agréable à porter pour l'équipe adverse ! »
4 Quand Jouez cette carte au début d'une Phase durant laquelle vous êtes l'équipe qui Engage, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses souffrent d'une modification de -1 à leur CP lorsqu'ils tentent une action de Passe et une modification de -1 à leur AG lorsqu'ils tentent d'Attraper ou de Ramasser le Ballon.

Nom Giclée artérielle
Description « Regardez ce jet de sang ! Aussi impressionnant que cela paraisse, ça reste quand même plus compliqué de voir avec du sang dans les yeux ! »
5 Quand Jouez cette carte quand un joueur subit une Élimination.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adjacent au joueur Éliminé. Ce joueur ne peut apporter aucun soutien offensif ou défensif jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

Nom Crâne volant
Description « Regardez ! Les supporters semblent s'agiter, et ce ne sont plus des pierres qu'ils jettent sur le terrain ! En tout cas, ça n'y ressemble pas ! »
6 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse et jetez un D6. Sur un résultat de 1, rien n'arrive (le joueur esquive le projectile juste à temps). Sur un résultat de 2 à 5, effectuez un jet d'Armure pour le joueur. Sur un résultat de 6, effectuez un jet d'Armure en appliquant un modificateur de +1 au résultat⁸⁷.

Nom Colère de Khorne
Description « Il n'y a pas assez de sang qui coule, et Khorne ne semble pas apprécier cela. Attendez vous à une intervention à n'importe quel moment à partir de maintenant ! »
7 Quand Jouez cette carte à la fin d'une Phase durant laquelle aucun joueur n'a été mis KO ou Éliminé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse. Effectuez un jet de Blessure pour ce joueur⁸⁸.

Nom Bain de sang
Description « Attendez, les arroseurs sont sortis, et ça n'a pas l'air d'être de l'eau qui circulent dans leurs tuyaux »
8 Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs qui tentent de Foncer chuteront sur un résultat de 1 ou 2 au lieu d'un 1 uniquement.

87 NdT : Rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, il me semble intéressant de préciser que si l'Armure du joueur n'est pas pénétrée, ce dernier esquive le projectile et rien de plus ne lui arrive.

88 NdT : Rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, il me semble intéressant de préciser que si le joueur n'est que Sonné, il pourra être aligné sans effet néfaste lors de la prochaine Phase.

1	Nom	Folie sanguinaire frénétique
	Description	« C'est comme si un seul coup n'était pas suffisant pour ce joueur, il veut juste causer le plus de douleur possible ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe avec la compétence Frénésie Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage, et qu'il n'est pas lui-même Plaqué.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Ce joueur peut immédiatement effectuer une autre action de Blocage contre un autre joueur adverse qu'il Marque.
2	Nom	Frappe et cours
	Description	<i>Et bien, on a l'habitude de dire que le meilleur moyen de passer un joueur c'est de le faire tomber les quatre fers en l'air !</i>
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage, et qu'il n'est pas lui-même Plaqué.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le joueur peut immédiatement effectuer une action de Mouvement.
3	Nom	Encorné par un Gor
	Description	« Lorsqu'un Khorngor se met à baisser la tête pour charger, vous ne voulez pas être sur son chemin ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsque vous annoncez qu'un Khorngor de votre équipe va effectuer une action de Blitz.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Si le Khorngor a bougé au moins de deux cases avant d'effectuer son action de Blocage lors du Blitz, il peut ajouter +1 à sa F pour ce Blocage ⁸⁹ .
4	Nom	« Ton crâne est à moi ! »
	Description	« Ce joueur est en train d'essayer de récolter un crâne pour Khorne ; malheur à quiconque tenterait de l'en empêcher ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Choisissez un Bloodborn Marauder de votre équipe. Pour la durée de cette activation, considérez sa caractéristique de F comme étant d'un point supérieure à celle de n'importe quel joueur contre lequel il effectuera une action de Blocage ⁹⁰ . De plus, il gagne la compétence Châtaigne (+1).
5	Nom	Tenez la ligne !
	Description	« L'équipe entière à l'air prête au combat. Bonne chance pour essayer de les faire dégager du chemin ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Tous les joueurs de votre équipe gagnent la compétence Stabilité jusqu'à la fin du tour de l'équipe adverse.
6	Nom	« C'est à mon tour... »
	Description	« Si vous vous apprêtez à frapper un Bloodseeker, assurez-vous de l'allonger pour le coup. Dans le cas contraire, vous n'appréciez pas ses repréailles, croyez-moi ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un Bloodseeker de votre équipe est Repoussé par un joueur adverse lors d'une action de Blocage, mais sans être Plaqué.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le Bloodseeker n'est pas Repoussé et peut immédiatement effectuer une action de Blocage ciblant le joueur ayant effectué l'action de Blocage. Si le joueur adverse est Plaqué, cela n'entraîne pas de Turnover, sauf s'il portait le ballon.
7	Nom	« Et reste à terre ! »
	Description	« Je lui suggérerai bien d'écouter ce joueur. Ce pourrait être une bonne idée de rester au sol ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage, sans être lui-même Plaqué.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le joueur peut immédiatement effectuer une action d'Agression ⁹¹ contre le joueur qu'il vient juste de Plaquer.
8	Nom	Résistant comme un clou de cercueil
	Description	« Khorne aime les beaux combats, et c'est pour ça que de nombreux joueur se tournent vers lui ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée Effet	Cette carte s'achève à la fin de ce tour d'équipe. Choisissez D3 joueurs Sonnés. Ces joueur sont automatiquement retournés et deviennent « Mis A Terre ».

89 NdT ; en traduction « pure », cela donnait : « avant d'effectuer son action de Blitz, il peut ajouter +1 à sa F ». J'ai préféré modifier la formulation pour éviter toute ambiguïté.

90 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je vous conseillerais d'appliquer la règle suivante en cas de Blocage Multiple : ajoutez d'abord le bonus de F+1 du à la carte, puis soustrayez les 2 points de F liés au Blocage Multiple.

91 NdT : rien n'indiquant le contraire, les règles habituelles d'Agression s'appliquent.

D8

Évènements Aléatoires

Nom Vents tourbillonnants

Description

« Lorsque ce vent s'entortille à vos pieds, il vaut mieux ralentir un peu. Vous ne savez jamais vraiment ce qu'il y a en dessous ! »

1 **Quand**

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée

Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.

Effet

Tant que cette carte est en jeu, les joueurs de l'équipe adverse réduisent leur M de 2⁹³.

Nom Croc en jambe de pierre tombale

Description

« Est-ce que cette pierre tombale était là une minute plus tôt ? Et bien, ce joueur ne s'en est pas rendu compte ! »

2 **Quand**

Jouez cette carte après qu'un joueur adverse ait effectué une action de Mouvement, mais pas lors d'une action de Blitz.

Durée

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet

Ce joueur est immédiatement Plaqué. Cela n'entraîne pas de Turnover.

Nom Tombe peu profonde

Description

« C'est un peu comme s'ils avaient découvert une tombe peu profonde... Et son occupant initial ne semble pas apprécier d'être dérangé ! »

3 **Quand**

Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de l'équipe adverse.

Durée

Défaussez cette carte à la fin du prochain tour de votre équipe.

Effet

Choisissez un joueur adverse Debout qui a effectué une action de Mouvement ce tour. Les joueurs de votre équipe qui effectuent une action de Blocage contre le joueur choisi sont considérés comme ayant une F de 1 point supérieur à leur force normale.

Nom Fan affamé

Description

« Se tenir à proximité des bordures du terrain n'est peut-être pas la meilleure idée lorsque les supporters n'ont pas eu droit à leur en-cas à la mi-temps ! »

4 **Quand**

Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé si, durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.

Durée

Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet

Le joueur qui a Temporisé est Plaqué et vous pouvez ajouter un modificateur de +1 lorsque vous effectuez le jet d'Armure contre lui.

Nom Bras pour lancer⁹⁴

Description

« Ce supporter a vraiment un bras fait pour lancer – je veux dire, littéralement, il vient de lancer un bras à ce joueur ! »

5 **Quand**

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet

Sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse. Effectuez un jet d'Armure pour ce joueur. Choisissez ensuite un autre joueur adverse se trouvant dans un rayon de deux cases du joueur originel et lancez un D6. Sur un résultat de 3+, effectuez également un jet d'Armure pour le second joueur.

Nom Casse-croûtes pourris de mi-temps

Description

« Je pense que les morts-vivants ont tripatoillé les casse-croûtes de la mi-temps, et ceux-ci semblent avoir dépassé leur date de péremption ! »

6 **Quand**

Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.

Durée

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet

Déterminez aléatoirement un joueur Debout de l'équipe adverse. Ce joueur ne peut être aligné sur le terrain⁹⁵ durant la prochaine Phase.

Nom Pile ou tas ?

Description

« A quoi sert ce tas d'os au bord du terrain ? Oh, oui, un piège pour l'équipe adverse ! »

7 **Quand**

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée

Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.

Effet

Choisissez un joueur adverse à côté d'une ligne de touche. Ce joueur est immédiatement Plaqué sans que cela cause un Turnover.

Nom Côte supplémentaire

Description

« Un bon nécromancien a toujours des os supplémentaires en cas d'urgence »

8 **Quand**

Jouez cette carte quand un Skeleton Lineman ou un Wight Blitzzer souffre d'un résultat Éliminé sur le Tableau de Blessure.

Durée

Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.

Effet

Le joueur n'est pas blessé et est placé dans le box des Réserves. Le joueur adverse gagne ses Points de Star Player.

92 NdT : dans « Les Règles Officielles », GW a fait le choix de traduire le nom de l'équipe que par « Mort Vivants ». Or, en VO, on parle bien de Mort-Vivants « Titubants » (Shambling Undead). Puisque le nom du pack de cartes VO conserve le « Shambling », je l'ai conservé ici, mais il s'agit bien du pack de cartes pour les « Morts-Vivants ».

93 NdT : Rien n'étant spécifié, je rajouterais « jusqu'à un minimum de 1. ». Que le « ralentissement » du courant d'air ne soit pas l'équivalent d'un arrêt complet. A votre Commissaire de voir s'il applique cela ou pas.

94 NdT : le titre originel de la carte est « Bone-marang », qui crée un jeu de mot entre boomerang et le « bone » de l'os. Impossible de rendre ça en VF...

95 NdT : afin de préciser les choses, il semblerait que l'on désigne donc le joueur parmi ceux pouvant être alignés (d'où la référence aux joueurs « Debouts ») mais avant de les aligner sur le terrain (puisque le joueur « ne peut être aligné »). A votre Commissaire de voir comment il gère la question.

	Nom	Résurrection immédiate
	Description	« Hé bien ! C'est comme si vous veniez de parvenir à l'allonger pour de bon et qu'il se relevait immédiatement, comme si de rien était ! »
1	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe souffre d'un résultat Éliminé sur le Tableau de Blessures.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Le joueur n'est pas blessé et est placé dans le box des Réserves. Le joueur adverse gagne ses Points de Star Player.
	Nom	Momie, c'est toi ?
	Description	« Elle est peut-être lente, mais, par Nuffle, quand elle cogne, elle fait le ménage ! »
2	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez une Mummy de votre équipe. Pour la durée de son activation, la Mummy peut effectuer deux actions de Blocage au lieu d'une.
	Nom	Quelques entrailles, toute la gloire⁹⁶
	Description	« Rien n'inspire d'avantage confiance que de voir les tripes adverses se répandre sous vos yeux. »
3	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe inflige une Élimination.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du match.
	Effet	Le joueur ayant infligé l'Élimination augmente sa F de 1 pour le restant du match.
	Nom	Le camarade est toujours au bon endroit et jamais en retard
	Description	« Parfois, tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un petit coup de pouce du destin »
4	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Choisissez un Wight Blitzter de votre équipe qui n'est pas en possession du ballon. Le Wight Blitzter peut immédiatement se déplacer de trois cases, en ignorant les Zones de Tacle. Il ne peut se déplacer sur une case où se trouve le ballon.
	Nom	Un coup qui frappe les esprits !
	Description	« Un tel coup, c'est la preuve qu'il doit s'agir de l'ultime sortie de ce joueur... C'est un homme mort ! »
5	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe pénètre l'armure d'un joueur adverse.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Lorsque vous effectuez le jet de Blessure, vous pouvez ajouter 2 au résultat.
	Nom	Vitesse effrayante
	Description	« Les Goules peuvent hausser le rythme dès qu'il y a le moindre espoir d'un repas facile au bout du chemin »
6	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Choisissez une Ghoul Runner de votre équipe. Pour la durée de son activation, la Ghoul Runner est traitée comme ayant un M9 et une AG2+.
	Nom	Blocage solide comme un os
	Description	« Beinh... Vous pouvez malgré tout admettre qu'il y a une forme de justice poétique à contempler un squelette qui brise les os des vivants ! »
7	Quand	Jouez cette carte quand un Skeleton Lineman ou un Wight Blitzter pénètre l'Armure d'un joueur adverse.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	N'effectuez pas de jet de Blessure pour le joueur adverse. À la place, le joueur est immédiatement mis KO.
	Nom	Rien ne vaut le goût de la chair fraîche
	Description	« Pour l'amour de Nuffle ! Ne mords pas un joueur à terre – laisse-lui au moins le temps de se remettre debout ! »
8	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Choisissez une Ghoul Runner ou un Zombie Lineman de votre équipe Marquant un joueur adverse A Terre. Le joueur adverse est immédiatement Sonné.

96 NdT : le titre VO "Some Guts, all Glory" fait référence à une BD ayant lieu dans le monde de Blood Bowl : « More Guts, More Glory ».

D8

Bienfaits de l'Entraînement

- | | |
|----------|---|
| 1 | <p>Nom J'me fais l'plus gros</p> <p>Description « Est-ce qu'il est vraiment en train de se jeter sur le plus gros joueur du terrain ? Voyons, voyons, mais oui, c'est bien ça ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.</p> <p>Effet Choisissez un Troll Slayer. Le joueur choisi est considéré comme ayant une caractéristique de Force de 6 durant toute son activation.</p> |
| 2 | <p>Nom Nous sommes des sprinteurs redoutables...</p> <p>Description « Ne mettez jamais en doute le fait que les Nains peuvent être redoutables sur de courtes distances dès qu'ils le veulent ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Choisissez un Runner de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur augmente sa caractéristique de Mouvement de 2.</p> |
| 3 | <p>Nom Un, deux et trois !</p> <p>Description « Un coup de poing dans les dents pour celui-ci, et, oh, encore un pour celui-là ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.</p> <p>Effet Choisissez un Blitzer de votre équipe. Le joueur choisi peut effectuer deux actions de Blocage au lieu d'une seule durant son activation.</p> |
| 4 | <p>Nom Rancunier</p> <p>Description « Ce joueur va regretter d'avoir allongé ce Nain, ça l'a juste mis davantage en colère ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est Plaqué mais que son Armure n'est pas pénétrée lors d'une action de Blocage d'un joueur adverse.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin du match.</p> <p>Effet Pour le restant du match, le joueur qui a été Plaqué peut relancer n'importe quel dé contre le joueur qui l'a plaqué lorsqu'il effectue une action de Blocage⁹⁷, un jet d'Armure ou de Blessure contre lui.</p> |
| 5 | <p>Nom Pas si rapide...</p> <p>Description « Il est arrivé à passer la ligne des Nains... Non, attendez, il vient d'être rattrapé ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse réussit une Esquive pour s'éloigner d'un joueur de votre équipe.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un Dwarf Blocker Lineman de votre équipe qui était marqué par un joueur avant que ce dernier n'Esquive. Placez le joueur choisi dans la case que le joueur adverse a laissée vacante et effectuez alors une action gratuite de Blocage contre le joueur adverse.</p> |
| 6 | <p>Nom Coup de boule</p> <p>Description « Ouch ! Peu importe qui vous êtes, lorsque la tête dure d'un nain entre en collision avec un nez, cela suffit à sonner n'importe qui ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un joueur adverse marqué par un joueur de votre équipe. Le joueur ciblé perd sa Zone de Tacle pour le reste du tour de votre équipe.</p> |
| 7 | <p>Nom Sous surveillance</p> <p>Description « S'ils ne veulent pas payer ce joueur pour le restant de ses jours, ils doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour le protéger des blessures. »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début du match, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin du match.</p> <p>Effet Choisissez un Dwarf Blocker Lineman de votre équipe et un autre joueur de votre équipe qu'il devra protéger. Tant que le Dwarf Blocker Lineman est adjacent au joueur désigné pour être protégé, il gagne les compétences Garde et Stabilité.</p> |
| 8 | <p>Nom Aussi résistant qu'un clou de cercueil</p> <p>Description « Quel coup ! Hé mais, attendez, il est toujours debout ? Incroyable ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est Plaqué par un joueur adverse.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Le joueur n'est pas Plaqué et subit un résultat Repoussé à la place.</p> |

97 NdT : Il paraîtrait logique que cela fonctionne également sur les Blocages effectués lors d'un Blitz.

1	Nom	Bière de Bugman XXXXXX
	Description	« C'est un fait bien connu : une pinte ou deux de la XXXXXX de Bugman rend un nain plus robuste et plus obstiné. »
	Quand	Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Pour la durée de cette mi-temps, n'importe quel joueur de votre équipe qui devrait être Sonné est simplement Mis à Terre.
2	Nom	Casque en gromril de Grundi
	Description	« On raconte que Grundi Furgsson, le blitzter légendaire, n'a jamais rien subit de plus méchant qu'une petite écorchure lorsqu'il portait son casque fétiche. »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Blitzter de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois qu'un jet d'Armure est effectué contre ce joueur, réduisez le résultat de 1.
3	Nom	Poing armoricain en diamant
	Description	« Quand on connaît la résistance des diamants, ce n'est pas étonnant que les Nains les plus riches les incorporent dans leurs poings armoricains dès qu'ils sortent de la mine. »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Troll Slayer de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, lorsque ce joueur effectue un jet d'Armure ou de Blessure contre un joueur adverse, il peut relancer tout dé ayant donné un résultat de 1.
4	Nom	Rune de Protection
	Description	« C'est un peu comme si quelqu'un, ou quelque chose, veillait sur ce joueur ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Dwarf Blocker Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur ne peut être affecté par les Sorciers, Arbitres Partiaux, Staff Célèbres ⁹⁸ ou Cartes Spéciales de l'équipe adverse.
5	Nom	Rune de Force
	Description	« C'est comme s'il avait été investi de la force de ses ancêtres. Et je resterais loin d'eux, si j'étais sur le terrain ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Dwarf Blocker Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois que le joueur fera une action de Blocage, il considérera sa caractéristique de Force comme étant égale au joueur qu'il bloquera ⁹⁹ .
6	Nom	Rune de Chance
	Description	« Tout ce qu'il tente semble lui réussir, mais jusqu'à quand sa chance va-t-elle lui sourire ? »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Dwarf Blocker Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur peut relancer un seul D6 durant chacune de ses activations sans utiliser de Relance d'Équipe.
7	Nom	Armure en fer forgé
	Description	« Les Nains sont renommés pour l'extrême durabilité des armures qu'ils forgent – même s'il n'est pas toujours aisé de se déplacer avec ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur a une caractéristique d'Armure de 11+ mais voit son Mouvement restreint à 3.
8	Nom	Livre des rancunes (stratégiques)
	Description	« Le coach est en train de rechercher le nom de ce joueur dans son Livre des Rancunes, pour le biffer d'un coup de crayon... Nul doute qu'il va souffrir lors de ce match.. »
	Quand	Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Tant que cette carte est en jeu, choisissez un joueur adverse qui sera la cible de la rancune de l'équipe. Quand un joueur de votre équipe effectue une action de Blocage ou d'Agression contre le joueur choisi, il peut relancer n'importe quel dé lors d'un jet de Blocage, d'Armure ou de Blessure.

98 NdT : En VO, on parle de (In)Famous Coaching Staff, soit du Staff (Pas si)Célèbre, comme cela avait été traduit auparavant.

99 NdT : Je rajouterais « tant que celui-ci a une caractéristique de Force supérieure à la sienne »... Mais c'est à votre Commissaire de ligue de décider s'il est normal qu'un nain avec une rune de Force bloque un Snotling avec un seul Dé de blocage...

Nom Arbitre « honnête »

Description « Et oui... Encore un autre match de Blood Bowl arbitré d'une façon totalement juste et impartiale... »

- 1** **Quand** Jouez cette carte durant la Séquence de Début de Phase, après l'Étape 2, mais avant l'Étape 3.
Durée Défaussez cette case à la fin de la Phase en cours.
Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs de votre équipe ne peuvent être expulsés pour avoir commis une action d'Agression.

Nom Collation contaminée

Description « On pourrait croire que ces compléments alimentaires ne sont pas aussi sains qu'ils paraissent... »

- 2** **Quand** Jouez cette carte durant la Séquence de Début de Phase avant l'Étape 1.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse en mesure de jouer lors de la Phase à venir. Le joueur désigné ne peut être aligné sur le terrain durant la Phase à venir.

Nom Lame rouillée

Description « A voir l'état piteux de cette lame, nul doute que la moindre coupure devra être rapidement nettoyée ! »

- 3** **Quand** Jouez cette carte après avoir pénétré l'Armure d'un adversaire lors d'une action Spéciale de Poignard¹⁰⁰, avant que le jet de Blessure ne soit effectué.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet N'effectuez pas de jet de Blessure. A la place, placez la cible de l'action Spéciale de Poignard dans le box des Réserves de la fosse de son équipe.

Nom Équipe de frappe Hobgobeline

Description « Se retrouver au sol lorsqu'on est entouré d'une bande de Hobgobelin signifie généralement un aller direct chez l'apothicaire ! »

- 4** **Quand** Jouez cette carte après avoir pénétré l'Armure d'un adversaire lors d'une action d'Agression commise par un Hobgoblin Lineman.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Ajoutez un modificateur supplémentaire de +1 au jet de Blessure pour chaque soutien offensif¹⁰¹ apporté par un Hobgoblin Lineman.

Nom Piétiné par des sabots

Description « Je pense que ce Centaure-Taureau s'est arrêté juste le temps suffisant pour donner un bon coup de sabot à son adversaire avant de le piétiner ! »

- 5** **Quand** Jouer cette carte lorsqu'un Bull Centaur Blitz de votre équipe Plaque un joueur adverse au cours d'une action de Blocage ou de Blitz sans être Plaqué lui aussi.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le Bull Centaur Blitz peut immédiatement effectuer une action d'Agression sur le joueur qu'il vient de Plaquer. De plus, le Centaure-Taureau ne peut être Expulsé pour avoir obtenu un double sur le jet d'Armure ou de Blessure.

Nom Gants en granit

Description « Outch ! Qu'est-ce que vous pensez de la puissance du punch de ce joueur... On dirait une main de fer dans un gant de pierre ! »

- 6** **Quand** Jouez cette carte après avoir effectué un jet d'Armure contre un joueur adverse qui a été Plaqué par un Chaos Dwarf Blocker lors d'une action de Blocage ou de Blitz.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Vous pouvez ajouter un modificateur additionnel de +1 au jet d'Armure et à l'éventuel jet de Blessure en décollant.

Nom Agiter le chiffon

Description « Agiter un bout de chiffon rouge vif a suffi à plonger ce Minotaure dans une furie frénétique ! »

- 7** **Quand** Jouez cette carte après avoir effectué une action de Blocage ou de Blitz avec un Minotaure.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le Minotaure compte comme ayant obtenu un 6 sur son jet de Fureur Débridée. De plus, le Minotaure peut relancer un unique dé de blocage durant son activation.

Nom Lacets attachés

Description « Un truc vieux comme le monde – attacher ensemble les lacets d'un coureur et le regarder finir cul par-dessus tête ! »

- 8** **Quand** Jouez cette carte après qu'un joueur adverse ait annoncé qu'il allait Foncer.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Appliquez un modificateur additionnel de -2 au jet de dé lorsque le joueur activé tente de Foncer lors de ce tour.

100 NdT : Rien n'étant spécifié dans les règles et, à moins que votre Commissaire de ligue n'en décide autrement, je vous conseillerai de jouer cette carte comme suit : en l'absence de joueur ayant un Poignard dans votre équipe, montrez cette carte à votre adversaire pour lui montrer que vous ne pouvez utiliser cette carte, puis tirez une autre carte du même paquet (ou relancez le dé sur ce tableau jusqu'à obtenir un autre résultat).

101 NdT : en l'état, rien n'indique que les soutiens défensifs viennent atténuer ce bonus.

1	Nom	Piétinement hobgobelin
	Description	« Une horde de Hobgobelin a envahi le terrain, cognant et mordant tout ce qui se trouve sur leur chemin. »
	Quand	Jouez cette carte durant la Séquence de Début de Phase, après l'Étape 2, mais avant l'Étape 3.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Sélectionner aléatoirement D3 joueurs adverses ¹⁰² . Les joueurs sélectionnés sont Mis à Terre et deviennent Sonnés.
2	Nom	Jet de lave
	Description	« Tandis que la lave éclabousse le terrain, quelques joueurs sont piégés en attendant qu'elle refroidisse... »
	Quand	Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse se trouvant à trois cases ou moins des Lignes de Touche ou de la Zone d'En-but. Le joueur sélectionné ne peut déclarer d'action de Mouvement ¹⁰³ ou de Blitz durant le prochain tour de son équipe.
3	Nom	Diable de poussière
	Description	« Alors que le lanceur vient s'apprêter à envoyer le ballon, une tempête de poussière se met à souffler et aveugle le passeur ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse effectue une action de Passe.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Ajoutez un modificateur de -1 au test de Capacité de Passe.
4	Nom	Projection de déchets
	Description	« C'est toujours sympa quand les spectateurs s'impliquent – en jetant du papier déchiré, des boulettes du Journal l'Épique et des cailloux bizarres sur les joueurs »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant d'activer le moindre de vos joueurs.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Désignez aléatoirement D3 joueurs adverses, et jetez un D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, rien ne se passe, le joueur esquivant tout ce qu'on lui envoie. De 2 à 5, effectuez un jet d'Armure pour le joueur. Sur un résultat de 6, effectuez un jet de Blessure pour le joueur.
5	Nom	Bénédition d'Hashut¹⁰⁴
	Description	« Le Père des Ténèbres a béni un de ses dévots – voyons donc combien de temps il va conserver les faveurs de son dieu ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la Séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée Effet	Défaussez cette carte à la fin de la partie ou si le joueur sélectionné est mis KO ou Éliminé. Choisissez un Chaos Dwarf Blocker ou un Bull Centaur Blitz de votre équipe. Le joueur sélectionné gagne les compétences Cornes et Juggernaut.
6	Nom	Chants crus
	Description	« Les supporters de Blood Bowl ne sont pas célèbres pour leur éloquence, mais certains sont particulièrement vulgaires ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la Séquence de Début de Phase, après l'Étape 3.
	Durée Effet	Défaussez cette carte à la fin de la Phase en cours. Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses qui se trouvent à trois cases ou moins d'une Ligne de Touche ou d'une Zone d'En-but souffrent d'un modificateur supplémentaire de -1 à tout jet d'Agilité ou de test de Capacité de Passe qu'ils doivent faire.
7	Nom	Températures étouffantes
	Description	« La température est en train de grimper ! Les visiteurs semblent souffrir, mais l'équipe qui joue à domicile reste stoïque, comme toujours ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant d'activer le moindre de vos joueurs.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Désignez aléatoirement D3 joueurs adverses. Les joueurs sélectionnés sont immédiatement Mis à Terre.
8	Nom	Revenu des flammes
	Description	« On dirait que tous ces sacrifices à Hashut ont accordé une seconde vie à ce joueur ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse est Éliminé et retiré du terrain.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Un joueur de votre équipe qui a été Éliminé ou qui est Mort durant le match est immédiatement soigné, reprend ses esprits et placé dans le box des Réserves.

102 NdT : Rien n'étant spécifié, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je proposerai bien de rajouter « en mesure de jouer lors de la Phase à venir » car sinon, un joueur devant être dans le box des joueurs tués pourrait revenir sur le terrain... Ce qui serait à minima assez étrange...

103 NdT : Rien n'étant spécifié, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, les déplacements non-liés à une action de Mouvement (comme un mouvement lié à une Passe ou à une Transmission) restent autorisés...

104 NdT : Hashut est le Dieu des Nains du Chaos, souvent représenté avec une tête de taureau, aussi appelé « Père des Ténèbres ».

1	Nom	Crampons de rapidité de Schweiger
	Description	« Regardez-le s'élançer ! Il n'a laissé que de la poussière à attraper à ses adversaires ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé ¹⁰⁵ .
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur augmente son Mouvement de 2.
2	Nom	Vin fin de chez Madame Roxwell
	Description	« Un petit verre de velours semble être juste ce dont cette équipe a besoin. Ils seront peut-être un peu ralentis ensuite, mais il sera bien plus difficile d'anticiper leur trajectoire quand ils tituberont tous ! »
	Quand	Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Pour la durée de cette Phase, les joueurs de votre équipe augmentent leur AG de 1 et réduisent leur Mouvement de 1.
3	Nom	Plume porte-bonheur de Nordland Bleu
	Description	« Voilà une chose rare à contempler : une plume de Nordland Bleu. Beaucoup sont morts de mélancolie, loin de leur terre natale... »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois que ce joueur doit être Plaqué suite à une action de Blocage, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+ ce joueur est, à la place, simplement Repoussé ¹⁰⁶ . De plus, si le joueur devait Chuter pour avoir raté une Esquive ou mal Foncé, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, il ne Chute pas, même s'il laisse malgré tout tomber le ballon s'il le tenait.
4	Nom	Collier de prescience
	Description	« Sensationnel ! Ce joueur semble savoir exactement quand il va se faire frapper – et il parvient à esquiver le coup juste à temps à chaque fois ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, quand ce joueur est désigné comme étant la cible d'une action de Blitz d'un joueur adverse, ce joueur peut immédiatement se déplacer de deux cases, en ignorant les Zones de Tacle.
5	Nom	Les Egaliseurs
	Description	« Qu'est-ce qui est mieux qu'un poing américain ? Deux poings américains, bien entendu ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Noble Blitzer de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur augmente sa caractéristique de Force de 1.
6	Nom	Heaume d'intelligence moyenne
	Description	« Je vais vous dire un truc : cet Ogre semble comprendre ce que lui dit son coach... Enfin, presque ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un Ogre de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur perd le trait Cerveau Lent.
7	Nom	Braguette parée de bijoux
	Description	« Quelle nouvelle ! Il utilise des bijoux pour, et bien, protéger ses propres bijoux ! »
	Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, aucune Agression ne peut être commise contre ce joueur. De plus, les résultats des jets de Blessures adverses contre ce joueur sont réduits de 1.
8	Nom	Le livre technique du Prince
	Description	« Ce coach a fait sa part du travail, et ses joueurs semblent toujours avoir un temps d'avance sur leurs adversaires. »
	Quand	Jouez cette carte au début de la partie.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de ce match.
	Effet	Lorsque cette équipe Engage, elle peut replacer un joueur après que l'équipe à la Réception ait fini de se placer. Ce joueur doit être placé en respectant les restrictions habituelles.

105 NdT : c'est étrange que l'effet s'active « en début de tour adverse ». A mon avis, il s'agit d'une erreur (confortée par le fait que l'effet dure jusqu'à la fin du match, comme nombre d'Objet Magiques) et vous devriez plutôt le jouer comme cela : « Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6 ».

106 NdT : rien n'étant stipulé, à la différence d'une Chute, il semblerait que le joueur conserve le ballon.

1	Nom	Vous n'passerez pas !
	Description	« Il prend décidément son travail bien à cœur : il ne va laisser passer personne ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de l'équipe adverse.
	Effet	Choisissez un Bodyguard debout de votre équipe. Les joueurs adverses ne peuvent effectuer de Mouvement ¹⁰⁷ tant qu'ils sont Marqués par ce joueur.
2	Nom	Tout le monde a un prix !
	Description	« C'est quoi, ça ? Ce joueur vient de sortir du terrain pour recevoir une bourse pleine d'or de l'équipe adverse ! Ca va juste nous montrer que l'argent est plus efficace que de belles paroles. »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Debout. Ce joueur est retiré du terrain et placé dans le box des Réserves. Si ce joueur portait le ballon, celui-ci rebondit à partir de la case dans laquelle se trouvait le joueur. Cela ne cause pas de Turnover.
3	Nom	Discours motivant
	Description	« Ce discours à la mi-temps a fait merveille, on dirait qu'on a affaire à une équipe toute nouvelle ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Durant le premier tour de votre équipe lors de cette seconde mi-temps, chaque joueur de votre équipe peut relancer un seul dé durant son activation, de la même manière qu'il utiliserait une Relance d'Équipe.
4	Nom	Quelle réception !
	Description	« Oh, je le crois pas ! Comment ce joueur s'est-il débrouillé pour intercepter ce ballon ? »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse déclare effectuer une action de Passe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur Debout de votre équipe se trouvant sur la trajectoire ¹⁰⁸ de la Passe. Le joueur intercepte ¹⁰⁹ automatiquement la Passe.
5	Nom	Un bon vieux une-deux
	Description	« Le ballon traverse le terrain, oh, et il lui est renvoyé ! Ça, c'est jouer intelligemment ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin du tour de cette équipe.
	Effet	Tant que cette carte est en jeu, votre équipe peut effectuer deux actions de Passe par tour d'équipe, au lieu de un comme d'habitude.
6	Nom	Jusqu'au bout du monde !
	Description	« C'est exactement comme si quelqu'un lui avait attaché une fusée dans le dos et lui avait simplement demandé de courir. Quel élan ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Noble Blitzer de votre équipe. Pour la durée de son activation, ce joueur augmente son Mouvement jusqu'à 9 et gagne les compétences Équilibre et Esquive.
7	Nom	La passe du siècle
	Description	« C'est sûr qu'il ne va pas tenter de lancer la balle de là ? Et si, il tente le coup ! Quel lancer ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Impérial Thrower de votre équipe. Pour la durée de son activation, le joueur peut tenter une Passe vers n'importe quelle case du terrain, sans tenir compte de la distance. De plus, cette Passe sera toujours une Réussite sur un résultat de 2+ et ne pourra être Interceptée ¹¹⁰ .
8	Nom	Plus gros ils sont...
	Description	« Normalement, j'aurais pitié du pauvre gars chargé de marquer un gros bras, mais celui-ci a l'air d'avoir mangé du lion et d'être près au combat ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Imperial Retainer Lineman. Pour la durée de son activation, ce joueur est traité comme ayant une caractéristique de Force supérieure d'un point à celle de n'importe quel autre joueur contre lequel il effectuerait un Blocage ¹¹¹ . De plus, il gagne la compétence Châtaigne (+1).

107 NdT : cela n'est pas spécifié, mais cet effet ne semble concerner que les Mouvements volontaires (ex : action de Mouvement) et non les Mouvements involontaires (ex : joueur Repoussé lors d'un blocage).

108 NdT : référez vous aux règles d'Interférence p.50 du livre de règle pour voir si votre joueur est, ou non, sur la trajectoire, à savoir « sous la réglette ».

109 NdT : rien n'étant indiqué, il semblerait peu logique que le joueur gagne des PSP suite à l'utilisation de cette carte, mais votre Commissaire de Ligue peut en décider autrement.

110 NdT : ce concept de passe ne pouvant être « Interceptée » est assez vague. En formulation exacte des Règles, cela veut dire qu'un joueur adverse peut tenter d'interférer et donc possiblement « Détourner » le ballon, mais pas l'intercepter (c'est-à-dire réussir à attraper le ballon suite au Détournement). Cela ne me semble pas aller dans l'esprit de la carte. Je vous conseillerais de la jouer en empêchant les Interférences, mais à vous ou votre Commissaire de Ligue de trancher.

111 NdT : même si cela n'est pas précisé, il semble logique que la comparaison se fasse « avant » l'ajout d'éventuel soutien.

Nom **Commandant sur le pont**

Description *Ce joueur fut un célèbre capitaine de Drakkar avant de devenir capitaine d'une équipe de Blood Bowl'. Je ne sais pas trop ce qui lui plaît le plus ! »*

1 Quand Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.

Durée Défaussez cette carte à la fin du match.

Effet Choisissez un Norse Raider Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Norse Raider Lineman gagne la compétence Chef.

Nom **Démonstration de force**

Description *« Les Ulfwereners sont généralement associés aux loups, mais il n'est guère surprenant qu'il y ait aussi un peu d'ours en certain ! »*

2 Quand Jouez cette carte lorsque vous déclarez une action de Blitz avec un Ulfwerener de votre équipe.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet L'Ulfwerener ajoute +1 à sa Force et gagne la compétence Juggernaut jusqu'à la fin de l'action de Blitz.

Nom **La charge des Valkyries**

Description *« Les Valkyries des équipes Nordiques sont parfois les reines du spectacle, en particulier lorsqu'elles se jettent sur les gros bras pour les mettre à terre ! »*

3 Quand Jouez cette carte lorsqu'une Valkyrie de votre équipe utilise la compétence Intrépidité.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Au lieu de lancer un D6 pour la compétence Intrépidité, la Valkyrie compte comme ayant obtenu un résultat de 6.

Nom **Fauchage titanesque**

Description *« Et paf ! Vous pouvez difficilement faire mieux qu'en mettant deux joueurs au sol en une seule poussée ! »*

4 Quand Jouez cette carte lorsqu'un Norse Berserker de votre équipe Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage¹¹² sans être lui-même Plaqué.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le Norse Berserker peut immédiatement effectuer une autre action de Blocage¹¹³ contre un autre joueur adverse qu'il Marque.

Nom **Sauvez par le lard sur patte**

Description *« Par Nuffle, ça semble douloureux ! Ne laissez personne vous dire que ces sangliers n'y connaissent rien au jeu ! »*

5 Quand Jouez cette carte lorsqu'un Beer Boar de votre équipe déclare une action de Blitz.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le Beer Boar ajoute +2 à sa caractéristique de F et gagne la compétence Blocage jusqu'à la fin de l'action de Blitz.

Nom **Abattez les faibles**

Description *« Je ne sais pas trop si c'est une avalanche ou un yéti qui est en train de recouvrir ce joueur, mais, petit indice, j'ai rarement vu une avalanche avec des griffes... »*

6 Quand Jouez cette carte quand un Yhetee de votre équipe Plaque un joueur adverse lors d'une action de Blocage¹¹⁴, sans être lui-même plaqué.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Le Yhetee peut immédiatement effectuer une action d'Agression contre le joueur qu'il vient de plaquer. De plus, le Yhetee ne sera pas Expulsé s'il obtient un double lors du jet d'Armure ou de Blessure.

Nom **Chargé comme un champion**

Description *« Après avoir ingurgité quelques pintes, ce joueur est prêt à s'occuper de n'importe qui... »*

7 Quand Jouez cette carte après avoir déclaré une action de Blocage¹¹⁵ durant le tour de votre équipe.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Durant l'action de Blocage, le joueur effectuant l'action de Blocage jette un dé de Blocage supplémentaire¹¹⁶ (jusqu'à un maximum de 3).

Nom **Donnez tout ce que vous avez les gars !**

Description *« Cette équipe a touché le fond et semble désormais déborder d'énergie ! Et c'est tant mieux, car ça gèle de plus en plus dehors... »*

8 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Jusqu'à la fin du tour de votre équipe, chaque joueur de votre équipe peut relancer un seul dé de Blocage lorsqu'il effectue une action de Blocage¹¹⁷.

112 NdT : rien n'étant précisé, considérez que cela fonctionne aussi lors des actions de Blitz (qui intègrent une action de Blocage).

113 NdT : rien n'indiquant le contraire, vous ne pouvez pas faire un Blitz lors de ce second blocage et vous ne pourrez plus vous déplacer (sauf Poursuite éventuelle ou compétence type Frénésie) une fois le second blocage effectué.

114 NdT : rien n'étant précisé, considérez que ça fonctionne aussi lors des actions de Blitz (qui intègrent une action de Blocage).

115 NdT : rien n'étant précisé, considérez que ça fonctionne aussi lors des actions de Blitz (qui intègrent une action de Blocage).

116 NdT : attention, cela ne modifie pas « qui » choisit le résultat du dé... Vous pouvez cependant appliquer la règle maison suivante si votre Commissaire en est d'accord : « Si le joueur bloque un adversaire ayant une Force supérieure à la sienne, après prise en compte des soutiens, vous pouvez lancer un Dé de blocage de moins lors de cette action de Blocage (jusqu'à un minimum de 1) ».

117 NdT : rien n'étant précisé, considérez que ça fonctionne aussi lors des actions de Blitz (qui intègrent une action de Blocage).

1	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Ceinturon de la montagne « Cette ceinture semble vraiment aider le joueur à être inamovible ! Il semblerait plus facile de tacler une colline ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne les compétences Crâne Épais et Stabilité.</p>
2	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Pelisse du pillard « Observez comment ce joueur se déplace ! Il va plus vite qu'un Drakkar sous le vent ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi voit son Mouvement augmenter de 1.</p>
3	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Casque à cornes « Un coup de boule avec ce casque est toujours plus efficace que sans... » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne la compétence Cornes.</p>
4	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Armure pour sanglier « Cette équipe prend vraiment soin de son futur jambon ! Tant qu'elle sera vêtue de cette armure, cette bestiole, et sa précieuse cargaison, seront à l'abri des principaux dommages ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un Beer Boar de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Beer Boar a une AR de 8+.</p>
5	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Couteau à cran d'arrêt en acier trempé « La lame de ce couteau étincelle ! Elle renvoie bien la lumière, spécialement avant d'être recouverte de sang ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur gagne le trait Poignard.</p>
6	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Couronne d'éclats de glace « Et bien cette couronne semble avoir été taillée sur mesure pour lui... Quoi qu'il portait avant, il semble l'avoir définitivement adoptée ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un Yhetee de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Yhetee choisi peut relancer le D6 lorsqu'il effectue un test de Fureur Débridée.</p>
7	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Bracelets en fer forgé « Des bracelets en bois, plus solides que ceux en métal ? Vous n'êtes pas fou ? » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur augmente son AR de 1.</p>
8	<p>Nom Description Quand Durée Effet</p>	<p>Marques du Dieu Loup « Le tatouage que ce joueur porte sur son biceps extraordinairement développé est tellement réaliste, vous pouvez presque l'entendre hurler à la lune ! » Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6. Défaussez cette carte à la fin du match. Choisissez un Ulfwerener de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, l'Ulfwerener choisi gagne la compétence Châtaigne (+1).</p>

D8 **Coups Bas**

Nom Nuage de mouches
Description « On dirait qu'un nuage de mouches s'est abattu sur le numéro 4, et il va drastiquement réduire son champ de vision ! »
Quand 1 Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez un joueur adverse. Pour la durée de son tour d'équipe, le joueur choisi voit son Mouvement réduit de moitié (arrondi au supérieur) et ne peut tenter de Transmission ni de Passe.

Nom Peste bubonique
Description « Je ne sais pas trop ce que le coach a jeté à ce joueur, mais quoi que ce soit, il semble y réagir sévèrement ! »
Quand 2 Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Choisissez un joueur adverse situé à 3 cases d'une Ligne de Touche. Le joueur se retrouve couvert de bubons et de plaies purulentes. À chaque fois qu'un jet de Blessure est effectué pour ce joueur, ajoutez +1 au résultat.

Nom Pustules putrides
Description « Je ne voudrais pour rien au monde toucher à ça, on dirait que c'est sur le point d'éclater ! »
Quand 3 Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe est Plaqué lors d'une action de Blocage¹¹⁸ effectuée par un joueur adverse.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur adverse est immédiatement Mis à Terre et Sonné. Cela n'entraîne pas de Turnover, sauf si le joueur tenait le ballon.

Nom Pourriture dormante
Description « Mauvaise nouvelle pour le numéro 9 : on dirait qu'il a désormais la même chose que les joueurs de Nurgle ! »
Quand 4 Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur adverse A Terre et Marqué par un Rotter Lineman de votre équipe. Le joueur est immédiatement Sonné.

Nom Je pense que ce qui a été ingurgité va vite ressortir...
Description « Quelqu'un devrait les avertir que les en-cas de la mi-temps ont été stockés bien trop près de la fosse de l'équipe de Nurgle... »
Quand 5 Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps¹¹⁹.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Désignez aléatoirement D3 joueurs adverses. Les joueurs sélectionnés ne pourront pas être activés lors du premier tour de leur équipe lors de la seconde mi-temps¹²⁰.

Nom Corrosion soudaine
Description « Il ferait mieux de s'éloigner de ce joueur tant on dirait que son armure même commence à partir en lambeau ! »
Quand 6 Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant d'activer le moindre joueur.
Durée Défaussez cette carte à la fin du match.
Effet Désignez un joueur adverse Debout et Marqué par un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur adverse voit son Armure réduite de 1.

Nom Lame rance
Description « Ce n'est sans doute pas la lame la plus aiguisée, mais elle est saturée de maladies ! »
Quand 7 Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe déclare une action de Blocage (mais pas lors d'une action de Blitz) contre un joueur adverse.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur n'effectue pas l'action de Blocage, mais à place, jetez un D6. Sur un résultat de 1-2 : rien ne se passe. Sur un résultat de 3+, la cible de l'action de Blocage s'écroule suite à une blessure causée par une lame infectée et est immédiatement mise dans la fosse des Réserves de son équipe. S'il tenait le ballon, celui-ci rebondira à partir de la case dans laquelle se trouvait le joueur.

Nom Mare de vomi
Description « Je dois bien reconnaître que le vomi est une des pires substances dans laquelle se casser la figure – c'est quelque chose que l'expérience m'a enseigné ! »
Quand 8 Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Pour la durée du tour de l'équipe adverse, les joueurs souffrent d'un modificateur de -2 lorsqu'ils tentent de Foncer.

118 NdT : ça fonctionne aussi lors des actions de Blitz (qui intègrent une action de Blocage).

119 NdT : Je préciserais, au vu de la description de l'effet : « une fois que les joueurs sont placés, après avoir résolu le coup d'envoi, mais avant que le moindre joueur n'ait été activé »

120 NdT : Rien n'étant précisé, il me semble intéressant de noter que la Formulation Exacte des Règles (FER) de cette carte fait qu'elle ne peut pas être jouée lors des prolongations ; et rien ne précisant le contraire, en FER, il semblerait que les compétences s'activant lors du tour adverse puissent être utilisées (même si, dans l'esprit de cette carte, je vous recommanderais de ne pas les appliquer).

Nom **Résistance écœurante****Description** « Un tel coup aurait dû sécher ce joueur, mais il revient en réclamer davantage ! »**1 Quand** Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe a été retiré du terrain suite à une Élimination.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Ce joueur n'est pas retiré du terrain à cause de son Élimination : bien au contraire, il reste Debout dans la case où il se trouve.**Nom** **Régurgitation opportune****Description** « Qu'est-ce que les Bloaters mangent comme repas ? Je crois que ce joueur est sur le point de le découvrir ! »**2 Quand** Jouez cette carte lorsque vous activez un Bloater de votre équipe.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Le Bloater activé peut immédiatement effectuer une action Spéciale de Gerbe de Vomi.**Nom** **Encorné par un Gor****Description** « Lorsqu'un Pestigor se met à baisser la tête pour charger, vous ne voulez pas être sur son chemin ! »**3 Quand** Jouez cette carte lorsque vous annoncez qu'un Pestigor de votre équipe va effectuer une action de Blitz.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Si le Pestigor a bougé au moins de deux cases avant d'effectuer son action de Blocage lors du Blitz, il peut ajouter +1 à sa F pour ce Blocage¹²¹.**Nom** **Bénédictio de Nurgle****Description** « Ça, c'est ce que j'appelle vraiment un sale coup – Nurgle lui-même en serait fier ! »**4 Quand** Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe met KO ou Élimine un joueur adverse lorsqu'il effectue une action d'Agression.**Durée** Défaussez cette carte à la fin du match.**Effet** Le joueur qui a commis l'Agression gagne les compétences Joueur Déloyal (+1) et Présence Perturbante jusqu'à la fin du match.**Nom** **Glissade écœurante****Description** « Ce Pestigor s'est débrouillé pour glisser jusqu'à cette faille, probablement à cause de ce truc, quoi que ce puisse être, qui suinte hors de cette chose ! »**5 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un de vos Pestigors. Pour la durée de ce tour de votre équipe, le Pestigor choisi réussit¹²² ses jets d'Esquive sur un résultat de 2+.**Nom** **La force du Bloater****Description** « Ils ne sont peut-être pas très rapides, mais par Nuffle, qu'est-ce que les Bloaters savent taper fort ! »**6 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un Bloater de votre équipe. Durant le tour de votre équipe, si le Bloater choisi effectue une action de Blocage, il double sa valeur habituelle de Force (jusqu'à un maximum de 10).**Nom** **Carnage de la Bête de Nurgle****Description** « Quelque chose a excité cette Bête de Nurgle... Je me sortrais de son chemin si j'étais eux... »**7 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un¹²³ Rotspawn de votre équipe. Durant le tour de votre équipe, le Rotspawn choisi peut effectuer deux actions de Blocage au lieu d'une seule, mais aucune des deux actions ne doit faire partie d'une action de Blitz.**Nom** **Linceul fétide****Description** « C'est étrange ; ce joueur semble protégé par une espèce de vieux linceul tout pourri. »**8 Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.**Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.**Effet** Choisissez un joueur de votre équipe. Pour la durée du tour de l'équipe adverse, le joueur choisi ne peut être pris pour cible par une action de Blocage, de Blitz ou d'une action Spéciale ciblant un joueur adverse.

121 NdT : en traduction « pure », cela donnait : « avant d'effectuer son action de Blitz, il peut ajouter +1 à sa F ». J'ai préféré modifier la formulation pour éviter toute ambiguïté.

122 NdT : Le texte ne précisant pas si des modificateurs peuvent ou non s'appliquer, considérez qu'aucun modificateur ne s'applique.

123 NdT : Ça tombe bien, on ne peut en engager qu'un dans l'équipe !

Nom Panse énormissime

Description « Outch ! Quand un ogre adulte vous atterrit dessus comme ça, ça fait TRES mal – je vous le garantis ! »

1 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un joueur adverse A Terre Marqué par un Ogre Blocker de votre équipe. Placez immédiatement le joueur Ogre choisi A Terre et effectuez immédiatement un jet de Blessure¹²⁴ pour le joueur adverse A Terre.

Nom Rôt enflammé

Description « Que se passe-t-il lorsque vous faites manger du chili enflammé à un Ventrefeu ? Quoiqu'il arrive, on est sur le point de le découvrir ! »

2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez une case adjacente à une des Lignes de Touche pour être le point de départ du Rôt enflammé. Le Rôt enflammé se déplace d'un D6 cases en ligne droite à partir du point de départ en direction de la ligne de touche opposée. Effectuez un jet d'Armure pour chaque joueur se trouvant dans une case traversée par le Rôt enflammé. Si le jet d'Armure est réussi, effectuez un jet de Blessure comme d'habitude. En cas d'échec, le joueur évite le Rôt enflammé et rien en se passe.

Nom Super bottage d'avorton

Description « Wow ! D'autant que je m'en souviens, je n'ai jamais vu un Gnoblard voler aussi loin ! »

3 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un Ogre Runt Punter de votre équipe. Pour la durée du tour, lorsque le joueur choisi effectue une action de Botter de Coéquipier, il peut propulser son coéquipier botté à une distance de Passe Longue ou de Longue Bombe si vous le désirez.

Nom Coup d'tête

Description « La seule chose la plus résistante qu'un ogre, c'est son crâne... Et ce joueur est sur le point de le découvrir ! »

4 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un joueur adverse Marqué par un Ogre Blocker de votre équipe. Le joueur adverse perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.

Nom Vive la ligue !

Description « Les Gnoblards ne sont sans doute pas les joueurs les plus forts, mais ils peuvent faire quelques dégâts quand ils s'y mettent à plusieurs ! »

5 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Cette carte expire à la fin du tour de cette équipe.

Effet Choisissez un joueur adverse Marqué par deux Gnoblar Lineman de votre équipe. Durant le tour de votre équipe, n'importe quel Gnoblar Lineman effectuant une action de Blocage contre le joueur désigné, aura une Force de 3 plutôt que 1¹²⁵.

Nom Appel de la Gueule

Description Par Nuffle, qu'est-ce donc que cette chose ? Un trou énorme, garni de dents, semble être apparu sur le terrain ! »

6 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Désignez au hasard un joueur adverse Debout. Ce joueur est immédiatement Plaqué, et appliquez un modificateur de +1 à son jet d'Armure. Si le joueur portait le ballon, celui-ci rebondit à partir de la case dans laquelle se trouvait le joueur. Cela ne cause pas de Turnover.

Nom Gelé sur place

Description « Et bien, je ne pense pas avoir déjà vu ça par le passé ! Ce joueur semble littéralement avoir gelé sur place, comme une étrange statue de glace ! »

7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un joueur adverse qui ne porte pas le ballon. Le joueur choisi ne peut être activé jusqu'au prochain tour et n'a pas de Zone de Tacle durant ce laps de temps.

Nom Cognez eux tant qu'eux à terre !

Description « Ils sont plus petits que leurs homologues Ogre et les arbitres ont déjà fort à faire pour s'occuper de tous les coups pendables que les Gnoblards sont prêts à faire ! »

8 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Cette carte expire à la fin du tour de cette équipe.

Effet Pour la durée du tour, vous pouvez faire n'importe quel nombre d'action d'Agression. Néanmoins, chacune des actions d'Agression doit être effectuée par un Gnoblar Lineman.

124 NdT : Cela ressemble fortement à une agression qui n'en porte pas le nom. A votre Commissaire de voir s'il l'assimile ou non à une action d'Agression et prive ainsi l'équipe d'une "seconde" agression lors de ce tour.

125 NdT : 1 étant la valeur de base du Gnoblard, à votre Commissaire de décider si un Gnoblard avec une F2 peut bénéficier de cet effet ou non.

Nom	Plaque ventrale en granite de Grug
Description	« Bonne chance à tous ceux qui tenteraient de passer à travers cette plaque ventrale – beaucoup ont essayé, bien peu ont réussi ! »
1 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un Ogre Blocker de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, lorsqu'un joueur adverse prend pour cible le joueur lors d'une action de Blocage, ce joueur traitera le résultat Défenseur Bousculé comme un résultat Repoussé.
Nom	Fût de Broipierre
Description	« Je vous le dis, je ne sais pas comment ces Ogres peuvent boire de la Broipierre, mais c'est sûr que cela leur accorde un petit avantage ! »
2 Quand	Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
Durée	Défaussez cette carte au début du troisième tour de votre équipe lors de cette mi-temps.
Effet	Tant que cette carte est en jeu, les Ogres Blocker et les Ogres Runt Punter de votre équipe peuvent relancer les jets de Cerveaux Lents ratés.
Nom	Dent de la grosse bête
Description	« Je ne sais pas trop à quelle bête appartenait cette bête, mais ce bibelot est censé porté chance ! »
3 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne la compétence Pro.
Nom	Œil du gel
Description	« Le saphir dans ce collier est censé être le réceptacle du pouvoir du froid du nord. Voyons voir s'il peut s'en servir pour geler ses adversaires ! »
4 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, un joueur adverse Marqué par le joueur choisi souffre d'un modificateur supplémentaire de -1 à sa caractéristique d'AG.
Nom	Médaille d'élan
Description	« Lorsqu'ils commencent à courir, il n'y a presque rien qui puisse les arrêter. Poussez-vous, si vous le pouvez ! »
5 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un Ogre Blocker de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, ce joueur gagne la compétence Juggernaut.
Nom	Casserole croustillante du Chef Cragoth
Description	« Ah, la célèbre Casserole croustillante du chef Cragoth ! Je ne suis pas vraiment sûr de ce qui est censé croustiller, et je ne suis pas sûr de vouloir le savoir ! »
6 Quand	Jouez cette carte au début de la seconde mi-temps.
Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet	Jusqu'à la fin de la mi-temps, les joueurs de votre équipe ¹²⁶ se rétablissent d'un KO sur un résultat de 2+. De plus, lancez un D6 pour chaque joueur mis KO ou devant quitter le terrain sur Blessure. Sur un résultat de 5+, placez le immédiatement dans le box des Réserves.
Nom	Casque renforcé d'Hrogrut
Description	« Avec un casque comme celui-là, vous pouvez prier que ce joueur ne vous file pas un coup de boule ! »
7 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un Ogre Blocker de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, lorsque le joueur choisi déclare une action de Blitz, il gagne les compétences Blocage et Tacle pour la durée de cette action.
Nom	Bottes de Dent de Sabre
Description	« Et dire qu'il paraît que Dent de Sabre atterrissait toujours sur ses pieds. Voyons s'il en va de même pour ses bottes... »
8 Quand	Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.
Durée	Cette carte expire à la fin de ce match.
Effet	Choisissez un Gnoblar Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi atterrit toujours sur ses pieds sans problème lorsqu'il est Lancé ou Botté, à moins qu'il n'atterrisse sur une case occupée.

126 NdT : la version originale mentionnant les « friendly players », cela sous-entend que les Champions bénéficient également de ce bonus.

D8 **Bienfaits de l'Entraînement**

1	<p>Nom Atérissaj' parfé</p> <p>Description « Il est tellement gracieux dans les airs, mais peut-il atterrir correctement ? Et, oui ! Oui, il le peut ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte quand un Trained Troll Entraîné lance un coéquipier Debout.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Le coéquipier lancé atterrit automatiquement sur ses pieds¹²⁷, pas besoin d'effectuer de jet de dés.</p>
2	<p>Nom Ssurveillé-lé</p> <p>Description « Si c'est pas mignon, ça ! Ces gros Orques qui veillent sur leurs petits Gobelins – qui a dit que le Blood Bowl est systématiquement violent ? »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Choisissez un Black Orc de votre équipe. Il gagne la compétence Garde pour la durée de cette Phase.</p>
3	<p>Nom Eud'retour dans la parti'</p> <p>Description « Ils pensaient qu'ils avaient réussi à se tenir éloignés d'eux, mais les Orques les talonnent une fois de plus ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Chaque joueur démarqué peut se déplacer de jusqu'à deux cases pour aller Marquer un joueur adverse.</p>
4	<p>Nom Mor'zi la rotul'</p> <p>Description « C'est une nouvelle approche, mais envoyer ce Gobelin mordre les adversaires était peut-être ce dont ils avaient besoin à cet instant précis ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un Goblin Bruiser Lineman de votre équipe. Il compte comme ayant une caractéristique de Force de 3 durant son activation.</p>
5	<p>Nom 'tention derrière !</p> <p>Description « Le Gobelin s'allonge derrière l'adversaire, et il reste plus qu'à pousser ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un joueur adverse Debout marqué à la fois par un Black Orc et un Goblin Bruiser Lineman de votre équipe. Le joueur est immédiatement Plaqué.</p>
6	<p>Nom Pluss cé gro, pluss cé mieux !</p> <p>Description « Ces orques ont toujours été fiers de leur endurance. S'ils vous jugent trop chétifs, alors vous aurez simplement droit à un coup de coude supplémentaire dans le visage ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un Black Orc de votre équipe marquant un joueur adverse avec une caractéristique de Force de 3 ou moins. Le Black Orc peut effectuer une action de Blocage gratuite contre ce joueur.</p>
7	<p>Nom Koup d'la korde à linj'</p> <p>Description « Par Nuffle ! Il a quasiment été décapité par ce coup ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse Esquive vers une case dans laquelle il restera Marqué.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Le joueur Actif souffre d'une pénalité de -2 à son jet d'Esquive et ne peut utiliser la compétence Esquive.</p>
8	<p>Nom Plan ruzé</p> <p>Description « Quoi que vous puissiez dire à propos des Orques et de leur manque d'intelligence, ces Orques Noirs savent parfaitement comment jouer ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de la partie.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Lorsque votre équipe utilise une Relance d'Équipe, jetez un D6. Sur un 5+, votre équipe regagne immédiatement une Relance.</p>

127 NdT : Même si cela n'est pas précisé, il me semble important de rajouter « s'il atterrit sur une case inoccupée » pour éviter à de petits malins de trop en profiter...

- Nom** **Squig !**
Description « Un Squig sur le terrain ! Il fonce droit vers le repas le plus facile ! »
1 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un joueur A Terre de l'équipe adverse. Effectuez un jet d'Armure¹²⁸ pour ce joueur
- Nom** **Kaillou r'tourné**
Description « On va tous être d'accord, je pense, mais tomber sur un caillou retourné et pointu, ça fait mal ! »
2 Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse déclare qu'il va tenter de Foncer.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur Actif souffre d'une pénalité de -2 lorsqu'il Fonce.
- Nom** **Krrrunch !**
Description « Oh oh, il ne s'attendait pas à celle-là ! »
3 Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse est Plaqué suite à une action de Blocage d'un Black Orc de votre équipe.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur Actif bénéficie d'un modificateur de +2 au jet d'Armure.
- Nom** **Intervention gastronomik**
Description « Je ne sais pas trop ce qu'il a eu à diner, mais j'ai l'impression que ses adversaires sont en passe de le découvrir ! »
4 Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Choisissez un Trained Troll de votre équipe. Il peut immédiatement utiliser son trait de Gerbe de Vomi comme s'il était le joueur Actif.
- Nom** **Je ne voudrais pas boire ça !**
Description « Quelqu'un a remplacé leur tonneau d'eau par de la Gueuse Gobeline...Ça ne va pas bien se finir ! »
5 Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que les équipes ne soient placées sur le terrain.
Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur adverse. Ce joueur ne peut être aligné sur le terrain pour cette Phase.
- Nom** **Ne reste pas là !**
Description « S'ils continuent à papillonner plutôt que de marquer, la foule va finir par faire quelque chose pour qu'ils arrêtent ! »
6 Quand Jouez cette carte immédiatement après qu'un tour de l'équipe adverse se soit achevé si, durant ce tour, un des joueurs adverses a Temporisé.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur qui a Temporisé est Plaqué et vous pouvez ajouter +1 lorsque vous ferez le jet d'Armure contre lui.
- Nom** **Mieux dehors ke d'dans**
Description « Beurk, quelle puanteur ! Ça sent jusqu'ici ! Imaginez ce qu'endurent les joueurs ! »
7 Quand Jouez cette carte au début d'une Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
Effet Choisissez un Trained Troll de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, il gagne la compétence Présence Perturbante.
- Nom** **Distraction du Coach**
Description « Ça, c'est un mouvement intelligent – distraire l'arbitre pendant que votre joueur s'essuie les crampons. »
8 Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe déclare une action d'Agression, avant de jeter les dés.
Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
Effet Le joueur Actif ne peut être exclu durant l'Agression et reçoit un modificateur de +1 pour le jet d'Armure ainsi que pour le jet de Blessure.

128 NdT : et de Blessure si nécessaire.

Nom Bzzzt !

Description « Ces canons à Malefoudre sont vraiment imprévisibles. Espérons que la foudre ne frappera pas deux fois ! »

Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

1 **Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Désignez aléatoirement un joueur adverse Debout. Effectuez immédiatement un jet d'Armure¹²⁹ pour le joueur. Si le joueur était en possession du ballon et qu'il est Plaqué à cause de la Malefoudre, faites rebondir le ballon à partir de la case où se trouvait le joueur. Cela ne provoque pas de Turnover.

Nom Dysfonctionnement du bidule

Description « Vous pouvez dire ce que vous voulez à propos de l'ingénierie Skaven, mais on ne peut nier qu'on rigole bien quand ça commence à aller de travers ! »

2 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez une case se trouvant à deux cases des limites du terrain. Tout joueur se trouvant dans la case ciblée est immédiatement Plaqué. Lancez un D6 pour chaque joueur se trouvant dans une case adjacente : sur un résultat de 4+, ce joueur est également Plaqué.

Nom Il était là y a une seconde...

Description « Oups ! Ce joueur a l'air d'être tombé dans le terrier que les Skaven ont creusé avant le coup d'envoi ! »

3 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Désignez au hasard un joueur adverse Debout. Le joueur est immédiatement Mis à Terre et est Sonné. Si le joueur tenait le ballon, faites rebondir le ballon à partir de la case qu'occupait le joueur. Cela ne provoque pas de Turnover.

Nom Malédiction du Rat Cornu

Description « Attendez ! Je suis sûr d'avoir vu quelques Skaven réunis sur le terrain il y a quelques secondes... »

4 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Sélectionnez aléatoirement un Lineman de l'équipe adverse. Ce joueur est placé dans le box des Réserves et vous pouvez aligner sur le terrain un Clanrat Lineman Skaven depuis votre box des Réserves si vous en avez un disponible. Cela peut vous conduire à aligner plus de 11 joueurs sur le terrain.

Nom Nuée de rats

Description « Des rats ! Partout des rats ! Ça va être compliqué pour les joueurs de se déplacer sur le terrain. »

Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse si un joueur adverse est en Possession du ballon, mais avant que le moindre joueur ne soit activé.

5 **Durée** Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Pour la durée de ce tour, à chaque fois qu'un joueur adverse souhaite effectuer une action de Mouvement (y compris lors d'un Blitz), il doit jeter un D6 avant de se déplacer. Sur un résultat de 1-2, le joueur se prend les pieds dans la nuée et ne peut donc pas faire l'action de Mouvement. Si le joueur ne peut se déplacer, il reste capable de tenter de faire une Passe, une Transmission ou une action de Blocage s'il peut la faire¹³⁰.

Nom Frénésie berserk

Description « Quelqu'un devrait calmer ce Rat Ogre. Mais je plains vraiment le pauvre hère qui devra le faire ! »

6 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un Rat Ogre de votre équipe. Le Rat Ogre peut effectuer deux actions de Blocage lors de ce tour au lieu d'une seule. Une de ces actions peut faire partie d'un Blitz si vous le désirez.

Nom Mutation soudaine

Description « Je ne me rappelle pas que ce joueur ressemblait à ça lorsque le match a commencé ! »

7 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.

Effet Choisissez un Clanrat Lineman Skaven de votre équipe. Il gagne une des Mutations suivantes de votre choix jusqu'à la fin de la Phase : Corne, Griffes, Main Démesurée, Présence Perturbante ou Répulsion.

Nom Queue qui fouette

Description « Je vais vous dire, la queue de ce Skaven semble avoir sa propre conscience ! »

8 **Quand** Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse, avant que le moindre joueur n'ait été activé.

Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.

Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur gagne la Mutation Queue Préhensile jusqu'à la fin de ce tour.

129 NdT : Aucune explication supplémentaire n'étant donnée, je me permettrais juste de rajouter ceci afin de clarifier les choses : « Si vous n'arrivez pas à pénétrer l'Armure, le joueur adverse parvient à esquiver l'éclair de Malefoudre (donc, rien ne se passe) et votre adversaire peut commencer son tour ».

130 NdT : Rien n'étant indiqué, en cas d'action de Blitz et de mouvement impossible, cette action est perdue.

1	Nom	Terrier souterrain
	Description	« Où sont-ils passés ? Attendez, comment ont-ils pu tous se retrouver là-bas ? »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur Debout de votre équipe. Retirez le joueur du terrain et placez-le sur l'une des Trappes ¹³¹ sur le terrain.
2	Nom	Sabotage du casse-croûte de la mi-temps
	Description	« Ce sont quand même des vicieux, ces Skavens. Ils ont osé remplacer le goûter de la mi-temps de l'équipe adverse par un truc beaucoup moins savoureux ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de la Seconde mi-temps ¹³² .
	Durée	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Debout. Ce joueur ne peut être placé sur le terrain durant la prochaine Phase.
3	Nom	Lames suintantes
	Description	« J'ai vu le reflet de quelque chose sous son manteau. Ce doit être pour semer la zizanie chez l'adversaire ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Gutter Runner de votre équipe. Il gagne le trait Poignard et peut relancer le jet d'Armure et le jet de Blessure durant son activation.
4	Nom	Éclair Warp
	Description	« Le coach recharge son bidule à Malefoudre. Il va être l'heure de se planquer ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Debout. Effectuez un jet d'Armure pour ce joueur. Lancez ensuite un D6. Sur un résultat de 5+, choisissez un autre joueur adverse Debout se trouvant dans un rayon de deux cases de la cible originelle et effectuez également un jet d'Armure pour lui ¹³³ .
5	Nom	Ballon bombe
	Description	« Euh... Pourquoi ce ballon fait tic-tac ? »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse si un joueur adverse est en Possession du ballon, mais avant que le moindre joueur ne soit activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le ballon explose immédiatement. Le joueur en possession du ballon est immédiatement Plaqué. Un nouveau ballon est remis en jeu et il Dévierà à partir de la case où se trouve le joueur Plaqué.
6	Nom	Shuriken
	Description	« Ils ne sont peut-être pas capables de frapper très fort, mais les Coureurs d'Égouts possèdent tout un panel de pièges et d'armes bien dissimulés dans leurs manches ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Debout se trouvant à trois cases d'un Gutter Runner de votre équipe. Effectuez un jet d'Armure ¹³⁴ pour ce joueur.
7	Nom	Globe de vent empoisonné
	Description	« Ils viennent de balancer un Globe de Vent Empoisonné. N'essayez même pas de l'attraper, contentez-vous de vous en éloigner rapidement ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Thrower de votre équipe. Il gagne le trait Bombardier durant son activation, mais aucun joueur ne peut tenter d'Attraper la bombe ¹³⁵ .
8	Nom	« Tu peux pas m'attraper ! »
	Description	« Ce rat est rapide ! Ne clignez pas des yeux, ou vous allez le rater ! »
	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un Gutter Runner de votre équipe. Il augmente sa valeur de Mouvement à 10 pour la durée de cette Phase.

131 NdT : Rien n'étant précisé dans les règles, il me semble opportun de rajouter que la case de la Trappe doit être inoccupée pour que le joueur puisse être placé dessus...

132 NdT : Pour préciser les choses, je rajouterai « avant l'étape 1 de la Séquence de Début de Phase ».

133 NdT : Il n'est fait mention nulle part de la « poursuite » de l'éclair après qu'il ait frappé la seconde victime. Il me semble plus cohérent de le faire arrêter à ce moment-là, mais un Commissaire peut tout à fait estimer qu'il en va autrement.

134 NdT : Aucune explication supplémentaire n'étant donnée, je me permettrais juste de rajouter ceci afin de clarifier les choses : « Si vous n'arrivez pas à pénétrer l'Armure, le joueur adverse parvient à esquiver le Shuriken (donc, rien ne se passe) et vous pouvez commencer à activer vos joueurs ».

135 NdT : J'ajouterais « ni d'interférer avec la Passe ».

D8 Coups Bas

1	<p>Nom Bidouillé pour exploser !</p> <p>Description « Kaboooooum ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un Pump Wagon de votre équipe est retiré du terrain à cause d'un résultat KO ou Élimination sur le Tableau de Blessure.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Avant de retirer le Pump Wagon du terrain, lancez un D6 pour chaque joueur adjacent. Sur un résultat de 3+, le joueur est immédiatement Plaqué (ce qui ne causera pas de Turnover). Lorsque vous retirez le Pump Wagon placez le dans le box des Joueurs Éliminés – il ne prendra plus part au match.</p>
2	<p>Nom Jet de saleté</p> <p>Description « Lancer une bombe à quelqu'un n'est déjà pas très gentil, mais une bombe recouverte de bouse est juste... eurk ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur adverse réceptionne une Bombe.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet Vous pouvez décider que cette Bombe explose immédiatement plutôt que d'effectuer un jet pour savoir si le joueur l'ayant réceptionnée peut la lancer à son tour.</p>
3	<p>Nom Échasses effilées</p> <p>Description « Ces échasses ne font pas dans le détail – effilées comme des lames de rasoir dirait-on ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte durant la séquence d'Avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.</p> <p>Durée Cette carte expire à la fin de ce match.</p> <p>Effet Choisissez un Stilty Runna de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur gagne le trait Poignard.</p>
4	<p>Nom Spores soporifiques</p> <p>Description « Quel est cet étrange brouillard violet qui provient de ce Fun-Hoppa ? »</p> <p>Quand Jouez cette carte quand un Fun-Hoppa de votre équipe effectue une action de Blitz.</p> <p>Durée Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.</p> <p>Effet À la fin de l'activation du Fun-Hoppa, effectuez un jet d'Armure pour chaque joueur¹³⁶ se trouvant dans une case adjacente. Si l'armure est pénétrée, n'effectuez pas de jet de Blessure, le joueur est automatiquement Sonné.</p>
5	<p>Nom Champignons hallucinogènes</p> <p>Description « Euh... Qu'est-ce que ce vicieux Snotling vient de lancer dans la bouche de ce joueur ? »</p> <p>Quand Jouez cette carte à la fin de l'activation d'un Snotling Lineman de votre équipe.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez un joueur adjacent au Snotling Lineman de votre équipe. Ce joueur est maintenant Sonné.</p>
6	<p>Nom Envazissé-lé !</p> <p>Description « Il me semble qu'il y a définitivement plus de onze snotlings sur le terrain, mais nous verrons bien combien il en restera en bon état à la mi-temps ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte durant n'importe quelle séquence de Début de Phase, après l'étape 2 mais avant l'étape 3.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Au lieu de lancer un D3 pour le trait Déferlement, jusqu'à trois snotlings supplémentaires¹³⁷ peuvent être alignés.</p>
7	<p>Nom Eau fétide</p> <p>Description « Quelqu'un a trafiqué l'éclairglade ! Je ne suis même pas sûr qu'un Troll puisse survivre après avoir avalé ça ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte après l'étape 1, mais avant l'étape 2, de la Séquence de Fin de Phase.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Les joueurs de l'équipe adverse appliquent un modificateur additionnel de -1 lorsqu'ils tentent de se rétablir d'un KO.</p>
8	<p>Nom Frénésie d'agressions !</p> <p>Description « On a dû graisser grassement la patte de cet arbitre ! Quel match ! Des joueurs surnuméraires, des Chariots à Pompe, et ne parlons pas de ces fautes en grand nombre et un peu trop visibles ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte à la fin de n'importe quel tour de votre équipe, même s'il s'est achevé sur un Turnover.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Choisissez jusqu'à trois Snotling Lineman de votre équipe. Chacun des joueurs choisis peut immédiatement effectuer une action d'Agression. Ces joueurs ne seront pas exclus lors de ces actions d'Agression.</p>

136 NdT : Amis comme ennemis... Tous les joueurs !

137 NdT : la formulation explicitant bien « au lieu de lancer un D3 », l'équipe peut aligner directement 3 joueurs supplémentaires via cette règle, et non pas 3 en plus d'un D3...

1	Nom	Germination de spores
	Description	« Une couverture de champignons à croissance rapide se répand sur le terrain, le rendant dangereusement glissant. Ils feraient mieux de regarder où ils mettent les pieds ! »
1	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez cette carte à la fin de la Phase.
	Effet	Choisissez un joueur adverse. Le joueur est Enraciné.
2	Nom	Mordilleurs de cheville
	Description	« Ce n'est pas une petite morsure de rien du tout qui va le tuer, mais l'infection qui risque d'en découler peut-être ! »
2	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Snotling Lineman de votre équipe effectue une action de Blocage ¹³⁸ .
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	N'importe quel joueur A Terre de votre équipe non-Sonné étant adjacent à la cible de l'action de Blocage peut apporter son Soutien, même s'il est Marqué.
3	Nom	Sur mes épaules !
	Description	« Ces snotlings sont à un doigt de réussir un coup de maître ! »
3	Quand	Jouez cette carte quand un Snotling Lineman de votre équipe tente d'Interférer avec une action de Passe.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Le Snotling Lineman reçoit un bonus de +2 à son test d'Agilité pour chaque Snotling Lineman adjacent lorsqu'il tente d'Interférer avec une action de Passe.
4	Nom	Allez les Snotlings ! Ensembles, nous serons plus forts !!
	Description	« Il n'y a rien de plus dangereux qu'un pack organisé de snotlings... Enfin, si l'on fait exception d'une ribambelle de choses quand même ! »
4	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un joueur adverse Marqué par deux Snotling Linemen de votre équipe. Durant le tour de votre équipe, n'importe quel Snotling Lineman effectuant une action de Blocage ¹³⁹ contre le joueur choisi compte comme ayant F3 au lieu de 1.
5	Nom	Hors de contrôle
	Description	« Est-ce que ce sont les Chariots à Pompe qui sont particulièrement difficiles à conduire, ou les snotlings qui sont juste particulièrement incompétents ? »
5	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Pump Wagon de votre équipe effectue une action de Blitz.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Après avoir résolu l'action de Blitz, le Pump Wagon peut effectuer une action de Blocage gratuite. Néanmoins, à la fin de l'activation du Pump Wagon, il est immédiatement Plaqué, ce qui n'entraînera pas de Turnover sauf s'il était en possession du ballon.
6	Nom	Snotling armé
	Description	« Il arrive ! »
6	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Snotling Lineman de votre équipe, adjacent à un Trained Troll Debout de votre équipe. Le Trained Troll de votre équipe peut effectuer une action de Lancer de Coéquipier avec le joueur choisi avant que le tour de votre équipe ne débute. Cette action de Lancer de Coéquipier doit cibler un joueur adverse à portée, réussit automatiquement et ne dévient pas de la case ciblée. Résolvez tous les effets de l'atterrissage sur une case occupée en suivant les règles normales.
7	Nom	Mais qui est important?
	Description	« Il semblerait que le coach ait signé un nouveau « talent » prometteur à la mi-temps ! Voyons donc s'il peut tenir sur le terrain un peu plus que son prédécesseur !! »
7	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase de jeu de la seconde mi-temps.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Ajoutez immédiatement D3+1 Journaliers Snotling Linemen dans votre box des Réserves.
8	Nom	Utilise un peu ta tête !
	Description	« Lorsque leur coach leur demande d'utiliser leur tête, je ne suis pas sûr que ce soit tout à fait ÇA qu'il avait à l'esprit ! »
8	Quand	Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe, avant que le moindre joueur n'ait été activé.
	Durée	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation.
	Effet	Choisissez un Trained Troll de votre équipe. Durant ce tour d'équipe, si le joueur choisi effectue une action de Blocage ¹⁴⁰ , lancez un dé de Blocage supplémentaire, jusqu'à un maximum de trois dés.

138 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je ne vois pas ce qui empêcherait l'utilisation de cette carte lors du Blocage d'une action de Blitz.

139 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je ne vois pas ce qui empêcherait l'utilisation de cette carte lors du Blocage d'une action de Blitz.

140 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je ne vois pas ce qui empêcherait l'utilisation de cette carte lors du Blocage d'une action de Blitz.

1	<p>Nom Passe perforante</p> <p>Description « Une bonne passe, c'est exactement comme un bon coup de poing – diaboliquement rapide et droit sur sa cible »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Choisissez un Thrower de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Thrower choisi bénéficie d'un modificateur de +1 à chaque fois qu'il essaye de faire une passe.</p>
2	<p>Nom Marquage à la culotte !</p> <p>Description « Ce joueur a du prendre des cours auprès de Wilhelm Chaney ! Il surveille ses adversaires comme un chien surveille son os ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Choisissez un Lineman de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Lineman choisi gagne les compétences Poursuite et Stabilité.</p>
3	<p>Nom Cognez comme un poids-lourd</p> <p>Description « Ce joueur est tellement costaud que je ne suis même pas sûr qu'il s'agisse d'un elfe, mais ses pommettes saillantes et son comportement hautain l'ont trahi ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.</p> <p>Durée Cette carte expire à la fin de ce match.</p> <p>Effet Choisissez un Blitzer de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le Blitzer choisi augmente sa caractéristique de F à 4¹⁴¹.</p>
4	<p>Nom Tenez bon !</p> <p>Description « C'est sans doute la cage la plus fragile qu'il m'ait été donné de voir, mais elle a l'air de fonctionner ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de l'équipe adverse¹⁴².</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Jusqu'à la fin du tour, tous les Linemen de votre équipe gagnent la compétence Parade.</p>
5	<p>Nom Atterrissage en douceur</p> <p>Description « Il a clairement passé plus de quelques heures à s'entraîner pour ne pas être blessé... Et pas une seule marque sur sa jolie trogne ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte après qu'un jet d'Armure ou¹⁴³ de Blessure a été effectué contre un joueur de votre équipe.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Vous pouvez forcer le coach adverse à relancer le jet d'Armure ou de Blessure. Vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier !</p>
6	<p>Nom Se précipiter dessus</p> <p>Description « Quelques fois, vous avez juste besoin de faire confiance en la vitesse de votre Receveur pour qu'il attrape le ballon! Enfin, c'est parfois aussi une excellente excuse pour une passe mal assurée... »</p> <p>Quand Jouez cette carte si le ballon atterrit ou rebondit dans une case inoccupée adjacente à un Catcher de votre équipe.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Le Catcher peut se déplacer dans la case adjacente où le ballon va atterrir¹⁴⁴, en ignorant les Zones de Tacle. Le Catcher peut alors tenter d'attraper le ballon.</p>
7	<p>Nom Vétéran de la Ligue</p> <p>Description « Malgré son âge, ce joueur ne fait pas ses trois cent cinquante ans passés ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte durant la séquence d'avant-match, après l'étape 5 mais avant l'étape 6.</p> <p>Durée Cette carte expire à la fin de ce match.</p> <p>Effet Choisissez un joueur de votre équipe. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi gagne la compétence Pro.</p>
8	<p>Nom Partie de chasse</p> <p>Description « Un elfe qui attaque avec une telle vigueur ? Son adversaire a du casser le miroir de son dressing ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe déclare une action de Blocage contre un joueur portant le ballon.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Le joueur qui effectue l'action de Blocage gagne la compétence Arracher le Ballon jusqu'à la fin de l'action de Blocage.</p>

141 NdT : Rien n'est indiqué pour le cas où vos blitzers auraient déjà tous une F supérieure ou égale à 4. A moins que votre Commissaire de Ligue n'en décide autrement, je vous proposerai donc de considérer que, dans ce cas de figure précis (tous vos blitzers avec F de 4 ou plus), le joueur gagne +1F pour ne pas rendre la carte inutilisable. Vous pouvez aussi décider d'autoriser le joueur à piocher une nouvelle carte en remplacement.

142 NdT : Dans le texte VO, on ne trouve pas l'habituelle fin de phrase que l'on retrouve dans d'autres formulations de ce type sur d'autres cartes, à savoir « avant que le moindre joueur n'ait été activé ». A vous de voir si cela a un impact sur le jeu et s'il vous semble important de la rajouter afin d'éviter de potentiels abus ou pas.

143 NdT : Il n'y a pas de « et ». C'est donc bien l'un ou l'autre, mais pas les deux...

144 NdT : « ou rebondir » serai-je tenté de rajouter...

1	Nom	Sprint jusqu'au bout!
	Description	« Avec ce soudain regain de vitesse, ce joueur s'est envolé jusqu'à la Zone d'en But et... TOUCHDOWN ! »
	Quand	Jouez cette carte après qu'un Catcher de votre équipe ait effectué une action de Mouvement et qu'il se trouve jusqu'à trois cases de la Zone d'en But de l'équipe adverse.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le Catcher peut relancer le D6 lorsqu'il Fonce, et peut Foncer d'une case supplémentaire jusqu'à la fin de son activation.
2	Nom	Mettez-le à terre !
	Description	« Parfois, les plus grands challenges de notre vie nécessitent l'aide d'amis pour être accomplis. Beinh, c'est un peu pareil pour les plus gros adversaires sur le terrain ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Lineman de votre équipe déclare une action de Blocage ¹⁴⁵ durant l'un des tours de votre équipe..
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. N'importe quel joueur de votre équipe Marquant la cible de l'action de Blocage gagne la compétence Garde pour la durée de l'action de Blocage.
3	Nom	Voyons, mais comment osez-vous ?
	Description	« En raison de ce look chatoyant, les joueurs adverses ont décidé qu'il serait plus sage de bloquer ailleurs ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur adverse déclare une action de Blocage (mais pas lors d'une action de Blitz) contre un joueur de votre équipe.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le joueur déclarant l'action de Blocage doit sélectionner une cible différente pour ce Blocage. S'il ne peut le faire ¹⁴⁶ , vous ne pouvez jouer cette carte.
4	Nom	Coup de la corde à linge !
	Description	« Ouuutch... Parfois, le tacle le plus efficace peut être réalisé juste en tendant le bras ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur adverse tente une Esquive pour sortir de la Zone de Tacle ¹⁴⁷ d'un joueur de votre équipe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le joueur adverse ne peut bénéficier de la compétence Esquive lorsqu'il effectue son Esquive, et souffre d'un modificateur supplémentaire de -1 à son jet.
5	Nom	Remonter le terrain
	Description	« Est-ce qu'il va vraiment tenter une passe aussi longue ? Il n'a aucune chance... Euh, attendez, elle est bien partie finalement ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Thrower de votre équipe déclare qu'il va effectuer une action de Passe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le Thrower choisi gagne la compétence Passe Désespérée jusqu'à la fin de son activation.
6	Nom	Passe en mouvement
	Description	« Passer devrait toujours être quelque chose comme s'arrêter, armer son bras, lancer... Là, c'est plus un truc comme précipitation, panique à bord et espoir soudain ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Thrower de votre équipe déclare qu'il va effectuer une action de Passe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Après avoir effectué son action de Passe, l'activation du Thrower choisi ne prend pas fin une fois l'action de Passe effectuée. Si le Thrower n'a pas bougé de la totalité de son Mouvement, il peut continuer de se déplacer après avoir résolu son action de Passe.
7	Nom	Talent naturel
	Description	« Certains joueurs sont voués à avoir une vie sans gloire, dans l'ombre des terrains. D'autres, comme ce joueur, sont destinés à accomplir de grandes choses ! »
	Quand	Jouez cette carte à n'importe quel moment de l'activation d'un Blitz de votre équipe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le Blitz de votre équipe peut relancer n'importe quel dé unique ¹⁴⁸ jusqu'à la fin de son activation – mais rappelez-vous que vous ne pouvez relancer deux fois un dé !
8	Nom	Quel jeu de jambes !
	Description	« Il n'est pas seulement arrivé à esquiver le blocage, il l'a fait sans même que ses chaussures soient salies ! »
	Quand	Jouez cette carte immédiatement après avoir activé un joueur Debout de votre équipe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le joueur activé peut immédiatement se déplacer gratuitement dans une case ¹⁴⁹ adjacente, en ignorant les Zones de Tacle.

145 NdT : rien n'étant précisé, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, je ne vois pas ce qui empêcherait l'utilisation de cette carte lors du Blocage d'une action de Blitz.

146 NdT : c'est à dire, s'il ne peut choisir de nouvelle cible...

147 NdT : la phrase précise en VO est « attempts to Dodge into the Tackle Zone », et non « from a Tackle Zone », ce qui semble bien indiquer que le joueur doit esquiver pour se retrouver « dans » la zone de tacle d'un de vos joueurs. Mais la description de la carte, plus le malus supplémentaire (ce qui ferait un malus de -2 minimum, voir plus...) semblent bien indiquer qu'il s'agit d'une esquive pour sortir de la ZdT d'un joueur et non pour y entrer.

148 NdT : afin d'éviter tout mal-entendu, le singulier « dice » du texte en VO indique bien que vous ne pourrez relancer qu'un seul et unique dé et une seule fois durant cette activation.

149 NdT : afin d'éviter tout abus, il me semble important de rajouter que la case doit être « libre », même si ce n'est pas spécifié dans le texte VO (mais qui ne décrit pas ce qu'il se passerait si c'était le cas...).

1	<p>Nom « Sponsorisé par la mixture Morsure à la Jugulaire – Un goût authentique, un pur rafraîchissement »</p> <p>Description « Après avoir siroté la mixture de leur sponsor, ces Vampires semblent prêts à en découdre ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte entre les étapes 1 et 2 de la séquence du Début de Phase.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Lors des deux premiers tours de votre équipe lors de cette phase, les joueurs de votre équipe ignorent le trait Soif de Sang (X+).</p>
2	<p>Nom Morsure nocturne</p> <p>Description « Allez ! La file d'attente pour le stand des concessions n'est pas si longue que ça, vous pouvez attendre votre tour sagement ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte à la fin de l'étape 3 de la séquence du Début de Phase, après que l'Événement de Coup d'Envoi ait été résolu.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Sélectionnez aléatoirement un joueur de l'équipe adverse parmi ceux qui se trouvent sur le terrain. Le joueur est immédiatement Plaqué. Si cela entraîne un jet de Blessure, traitez toute Élimination comme une Commotion.</p>
3	<p>Nom Bain de sang</p> <p>Description « On dirait qu'un maladroit a répandu le fluide carmin d'un Esclave partout sur le terrain . »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quelle Phase, avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs subissent un modificateur de -1 lorsqu'ils tentent de Foncer.</p>
4	<p>Nom Ballon poisseux de sang</p> <p>Description « Le ballon risque d'être compliqué à attraper, à moins que vous n'ayez l'habitude de patauger dans le sang ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début d'une Phase durant laquelle votre équipe Engage mais avant que le moindre joueur n'ait été activé.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs adverses subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de PA lorsqu'ils tentent d'effectuer une action de Passe et un modificateur de -1 à leur caractéristique d'AG lorsqu'ils tentent de réceptionner ou de ramasser le ballon.</p>
5	<p>Nom Nuage de chauves-souris</p> <p>Description « Être entouré d'une nuée de chauves-souris limite considérablement le champ de vision sur... à peu près tout en fait ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte à la fin de l'étape 3 de la séquence du Début de Phase.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Choisissez un joueur adverse¹⁵⁰. Tant que cette carte est en jeu, le joueur choisi subit un modificateur de -1 à ses tests d'Agilité.</p>
6	<p>Nom Mordre l'arbitre</p> <p>Description « Cet arbitre semble souffrir du cou depuis le début du match, mais ce Vampire vient de lui donner un avant-goût de la médecine locale ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe avec le trait Soif de Sang (X+) vient d'échouer à son test de Soif de Sang.</p> <p>Durée Défaussez cette carte à la fin de la Phase.</p> <p>Effet Tant que cette carte est en jeu, les joueurs ne peuvent être Expulsé.</p>
7	<p>Nom Extinction des lumières</p> <p>Description « Rallumez les chandelles, vite ! Je sais que les Vampires voient très bien dans le noir, mais ce n'est pas le cas de tous ceux qui n'ont pas des sens de Chauve-souris ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte à la fin de n'importe lequel des tours de votre équipe.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Tous les joueurs debout de votre équipe avec le trait Soif de Sang (X+) et qui n'ont pas perdu leur Zone de Tacle peuvent immédiatement se déplacer d'une case en ignorant les Zones de Tacle¹⁵¹.</p>
8	<p>Nom Trappes grinçantes</p> <p>Description « De la fumée, des rayons lumineux et un rire sardonique s'échappent des entrailles du terrain – c'est une entrée pour le moins théâtralisée ! »</p> <p>Quand Jouez cette carte au début de n'importe quel tour de votre équipe si vous avez moins de 11 joueurs sur le terrain.</p> <p>Durée Défaussez cette carte immédiatement après utilisation.</p> <p>Effet Prenez immédiatement un Vampire Runner, un Vampire Blitzter ou un Vampire Thrower de votre box des Réserves et placez-le sur une case de trappe inoccupée sur le terrain.</p>

150 NdT : À moins que votre commissaire n'en décide autrement, rien ne vous interdit de cibler un Champion.

151 NdT : si un de vos joueurs entre ainsi dans la zone d'En-but adverse, il marque un Touchdown...

1	Nom	Réflexes surnaturels
	Description	« Essayer de cogner un Vampire, c'est un peu comme boxer avec une ombre »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur adverse effectue une action de Blocage ¹⁵² contre un joueur avec le trait Soif de Sang (X+), après que les dés de blocage aient été lancés, voire relancés le cas échéant.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Choisissez un seul dé de blocage qui a été lancé lors de cette action de Blocage. Votre adversaire doit relancer le dé choisi. Cette carte peut être utilisée pour forcer votre adversaire à relancer un dé ayant déjà été relancé.
2	Nom	Force impie
	Description	« C'est bien ça ! Là, vous pouvez admirer comment ce joueur utilise sa maléfique force vampire surnaturelle à bon escient ! »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un joueur de votre équipe avec le trait Soif des Sang (X+) déclare une action de Blocage ou de Blitz.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Augmentez la caractéristique de F du joueur effectuant l'action de Blocage ou de Blitz de 1 pour la durée de l'action.
3	Nom	Maître de l'hypnose
	Description	« Quoi qu'ils puissent dire, NE LES REGARDEZ JAMAIS DANS LES YEUX ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe effectue une action Spéciale de Regard Hypnotique.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le joueur activé ne souffre d'aucun modificateur négatif pour son test d'Agilité lorsqu'il effectue l'action Spéciale de Regard Hypnotique lors de ce tour. De plus, il peut immédiatement effectuer une seconde action Spéciale de Regard Hypnotique contre un joueur adjacent différent.
4	Nom	Donneur expérimenté
	Description	« Ce serviteur se fait un point d'honneur à toujours se trouver à proximité d'un Vampire pour qu'il puisse se sustenter. »
	Quand	Jouez cette carte quand un joueur de votre équipe avec le trait Soif de Sang (X+) mord un Thrall Lineman de votre équipe.
	Durée Effet	Défaussez immédiatement cette carte après utilisation. Le joueur [NdT : avec le trait Soif de Sang (X+)] est considéré comme ayant mordu le Thrall Lineman en ce qui concerne la règle Soif de Sang (X+), même si aucun jet de Blessure n'est effectué contre le Thrall Lineman qui reste debout ¹⁵³ .
5	Nom	Bête assoiffée de sang
	Description	« Se tenir sur le chemin d'un Vargheist énervé est l'un des chemins les plus rapides pour mettre fin à votre carrière de Blood Bowl »
	Quand	Jouez cette carte quand un Vargheist de votre équipe est activé.
	Durée Effet	Défaussez cette carte à la fin de l'activation du joueur. Tant que cette carte est en jeu, à chaque fois que le Vargheist effectue une action de Blocage ¹⁵⁴ , utilisez toujours 3 dés de Blocage et le coach du Vargheist choisit toujours le résultat à appliquer.
6	Nom	Riposte sauvage
	Description	« Outch ! Il lui a rendu son coup, et avec des intérêts ! »
	Quand	Jouez cette carte après qu'un Vampire Blitzzer de votre équipe ait été la cible d'une action de Blocage ¹⁵⁵ si, après que l'action de Blocage a été résolue, le Vampire Blitzzer continue de Marquer le joueur.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Le Vampire Blitzzer peut immédiatement effectuer une action de Blocage contre le joueur qui a effectué l'action de Blocage contre lui. Si cette action de Blocage venait à Plaquer le joueur adverse, cela ne causerait pas de Turnover, sauf si le joueur était en possession du ballon.
7	Nom	Livraison de luxe
	Description	« On dirait que ce Vampire peut lancer autre chose que des invitations à des soirées mondaines »
	Quand	Jouez cette carte lorsqu'un Vampire Thrower de votre équipe déclare une action de Passe.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Lorsque vous testez la précision de la Passe, le Vampire Thrower ne souffre d'aucun modificateur négatif qui pourraient s'appliquer ¹⁵⁶ pour effectuer une Passe Courte, une Passe Longue ou une Longue Bombe.
8	Nom	Mouvement furtif
	Description	« Vous aurez plus de chance d'attraper de la fumée que ce coureur ! »
	Quand	Jouez cette carte quand un Vampire Runner de votre équipe n'ayant pas le ballon est activé.
	Durée Effet	Défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Placez ¹⁵⁷ le Vampire Runner dans une case inoccupée se trouvant dans un rayon de 3 cases de sa position initiale.

152 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée lors d'un Blitz.

153 NdT : afin d'éviter tout abus, le Thrall Lineman reste debout s'il l'était ou dans la position dans laquelle il était lorsqu'il a été mordu.

154 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée lors d'un Blitz.

155 NdT : l'action de Blocage faisant partie de l'action de Blitz, cette carte peut être utilisée lors d'un Blitz.

156 NdT : afin de lever toute ambiguïté, il ne s'agit bien « que » des modificateurs liés à la portée de la passe qui ne s'appliquent pas, les autres modificateurs (comme les ZdT adverses) continuent de s'appliquer.

157 NdT : Rien n'étant indiqué, et à moins que votre Commissaire n'en décide autrement, il semblerait que ce déplacement ne compte pas comme un mouvement pour le Vampire (qui pourra donc effectuer une action de Blocage par exemple).

NdR : La suite sera fournie au gré des sorties de paquets de cartes spécifiques à chaque équipe.

NdR : Ce document vous est fourni en attendant une traduction officielle de Games Workshop. Blood Bowl est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation, utilisée sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright. Ce document n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited. Games Workshop, le logo Games Workshop, Blood Bowl, les logos et symboles Blood Bowl, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd. Une boîte de jeu vous est nécessaire pour utiliser ce document.

Mise à jour : 27/10/24

Sources : Les paquets de Cartes Spéciales VO et FaQ & Errata

Traduction : Barbarus

Relecture et corrections : Pileouface

Mise en page : Ace

Fourni par <http://empireoublie.free.fr/>