

## CARTES SPECIALES

### JEU DES INCIDENTS MINEURS

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>2 ♥: PAUV'GARS</b> Un joueur adverse désigné au hasard est subitement atteint d'une phobie des Warps.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Le joueur doit effectuer un jet à chaque fois qu'il voudra prendre un portail Sur un 3+ il pourra prendre le portail normalement. Sur un jet de 1-2 il cessera son mouvement devant le portail. Cet échec ne provoque pas de turnover.</p>	<p><b>9 ♥: FAN DU WARP</b> Un joueur adverse désigné au hasard est subitement attiré par les Warps.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Si le joueur commence son mouvement à 3 cases ou moins d'un point de téléportassions, il devra jeter un dé sur un 3+ il devra se diriger et prendre le point de téléportassions. Sur un jet de 1-2 il résistera à la tentation et pourra bouger normalement. Si le joueur débute son tour sur un point de téléportassions, il peut agir normalement sans jeter de dé.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♥: ORAGE</b> Suite à de gros orages le donjon est inondé.</p> <p>Jouez cette carte après que votre tour se soit terminé ou après un Coup d'Envoi, mais avant que le tour de votre adversaire n'ait commencé.</p> <p>Toutes les tentatives pour passer, recevoir ou ramasser le ballon souffrent d'un malus supplémentaire de -1 pour cette phase de jeu.</p>	<p><b>10 ♥: JOE LA MOULE</b> Le joueur désigné est un adorateur de Merlin et de ce fait a une chance immonde.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Lors de l'ouverture d'un coffre le joueur trouvera un ballon sur 5+ au lieu du 6+ habituel.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♥: ECLIPSE</b> Soudainement, toute la lumière est masquée par une éclipse totale. Peut-être est-ce naturel, ou peut-être est-ce l'effet d'un sort très puissant, mais, pour un bref instant, tous les joueurs deviennent égaux...</p> <p>A jouer au début de votre tour, avant qu'un de vos joueurs n'ait tenté une Action.</p> <p>Durant votre tour et celui de vos adversaires, tous les joueurs sur le terrain ont les caractéristiques et les compétences d'un joueur goblin débutant.</p>	<p><b>V ♥: SORCIER BLAGEUR</b> Un sorcier dans les tribunes, commençant à s'ennuyer, décide de bombarder le terrain avec une boule de feu.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou une fois l'engagement résolu, mais avant que le tour de votre adversaire ne commence.</p> <p>Mettez un marqueur sur le terrain, et faites le «rebondir» cinq fois. La boule de feu explose, avec les mêmes effets que le sort du même nom, son centre étant déterminé par l'emplacement du marqueur.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♥: LACHE DE FANATIQUE</b> Un fan goblin complètement timbré a demandé à un sorcier de le faire entrer dans le donjon.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute.</p> <p>Placez une figurine représentant le goblin fanatique sur n'importe quelle case vide du terrain. Il a les mêmes caractéristiques qu'un Goblin Fanatique. Chaque coach peut seulement lui faire effectuer un mouvement à la fin de son tour, mais avant que le tour de l'autre coach ne commence. Ce fanatique exerce une Zone de Tacle mais n'apporte pas le moindre soutien offensif pour les blocages. A la fin de la phase de jeu, l'arbitre l'expulse automatiquement du terrain.</p>	<p><b>D ♥: BALLON CLONE</b> Les manipulations chaotiques de Tzeentch ont affecté le ballon.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou une fois l'engagement résolu, mais avant que le tour de votre adversaire ne commence.</p> <p>Si un ballon est à terre, un second ballon se matérialise sur la même case et l'un d'eux rebondit d'une case. Le premier joueur entrant dans une zone d'En-but avec l'un des ballons doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, le ballon se volatilise et le touchdown n'est pas marqué. Les joueurs ne peuvent pas ramasser, intercepter ou recevoir un ballon s'ils en transportent déjà un. Un ballon atterrissant dans une zone où se trouve l'autre ballon rebondira une fois de plus.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♥: DIEUX DU WARP AMICAUX</b> Les dieux du Warp sont bien vaillant envers votre équipe et ne voudrait pour rien au monde vous voir privé de l'un de vos joueurs. Tout du moins, pour cette partie...</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Tout joueur de votre équipe qui subi une réaction en chaîne lors de cette rencontre est seulement Sonné, ne faites pas de jet de blessure.</p>	<p><b>R ♥: JOHNNY LE PORTEUR D'EAU</b> Ce garçon doit être magicien tant son eau est cristalline. Une goutte de l'élixir de ce petit sorcier de l'eau semble capable de requinquer le plus abîmé des joueurs.</p> <p>Jouez cette avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Durant ce match, vos joueurs se remettront d'un KO sur 2+ au lieu du 4+ habituel.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♥: SELS</b> Au fin fond d'un vieux vestiaire le coach a trouvé une éponge magique.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute.</p> <p>Sur un 1 l'éponge est périmée et rien ne se passe. Sur un résultat de 2-6 elle permet de réveiller un joueur KO et de le replacer en réserve.</p>	<p><b>A ♥: COFFRE AUX CRAPAUDS !</b></p> <p>Le sortilège explosif d'un coffre a été remplacé par un magicien farceur.</p> <p>A jouer à l'ouverture d'un coffre explosif.</p> <p>Jeter 1D6 par joueur au contact du coffre. sur un 4+, au lieu d'exploser, le sortilège transforme le joueur en crapaud aux caractéristiques suivantes M 4, ST 1, Ag 4, Ar 4, Esquive, Saut, Manchet, Minus, Microbe. Le joueur reprendra sa forme initiale à la fin de la phase de jeu.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>Description :</b> <b>Quand ? :</b> <b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♥: CLOSTROPHOBE</b> Le cloisonnement du donjon parvient à perturber un joueur adverse...</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur adverse, de votre choix, ne peut utiliser aucune compétence (ce qui inclut Blocage et Esquive) autres que celles qui doivent être utilisées (Frénésie, Solitaire, etc.) pour ce tour-ci et lors du tour suivant de vos adversaires.</p>	

## CARTES SPECIALES

### JEU DES ACTIONS SPECIALES

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>2 ♦: BRILLANT !</b> Une tactique de jeu surpuissante... si elle veut bien fonctionner.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Lors de ce tour, vous pourrez déclarer au choix une seconde Passe ou une seconde Transmission.</p>	<p><b>9 ♦: DOUBLE ENTREE</b> Vous avez soudoyé un le gardien de votre Warp de fosse et il vous laisse tricher pour un tour.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Vous pouvez faire entrer gratuitement un joueur sur le terrain en plus de celui habituel.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♦: DEFENSE OBSTINEE</b> Vos joueurs donnent tous ce qu'ils ont pour défendre la zone d'en but, essayant même de tacler les joueurs adverses tout en étant au sol.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après un Coup d'Envoi, mais avant que le tour d'un adversaire ne débute.</p> <p>Lors de ce tour, tous vos joueurs au sol exercent une Zone de Tacle, comme s'ils étaient debout. Ils ne peuvent cependant ni apporter ni annuler d'éventuels soutiens, ni attraper le ballon ou faire n'importe quelle autre Action que pourrait faire un joueur debout.</p>	<p><b>10 ♦: ASSURANCE WARP</b> Le coach a souscrit une assurance Warp sur son petit chouchou.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute.</p> <p>Le coach utilise une balise Warp et peut jeter 1D6. Sur un 1 la balise était défectueuse et ne fonctionne pas. Sur un résultat de 2-6 le joueur qui était équipé de la balise est retrouvé et ramené dans la fosse par l'équipe de localisation.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♦: MONOMANIAQUES</b> A force de faire les louanges d'un bon coup de crampon entre les omoplates vos joueurs ne pensent plus qu'à ça.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Vous pouvez faire une Agression supplémentaire pour ce tour,</p>	<p><b>V ♦: AFFINITE WARP</b></p> <p>Le joueur a une volonté de fer et décide du lieu où il va être téléporté.</p> <p>Jouez cette carte au lieu de lancer un dé de téléportations.</p> <p>Pour cette fois le joueur jette 1D6. sur un 2+ il apparaît sur le télé transporteur qu'il décide. sur un jet de 1 le joueur est perdu dans l'espace.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♦: MALADROITOSKY</b> Un joueur de votre équipe a volontairement commis une maladresse afin de rendre le jeu plus spectaculaire et plus amusant.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour ce tour, n'importe quelle Récupération, Réception ou passe manquée n'entraîne pas de Turnover. Ainsi, un joueur peut faire exprès de manquer une Réception ou une Récupération de ballon, voire même une passe. Cependant, tout échec lors d'une Récupération ou lors d'une passe entraîne la fin de l'Action du joueur. Un joueur ayant raté une Réception compte aussi comme ayant effectué son Action pour le tour, même s'il n'a pas réellement entrepris d'Action ce tour-ci.</p>	<p><b>D ♦: ET POUR QUELQUES METRES DE PLUS</b> Un joueur de votre équipe se sent pousser des ailes et essaye de couvrir un maximum de terrain.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre choix peut Mettre le Paquet autant de fois que vous le souhaitez durant ce tour. Cependant, chaque case supplémentaire après la première entraîne un modificateur additionnel de -1 lors du jet de dé (par exemple, la troisième case dans laquelle votre joueur se rendra aura un modificateur de -2 lors du jet de dé). Si le joueur a la compétence Sprint, il peut ajouter +1 à un jet de dé pour Mettre le paquet lors de ce tour (un 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs).</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♦: RECEPTION SPECTACULAIRE</b> Un joueur de votre équipe se met lui-même dans une position incroyable pour réussir une réception miraculeuse.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour ce tour, un joueur de votre choix gagne les compétences Réception et Plongeon.</p>	<p><b>R ♦: BLITZ SUICIDAIRE</b> Un joueur à une dent contre un adversaire et est bien décidé à lui faire payer.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre choix qui ne tient pas le ballon peut effectuer un Blitz immédiatement. Ce joueur gagne la compétence saut mais uniquement pour ce tour.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♦: SAUT HEROIQUE</b> Un joueur a une chance de devenir un héros aujourd'hui, et il va tout tenter pour y arriver !</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Choisissez un joueur avec une Force de 4 ou moins. Pour ce tour, le joueur choisi peut sauter, comme s'il avait la compétence Saut, avec un atterrissage sur 3+ quelque soit l'Agilité de ce joueur.</p>	<p><b>A ♦: TRESOR, HO MON TRESOR</b> Un groupe d'aventurier a trouvé intelligent de cacher son trésor dans le donjon sans savoir que celui ci allait être utilisé pour le match.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Quand un joueur fait un 1 sur le jet d'ouverture d'un coffre, celui ci au lieu d'exploser révèle une bourse contenant pour 10 000 Po. La bourse est considérée comme un ballon au niveau des règles de ramassage, passe, transmission, dispersion et rebond. Si la bourse est ramenée par un joueur dans sa zone d'embut, le coach peut alors ajouter les 10 000 Po au trésor de l'équipe.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♦: NOUVEAU SCHEMA</b> Un jeu de blocage intelligent vous donne l'avantage.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>N'importe quel joueur de votre équipe qui est adjacent à un autre de vos joueurs peut changer de place avec ce joueur dont il est adjacent, à moins que l'un d'eux n'ait le ballon.</p>	

## CARTES SPECIALES

### JEU DES OBJETS MAGIQUES

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>2 ♣: BRACELETS ETINCELANTS</b></p> <p>Le joueur est venu avec les Bracelets du Comte Luthor qu'il compte utiliser pendant ce match. Cependant, ils sont si beaux qu'ils ont tendance à distraire le joueur qui les porte.</p> <p>A jouer au début de votre tour, avant qu'aucun de vos joueurs n'ait effectué une Action.</p> <p>Choisissez un joueur de votre équipe: ce joueur gagne les compétences Regard Hypnotique, Glissade Contrôlée et Cerveau lent pour le reste de la partie.</p>	<p><b>9 ♣: PORTE BONHEUR</b></p> <p>Un de vos joueurs a acquis un porte-bonheur auprès d'un Halfling vêtu d'un manteau vert avant le match.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Un joueur de votre choix peut ignorer le premier jet d'armure réussi contre lui et est juste placé A Terre. Les blessures qui ignorent les jets d'armures comme un lancer de rocher ou la foule ne sont pas affectées par le porte-bonheur.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♣: CEINTURE D'INVULNERABILITE</b></p> <p>Votre joueur a trouvé le moyen de devenir un véritable homme de fer.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Les jets d'armure effectués contre un joueur de votre choix ne peuvent être ni modifiés, ni relancé, quelle qu'en soit la raison, jusqu'à la fin de la partie. Ceci inclut (mais ne se limite pas) les compétences comme Griffes, Châtaigne, Joueur Vicieux, Ecrasement, Minus, Attaques de Tronçonneuse ou les soutiens lors des agressions.</p>	<p><b>10 ♣: CHAUSSURES DE PLOMB</b></p> <p>Votre équipe est sponsorisée par le professeur Coustaud et il vous a donné cette paire de bottes pour votre prochain match.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire ne commence son tour.</p> <p>Un joueur de votre choix gagne la compétence Stabilité ainsi qu'un modificateur de -1 en mouvement jusqu'à la fin du match.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♣: BANDEAU DE PATEFAUVE</b></p> <p>Un des plus grands passeurs de tous les temps a prêté son bandeau à un de vos joueurs pour ce match, mais vous feriez mieux d'être sûr de pouvoir le lui rendre avant qu'il ne s'en aperçoive !</p> <p>Jouez cette carte au début de l'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre choix gagne les compétences Passe et Précision pour cette phase de jeu, mais un bonus de +1 s'applique à toutes les tentatives d'Interception en cas de passe de sa part.</p>	<p><b>V ♣: HUILE DE FOIE DE MORUE</b></p> <p>Maman disait toujours : «ne joue jamais sans avoir pris ton huile de foie de morue». Après des années et être passée d'une génération à la suivante, sa magie marche encore...</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Un joueur de votre choix ne peut être agressé lors de ce match et tous les jets de blessures contre ce joueur ne peuvent être relancés et/ou améliorés de quelque manière que ce soit, ce qui inclut (mais ne se limite pas) les compétences suivantes : Joueur Vicieux, Châtaigne, Ecrasement et Minus.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♣: CHAMP DE FORCE</b></p> <p>Le joueur a payé une fortune un Anneau d'Invincibilité, mais ce n'est pas tout à fait ce qui lui a été vendu.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Si un joueur de votre équipe a le ballon, ce joueur gagne les compétences Dextérité et Parade jusqu'à ce qu'il soit dépossédé du ballon.</p>	<p><b>D ♣: PATTE DE LAPIN</b></p> <p>Un joueur a trouvé miraculeusement une patte de lapin après le repas d'avant match composé euh... de lapin.</p> <p>Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre choix qui n'a pas la compétence Solitaire gagne la compétence Pro jusqu'à la fin du match.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♣: FORCE DE L'OURS DE GIKTA</b></p> <p>Un parchemin trouvé dans la maison d'un vieux coach légendaire à la retraite contient un sort de force de l'Ours.</p> <p>Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre équipe de votre choix gagne +1 en Force jusqu'à la fin de la Phase de Jeu. Après quoi, ce joueur souffre d'un malus de -1 en Force jusqu'à la fin du match.</p>	<p><b>R ♣: ANNEAU DE TELEPORTATION</b></p> <p>Où est-il allé ? Un joueur utilise un anneau de téléportations pour se sortir d'une situation inconfortable.</p> <p>Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Un joueur de votre équipe peut commencer son Action du tour en se déplaçant de 6 cases en ligne droite, dans la direction de votre choix. Traitez ce mouvement comme si le joueur avait été lancé avec la compétence Lancer un Coéquipier mais sans la déviation de 3 cases. Le jet d'atterrissage suite à une téléportations est toujours une réussite, sauf si le joueur rebondit sur un autre joueur.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♣: GANTS DE COLLE</b></p> <p>Un joueur enduit ses gants d'un onguent magique, le «bâton d'glue de Grisnik», avant que la Phase de Jeu ne commence.</p> <p>Jouez cette carte à n'importe quel qu'un Coup d'Envoi ait été résolu.</p> <p>Un joueur de votre équipe de votre choix gagne les compétences Réception et Dextérité mais ne peut plus faire de passe ou transmettre le ballon, et ce, jusqu'à la fin de la partie.</p>	<p><b>A ♣: BAGUETTE DE DESTRUCTION</b></p> <p>Touché ! Détruit !</p> <p>Jouez cette carte au début d'un de vos tours, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Choisissez un joueur de votre équipe, ce joueur gagne +1 en Force et la compétence Châtaigne pour ce tour.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♣: FETICHE D'INERTIE</b></p> <p>Le joueur entre sur le terrain avec une amulette réduisant la vitesse des gros objets qui viennent sur lui.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste de la partie, si un joueur adverse se déplace d'une case ou plus et essaye d'effectuer un blitz contre ce joueur, il souffrira d'un malus de -1 en Force (avec une Force minimum de 1) lors de cette tentative.</p>	

## CARTES SPECIALES

### JEU DES COUPS BAS

(50.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 13 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>2 ♠: SAUT DE LA TROISIEME CORDE</b></p> <p>Un joueur de votre équipe est déterminé à éliminer un adversaire, quelles qu'en soient les conséquences.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Le jet d'armure pour votre agression de ce tour est automatiquement réussi et votre joueur est placé au sol sur le dos dans sa case.</p>	<p><b>9 ♠: BOTTES DE FRAPPE</b></p> <p>Ces chaussures ont été créées pour frapper, et c'est ce qu'elles font... Et même très bien !</p> <p>Jouez cette carte avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.</p> <p>Un joueur de votre équipe de votre choix gagne les compétences Joueur Vicieux, ainsi qu'un modificateur de -1 en mouvement pour le reste de la partie.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♠: BLOCAGE VIRIL</b></p> <p>Un joueur effectue un blocage viril sur un adversaire.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui d'un adversaire ne débute.</p> <p>Cette carte ne peut être jouée que sur un joueur debout qui n'a pas effectué d'Action durant votre dernier tour. Ce joueur et un joueur adverse debout se trouvant dans une case adjacente sont tous les deux Mis à Terre pour représenter ce plaquage musclé. Le joueur adverse est maintenant considéré comme Sonné.</p>	<p><b>10 ♠: TRAPPE TRAITRESSE</b></p> <p>Un garde corrompu a construit une trappe pour vous.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Choisissez un joueur : ce joueur est Mis à Terre, aucun jet d'armure n'est effectué et si le joueur a le ballon, celui-ci rebondit de manière normale.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♠: TARTE A LA CREME</b></p> <p>Un de vos joueurs a envoyé une tarte à la crème à la figure d'un adversaire.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Choisissez un joueur de l'équipe adverse adjacent à un de vos joueurs Debout ou A Terre (mais pas Sonné). Cet adversaire est tellement perturbé par la tarte qu'il perd sa Zone de Tacle jusqu'à la fin du tour, comme pour un jet réussi de Regard Hypnotique.</p>	<p><b>V ♠: BALLON A POINTES</b></p> <p>Un Buveur de Sang est dans la foule aujourd'hui, et, en son honneur, un ballon à pointe a remplacé les vrais ballons. Plus de sang pour le Dieu du sang... et pour les fans aussi !</p> <p>Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.</p> <p>Jusqu'à la fin de la phase de jeu, tous les jets ratés pour attraper ou récupérer le ballon (mais pas les jets d'Interception) sont traités comme si le joueur venait de se faire attaquer par un adversaire avec la compétence Poignard.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♠: DISTRACTION</b></p> <p>Votre joueur est très doué pour distraire les gens autour de lui.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Le joueur choisi gagne la compétence Présence Perturbante pour ce tour et tous les joueurs adverses commençant leur Action dans un rayon de trois cases comptent comme ayant la compétence Cerveau Lent (les Zones de Tacle perdues suite à un jet raté de Cerveau Lent reviennent à la fin du tour).</p>	<p><b>D ♠: VOL DE LIVRE</b></p> <p>Vous avez dérobé les livres de tactiques des coachs adverses. C'est sûr qu'ils vont être surpris lorsqu'ils verront que vous savez exactement comment ruiner leurs plans.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Un joueur de votre choix gagne les compétences Blocage de Passe et Poursuite jusqu'à la fin de la phase de jeu.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♠: CHAUSSURES GRAISSEES</b></p> <p>Une graisse magique a été appliquée sur les chaussures des équipes adverses et commence finalement à faire effet.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour ce tour, tous les joueurs adverses doivent obtenir un résultat de 5+ pour Mettre Le Paquet au lieu du 2+ habituel.</p>	<p><b>R ♠: TRAPPE TRAMPOLINE</b></p> <p>Quelqu'un a mis une trappe traîtresse sur le terrain... et il y a un trampoline dessous !</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Choisissez un joueur adverse. Le joueur est automatiquement vers la case cible qui est à 1D6 cases dans une direction aléatoire de sa case de départ (utiliser le gabarit de rebond). Le joueur doit effectuer un jet d'atterrissage normal s'il atterrit sur le terrain.</p>
<p><b>Nom:</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♠: RUNES EXPLOSIVES DE GROMSKULL</b></p> <p>Un joueur a acheté des runes explosives à un maître des forges Nain. Elles sont bien sûres illégales mais hautement efficaces...</p> <p>Jouez cette carte avant la mise en place des joueurs pour une phase de jeu.</p> <p>Choisissez un joueur de votre équipe. Ce joueur gagne les compétences Bombardier, Manchot et Arme Secrète pour cette partie. Comme cette Rune peut-être très aléatoire, toute passe réalisée avec la Rune subit un modificateur de -1 au jet.</p>	<p><b>A ♠: POTION DE SORCIERE</b></p> <p>Vous avez injecté dans la bouteille de Kroxorade d'un joueur adverse, une concoction de sorcière !</p> <p>Jouez cette carte avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.</p> <p>Choisissez un joueur adverse et lancez 1D6 :</p> <p>1: Oups ! Potion de Bonnet du Fou! Le joueur gagne la compétence Bond et Manchot jusqu'à la fin de la phase de jeu.</p> <p>2 : Huile de foie de morue... Mauvais goût, mais aucun effet.</p> <p>3-6 : Sédatif ! Le joueur gagne la compétence Gros Débile jusqu'à la fin de la phase de jeu.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♠: SUBSTITUTION ILLEGALE</b></p> <p>Un de vos joueurs parvient à se glisser sur le terrain pendant que l'arbitre nettoie ses lunettes.</p> <p>Jouez cette carte au début de la partie, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Vous pouvez placer un de vos joueurs en réserve sur le terrain, dans une case vide de votre zone d'En-but. Ce joueur ne peut faire qu'une Action de Mouvement ce tour.</p>	

## CARTES SPECIALES

### JEU DU BON KARMA

(100.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 26 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>2 ♥: LA SOLUTION EST DANS LE BLITZ</b></p> <p>Une tactique de jeu aux effets merveilleux... si ça veut bien marcher.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Lors de ce tour, vous pouvez déclarer un second Blitz.</p>	<p><b>9 ♥: RUGISSEMENT DE LA FOULE</b></p> <p>Vos supporters hurlent si fort que les équipes adverses ne peuvent entendre leurs coaches ou n'importe quel signal de jeu.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Aucune relance d'équipe ne peut être utilisée par vos adversaires lors de ce tour et du prochain tour (à moins que la phase de jeu ne s'arrête avant la fin du second tour de vos adversaires).</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♥: PEAU DE BANANE</b></p> <p>Un des plus vieux coups tordus du livre, mais qui, bien utilisé, rend toujours service.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Un joueur adverse de votre choix se trouvant dans la Zone de Tacle de l'un de vos joueurs est automatiquement Plaqué. Effectuez le jet d'Armure et de Blessure normalement. Si le joueur tenait le ballon, cela ne provoque pas de Turnover.</p>	<p><b>10 ♥: A L'ATTAQUE !</b></p> <p>Votre équipe fait tout son possible pour tenter de revenir au score ce qui a pour effet de distraire l'arbitre qui ne regarde plus le temps.</p> <p>Jouez cette carte avant de déplacer votre pion Tour.</p> <p>Vous recevez immédiatement un tour supplémentaire. Néanmoins, après chaque Action, lancez 1d6 : sur un 1, ce tour gratuit prend fin. Ce jet ne peut pas être relancé. Vos adversaires commencent un tour gratuit immédiatement après la fin de votre tour gratuit et les mêmes règles s'appliquent pour que le tour se termine. Si un TD est marqué durant votre tour gratuit, ce touchdown n'est pas inscrit, à moins que le joueur de votre équipe tenant le ballon se trouve dans la zone d'en but adverse à la fin du tour gratuit de vos adversaires consécutifs au votre.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♥: MAINS POISSEUSES</b></p> <p>Un joueur de l'équipe adverse se rend compte que ce n'est pas son jour aujourd'hui et que tenir le ballon lors de cette phase de jeu est hors de question.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste de cette phase de jeu, un joueur de votre choix qui ne porte pas le ballon gagne la compétence Manchet</p>	<p><b>V ♥: ENTRAINEMENT INTENSIF</b></p> <p>Un joueur de votre équipe s'est préparé de longues heures et est psychologiquement prêt pour le match de cette semaine.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour le reste du match, un joueur de votre choix de votre équipe gagne une compétence supplémentaire. Elle doit faire partie de celles auxquelles il a normalement accès sans obtenir de double sur son jet de dé.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♥: TRONCONNUEUSE</b></p> <p>Un de vos joueurs a apporté, de son propre chef, une tronçonneuse pour ce match : pas très subtil, mais efficace.</p> <p>Jouez cette carte avant de placer les joueurs sur le terrain.</p> <p>Un joueur de votre choix gagne les compétences Tronçonneuse, Arme Secrète et Manchet pour ce match.</p>	<p><b>D ♥: CONDUITE ANTI-SPORTIVE</b></p> <p>Un joueur a déclenché l'ire d'un supporter après avoir marqué un Touchdown, ce qui se traduit par un splendide lancé de canette de Bloodweiser remplie de pierres....</p> <p>Jouez cette carte juste après qu'un adversaire ait marqué un Touchdown.</p> <p>Le joueur qui a marqué le TD est mis KO. Il ne peut recouvrer ses esprits avant la fin de la prochaine phase de jeu.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♥: SONNE ET CONFUS</b></p> <p>Un joueur de l'équipe adverse a été secoué un peu trop fort lors du dernier blocage et a du mal à se concentrer sur le match...</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste du match, un joueur adverse de votre choix actuellement A Terre ou Sonné gagne la compétence Cerveau Lent.</p>	<p><b>R ♥: SORT DE KNUTT DE FORCE DEMONIAQUE</b></p> <p>Un sorcier rusé dans les gradins lance un sort mineur pour donner à son joueur favori un peu plus de punch.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour ce tour, un joueur de votre choix est considéré comme ayant le double de sa Force.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♥: DOCTEUR SCIDOSS</b></p> <p>Le sang sur sa tunique et la scie accrochée à sa ceinture ne sont pas très encourageants, mais ses qualités de médecin sont difficilement discutables... surtout par les joueurs morts.</p> <p>Jouez cette carte lorsque la phase de jeu est terminée et après les jets de Récupération de KO aient été effectués.</p> <p>Un joueur de votre équipe qui est KO ou Commotionné est déplacé dans votre Réserve.</p>	<p><b>A ♥: MANOEUVRES LUBRIQUES</b></p> <p>Un groupe de sorciers a été engagé. Ils utilisent un champ de force pour bloquer une zone.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Choisissez une pièce du donjon (couloir inclus). Les joueurs des deux équipes se trouvant dans cette zone ne peuvent pas effectuer d'Action lors de ce tour.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♥: SUR-ENTRAINEMENT</b></p> <p>Vos joueurs se sont entraînés davantage toute cette semaine afin de jouer comme un seul homme.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Votre équipe reçoit une relance supplémentaire pour ce match.</p>	<p><b>2 ♦: WARP ERRANT</b></p> <p>Un philtre d'amour a été mélangé à la boisson d'un joueur adverse rendant quelqu'un (ou quelque chose...) irrésistible dans les gradins.</p> <p>Jouez cette carte après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Un joueur adverse, déterminé aléatoirement se trouvant sur le terrain, est placé dans la Réserve. Si ce joueur avait le ballon, ce dernier rebondira une fois à partir de cette case.</p>



## CARTES SPECIALES

### JEU DU BON KARMA (suite)

(100.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 26 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>3 ♦: CASQUE MAGIQUE</b></p> <p>Sa magie est presque épuisée, mais cette relique ayant protégé des générations de joueurs de Blood Bowl semble encore avoir quelques effets, du moins pour ce match...</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Choisissez un joueur de votre équipe : pour le reste de la partie, celui-ci gagne +1 en Ar et la compétence Crâne Epais.</p>	<p><b>9 ♦: PARCHEMIN DE METEO MAGIQUE DE SCUTT</b></p> <p>Vous avez trompé un sorcier naïf pour qu'il utilise un parchemin utile.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Sélectionnez un résultat sur le tableau de Météo. Le temps se transforme immédiatement en ce résultat et reste ainsi jusqu'à ce qu'un résultat Météo soit obtenu sur le tableau de Coup d'Envoi.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>4 ♦: DOIGTS DE FEE</b></p> <p>Que cet homme soit en contact direct avec Nuffle ou qu'il soit complètement fou, peu importe : les résultats sont là !</p> <p>Jouez cette carte lorsque la phase de jeu est terminée mais avant les jets de Récupération de KO aient été effectués.</p> <p>Un joueur de votre équipe ayant subi un jet de Blessure de 41 ou plus est dès à présent considéré comme étant KO.</p>	<p><b>10 ♦: STILET</b></p> <p>Un joueur de votre équipe est arrivé armé pour pimenter ce match.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour le restant de la partie, un joueur de votre choix gagne les compétences Joueur Vieux et Poignard.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>5 ♦: MONSTRE ERRANT</b></p> <p>Le coach à louer les services du directeur de zoo qui vient de s'installer en ville et à réussi à faire entrer une bête sauvage par une porte dérobée du donjon.</p> <p>Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.</p> <p>Le coach peut placer le monstre où il le désire dans le donjon, mais à plus 8 cases d'une zone d'embut. A la fin de chacun de leurs tours, Les coachs feront agir le monstre avant de commencer à jouer leurs propres joueurs. Si au moins un joueur se trouve à moins de 6 cases du monstre au début du tour de celui ci, le monstre en question blitz le plus proche d'entre eux et dans ce cas ne lance pas le dé pour déterminer son mouvement. Sinon il se déplace d'1D6 cases dans une direction aléatoire. Si sa trajectoire rencontre un mur il finit son mouvement en longeant le mur. Un monstre peut pénétrer dans un point de téléportations, mais ne s'engagera jamais volontairement sur une trappe. Les caractéristiques du monstre sont les suivantes : Monstre du donjon 1D6 5 2 9 Animal sauvage, manchot, châtaigne, tentacules.</p>	<p><b>V ♦: COFFRE TRANSMORMISTE</b></p> <p>Le sortilège du coffre explosif a été remplacé par un magicien farceur.</p> <p>A jouer à l'ouverture d'un coffre explosif.</p> <p>Jeter 1D6 par joueur au contact du coffre. Sur un 3+ le joueur concerné est transformé aléatoirement. Faire un nouveau Jet de 1D8 et appliquer au joueur les nouvelles caractéristiques suivantes jusqu'à l'inscription d'un touchdown :</p> <p>1 : le joueur se transforme en Snotling débutant                  2 : le joueur se transforme en Halfling débutant                  3 : le joueur se transforme en Gobelin débutant                  4 : le joueur se transforme en 3/4 Humain débutant                  5 : le joueur se transforme en 3/4 Elfe noir débutant                  6 : le joueur se transforme en Saurus débutant                  7 : le joueur se transforme en Tueur de Troll débutant                  8 : le joueur se transforme en Blitzter Elfe débutant                  9 : le joueur se transforme en Loup Garou débutant                  10 : le joueur se transforme en Minotaure débutant</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>6 ♦: ARCHITECTE</b></p> <p>Un puissant magicien a décidé de filer un coup de main à votre équipe.</p> <p>A jouer a la fin de la phase de construction du donjon.</p> <p>Permet au coach de déplacer un élément du donjon (pièce, télé transporteur, piège, coffre ou embut) pour le replacer a sa convenance. Il doit replacer l'élément en question en accord avec les règles de construction du donjon telles qu'elles sont expliquées dans le chapitre correspondant.</p>	<p><b>D ♦: LE SUPPORTER</b></p> <p>Alors que votre équipe entre sur le terrain, un vieux guerrier fou se rue hors des tribunes et vous propose de vous aider à «exploser ces tap****s d'en face !». L'entraîneur décide de voir s'il peut être utile.</p> <p>Jouez cette carte durant la séquence d'avant match, après que les primes de match aient été achetées.</p> <p>Ajoutez le supporter à votre équipe, même si cela doit amener votre équipe à plus de 16 joueurs. Les caractéristiques du fan sont les suivantes: M6, F4, Ag2, Ar7 et il possède les compétences Solitaire et Frénésie. Le supporter quitte votre équipe à la fin de la mi-temps.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♦: TERRAIN FAVORABLE</b></p> <p>Le terrain a été préparé pour offrir les meilleures conditions de jeu à votre équipe, que ce soit en retirant des objets dangereux, ou en en rajoutant... Une fois que l'organisation se sera rendu compte de la situation, il sera remis dans son état normal, bien entendu...</p> <p>Jouez cette carte après que les joueurs aient été placés, mais avant d'avoir lancé les dés sur le tableau de Coup d'Envoi.</p> <p>Choisissez soit d'ajouter soit de retirer des objets dangereux. Si vous choisissez d'en ajouter, tous les jets d'armure des joueurs Plaqués subiront un modificateur de +1. Si vous choisissez, au contraire, de les retirer, le modificateur sera de -1. Ce modificateur affecte toute les équipes et son effet dure jusqu'à la fin de la phase de jeu.</p>	<p><b>R ♦: LE MUR</b></p> <p>Votre équipe s'est entraînée sur de nouvelles stratégies de jeu et votre entraîneur décide qu'il est temps de les essayer sur le terrain.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui d'un de vos adversaires ne débute. Vous ne pouvez pas jouer cette carte après les résolutions d'un Coup d'Envoi.</p> <p>Uniquement pendant ce tour de vos adversaires, tous les joueurs de votre équipe sont considérés comme ayant la compétence Stabilité.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8 ♦: RUNE DE PEUR</b></p> <p>Votre Président possède une rune Naine forgée à sa demande avant le match et il a décidé qu'il était temps de la faire passer à l'Action.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Durant le prochain tour de vos adversaires, tous les joueurs de votre équipe sont considérés comme ayant les compétences Répulsion et Présence Perturbante.</p>	<p><b>A ♦: WOUF WOUF !</b></p> <p>Un chien errant se précipite sur le terrain et s'enfuit avec le ballon.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Le ballon doit être au sol pour que cette carte ait un effet. Le ballon se déplace d'1D6 cases dans une direction choisie : c'est là que le chien le laisse tomber (il ne rebondit pas). Si la case où il termine sa course est occupée, il se déplacera d'une case supplémentaire dans la même direction. Si, à n'importe quel moment, le chien est entré dans un Warp arrêtez de déplacer le ballon : ce dernier rebondit d'un Warp au hasard comme d'habitude.</p>

## CARTES SPECIALES

### JEU DES EVENEMENTS ALEATOIRES

(200.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 18 cartes)

<p><b>Nom :</b> <b>2 ♣: MAUVAISES HABITUDES</b></p> <p><b>Description :</b> Les équipes adverses ont prisent de très mauvaises habitudes qui remettent en question leur capacité à évoluer comme une équipe unie.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Les équipes adverses perdent 1 relance (pour ce match seulement).</p>	<p><b>9 ♣: DONNE-MOI CA !</b></p> <p>Un joueur de votre équipe a attendu toute la saison pour montrer de quoi il était capable, et il veut le ballon, MAINTENANT !</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>les compétences Intrépidité, Juggernaut et Arracher le ballon.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>3 ♣: COUP DE FOUDRE</b></p> <p><b>Description :</b> Votre équipe a engagé un sorcier, ce qui vous permet, le moment opportun de foudroyer un joueur adverse inattentif...</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Le sorcier pourra utiliser le sort «Eclair» sur n'importe quel joueur dans le donjon.</p>	<p><b>10 ♣: HOMME DE FER</b></p> <p>Un joueur de votre équipe à dédié le match à sa mère, décédée récemment, et est déterminé à jouer tout le match, quoiqu'il puisse lui en coûter.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi vers votre adversaire ait été résolu, mais avant que votre adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste du match, tous les jets de Blessure contre le joueur désigné sont considérés comme donnant le résultat Sonné sans réellement lancer les dés pour connaître le résultat de la blessure.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>4 ♣: CHANTAGE</b></p> <p><b>Description :</b> Vous savez des choses sur l'un des joueurs adverses pour le faire chanter et vous avez choisi d'en tirer profit maintenant.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Vous pouvez considérez un joueur adverse que vous avez choisi, à l'exception du porteur du ballon, comme un joueur de votre équipe, pour ce tour uniquement. Notez que l'organisation, elle, considère toujours que ce joueur fait partie de l'équipe adverse ; vous ne pouvez donc pas marquer un touchdown pour votre équipe avec ce joueur.</p>	<p><b>2 ♣: GANTS DE VELOURS</b></p> <p>Un joueur de l'équipe adverse a été mis en garde par la NAF à propos de sa manière d'infliger des blessures à ses adversaires. Il décide donc de la jouer cool, afin d'éloigner les regards suspicieux des officiels à son encontre.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste du match, tous les jets d'armure réussis par le joueur choisi sur un des membres de votre équipe, que ce soit lors de blocages ou de fautes, donnent un résultat Sonné lors du jet de blessure sans que le joueur adverse n'ait réellement à effectuer de jet de blessure.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>5 ♣: DOPÉ</b></p> <p><b>Description :</b> Un joueur de votre équipe a accidentellement but un café dopé avec des extraits de Champignon du Bonnet Fou.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour le restant du match, un joueur de votre équipe de votre choix qui ne porte pas le ballon gagne +1 en Ag et les compétences Manchot, Bond et Frénésie.</p>	<p><b>3 ♣: POING ARMORICAIN</b></p> <p>Un joueur de votre équipe a enfilé un poing armoricain à usage unique : il veut être sûr que le joueur contre qui il a une dent reste au sol cette fois-ci.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Lors de ce tour, le joueur de votre choix de votre équipe peut transformer tous les résultats de dés de blocage qu'il lance en résultat «Défenseur Plaqué».</p>
<p><b>Nom :</b> <b>6 ♣: EUH, OU SUIS-JE ?</b></p> <p><b>Description :</b> Un joueur de l'équipe adverse est sortit toute la nuit dans un bar, et n'est pas vraiment en condition pour le match.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Choisissez un joueur adverse. Pour le reste du match, ce joueur gagne la compétence Gros Débile.</p>	<p><b>4 ♣: EPONGE MAGIQUE</b></p> <p>Le sorcier du coin est supporter de votre équipe et a réussi à dégoter une éponge capable de soigner un de vos joueurs.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre Phase de Jeu terminée.</p> <p>Lancez un D6 : sur un résultat de 1, l'éponge n'a aucun effet. Sur un résultat de 2+, vous pouvez placer un joueur se trouvant dans la fosse des Tués et Blessés dans la Réserve.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>7 ♣: EGO DEMESURE</b></p> <p><b>Description :</b> Un joueur de l'équipe adverse commence à avoir la grosse tête et réclame un traitement digne d'une super star.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Choisissez un joueur adverse. Pour le reste du match, ce joueur doit être joué en premier à chaque tour ou ne pas être utilisé du tout.</p>	<p><b>5 ♣: MINE</b></p> <p>Votre équipe a dissimulé une mine sur le terrain et un joueur adverse vient de poser le pied dessus.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>La mine fonctionne exactement comme le sort «Boule de Feu», excepté qu'il doit y avoir un joueur adverse sur la case du centre lorsque la carte est jouée.</p>
<p><b>Nom :</b> <b>8 ♣: ZAP !</b></p> <p><b>Description :</b> Un mage sournois que vous avez corrompu transforme un adversaire en grenouille.</p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Lancez un D6. Sur un résultat de 1, le sort fait «splotch» et cette carte n'a pas d'effet. Sur un résultat de 2+, le joueur ciblé est considéré comme ayant SEULEMENT les caractéristiques et compétences suivantes jusqu'à la fin de la Phase de Jeu: M 4, ST 1, Ag 4, Ar 4, Esquive, Saut, Manchot, Minus, Microbe. S'il portait le ballon, celui-ci rebondit d'une case. Le joueur retrouvera ses caractéristiques et ses compétences normales à la fin de la Phase de Jeu, mais il souffrira normalement des blessures qui lui auront été infligées alors qu'il n'était qu'une grenouille.</p>	<p><b>6 ♣: ARME PAS SI SECRETE</b></p> <p>Vous avez ordonné au tunnelier d'amener son «autre» machine dans le donjon afin d'aider votre équipe à s'en sortir.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Placez une figurine représentant le tunnelier dans n'importe quelle case du terrain adjacente à un Warp mais ne se trouvant pas dans une zone d'En-but. Le tunnelier a les mêmes caractéristiques et les mêmes compétences qu'un Roule-mort Nain débutant. Vous pouvez considérer ce joueur comme un membre normal de votre équipe. Le tunnelier ne jouera pour vous que lors de cette phase de jeu, après quoi il ramènera son équipement au garage.</p>

## CARTES SPECIALES

### JEU DES EVENEMENTS ALEATOIRES (suite)

(200.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 18 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>7 ♠: SPONSORISE PAR ORCIDAS</b></p> <p>Un joueur de votre équipe a été sélectionné pour aider à tester sur le terrain, la dernière innovation d'Orcidas en matière d'équipement pour Dungeon Bowl : les chaussures «sur coussin d'Elémental de l'air» rendent le joueur plus léger dans ses chaussures !</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>compétences Sprint et Equilibre ainsi qu'un modificateur de +1 pour le déclenchement des pièces.</p>	<p><b>9 ♠: MACHINE A TACLES</b></p> <p>Un joueur de votre équipe a été appelé «tout ou rien» par un parieur gobelin pour refaire ses dettes de jeu et il est déterminé à ce que son équipe gagne même s'il doit pour cela mettre à lui tout seul toute les équipes adverses au sol.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Pour le restant du match, un joueur de votre équipe de votre choix gagne les compétences Tacle plongeant, Bond, Tacle et Lutte.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>8♠: PARCHEMIN DE MALEDICTION DE RAKARTH</b></p> <p>Votre équipe a acheté un parchemin de malédiction à une vieille sorcière et l'essaye sur l'équipe adverse.</p> <p>Jouez cette carte à la fin de votre tour ou après qu'un Coup d'Envoi ait été résolu, mais avant qu'un adversaire n'ait débuté son tour.</p> <p>Pour le reste de la partie, un joueur adverse ne peut relancer aucun dé, même s'il utilise une compétence ou une relance d'équipe lui permettant de le faire.</p>	<p><b>10 ♠: ON VA S'LES FAIRE !</b></p> <p>Votre équipe exerce une poussée sensationnelle sur les équipes adverses après avoir vu l'un des siens être mis au sol.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action du moment que votre équipe a subi une Blessure (incluant Sonné) lors du tour précédent des adversaires.</p> <p>Lors de ce tour, tous vos joueurs gagnent +1 en F.</p>

### JEU DES MESURES DESEPEREES

(400.000 pièces d'or pour tirer aléatoirement une carte parmi ces 8 cartes)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>V ♣: ASSASSIN</b></p> <p>Votre équipe a engagé un assassin afin d'empoisonner un joueur clé d'une l'équipe adverse et ainsi s'assurer qu'il manque le match.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Choisissez un joueur adverse : celui-ci doit manquer le match.</p>	<p><b>V ♠: JE SUIS LE MEILLEUR</b></p> <p>L'ego des joueurs des équipes adverses est très élevé ces derniers temps et les coachs n'arrivent plus à gérer leurs prises de bec continues.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Lors de chaque phase de jeu, les joueurs ayant la plus grande valeur ou le plus grand coût en Prime de Match et pouvant être aligné lors de cette phase de jeu (i.e. ni Expulsé, ni KO, ni Blessé ou Tué) ne pourront se trouver à moins de 5 cases sans se foncer dessus, si lors de son tour un de ses joueurs est ou se retrouve à moins de 5 cases d'un de ses rivaux il foncera dessus par le chemin le plus court pour le blitz ou le piétiner, même si cela l'oblige à sauter par-dessus un obstacle. Cette action est gratuite et interrompt toute autre action déclarée si le joueur chute pendant cette action cela ne provoque pas de turnover.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>D ♣: SOMBRE DESTINEE</b></p> <p>A cause de certaines rumeurs et autres affaires scandaleuses, les équipes adverses arrivent pour le match avec un moral bien bas...</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Lancez un D6 pour chaque relance que possèdent les équipes adverses : pour chaque résultat différent de 1, cette équipe perd une relance pour ce match.</p>	<p><b>D ♠: CRI PSYCHIQUE</b></p> <p>Votre équipe a engagé un puissant télépathe qui a choisi ce moment pour utiliser son pouvoir. Son cri psychique plonge temporairement les équipes adverses dans la confusion.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Lancez un D6 pour chaque joueur adverse sur le terrain. Sur un résultat de 2+, ce joueur compte comme ayant raté un jet de Cerveau lent. Cet effet ne dure que jusqu'à la fin de votre tour, après quoi les effets du Cerveau Lent sont dissipés sans que le joueur n'ait à entreprendre une nouvelle action pour l'annuler.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>R ♣: LE TGV</b></p> <p>Vous venez d'engager le champion Borg «TGV» Gorthag et il est arrivé en volant dans le donjon pour aider votre équipe.</p> <p>Jouez cette carte au début de votre tour, avant qu'aucun joueur n'ait tenté une Action.</p> <p>Placez une figurine représentant Borg sur n'importe quelle case adjacente à un Warp, mais ne se trouvant pas dans la zone d'en but. Le profil de Borg est le suivant : M6, F5, Ag 2, Ar 9, Solitaire, Châtaigne, Crâne Epais, Esquive en force, Juggernaut, et Arracher le ballon. Vous pouvez considérer ce joueur comme un membre normal de votre équipe. Borg quittera votre équipe à la fin de la mi-temps en cours.</p>	<p><b>R ♠: ALLEZ LES GARS !</b></p> <p>Votre équipe fait preuve d'une grande discipline pour jouer contre des adversaires aussi puissants.</p> <p>Jouez cette carte une fois votre tour terminé, mais avant que celui de votre adversaire ne débute.</p> <p>Si votre tour s'est terminé suite à un turnover, votre équipe ne subit pas de turnover suite à ce jet de dé manqué. L'action du joueur ayant causé le turnover prend fin, mais n'importe quel autre joueur de votre équipe n'ayant pas encore déclaré d'Action peut continuer à jouer, comme si le turnover n'était jamais arrivé. Les prochains turnovers mettrons simplement fin à l'Action du joueur ayant commis le turnover au lieu de mettre fin au tour.</p>
<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Description :</b></p> <p><b>Quand ? :</b></p> <p><b>Effet :</b></p>	<p><b>A ♣: LA REVANCHE DE MORLEY</b></p> <p>La boisson des équipes adverses ont été coupées avec un puissant laxatif, obligeant certains joueurs à quitter le donjon pour les sanitaires des vestiaires à chaque phase de jeu.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Sélectionnez aléatoirement 2 joueurs adverses par équipes. Pour le reste de la partie, chacun d'eux doit lancer un D6 avant chaque coup d'envoi. Sur un résultat de 1 à 3, il ne participera pas à cette phase de jeu. Sur un jet de 4 à 6, ils peuvent rester dans le donjon comme d'habitude.</p>	<p><b>A ♠: VIEUX MEDECIN MYSTERIEUX</b></p> <p>Un homme petit, bossu et décharné offre à votre équipe un peu de son huile de serpent qui soigne tout ce qui pourrait aller de travers chez vous... Et, oh surprise, ça marche... Dommage qu'il ait disparu sans laisser de trace après vous l'avoir vendue.</p> <p>A jouer avant le début du match, une fois que les primes de match ont été achetées.</p> <p>Votre équipe peut soustraire 1 à tous les jets de Blessure effectués contre ses joueurs pour cette partie. En cas de résultat inférieur à 2, le joueur est Mis à Terre, et non Sonné. Cette carte n'a aucun effet sur les jets effectués sur le Tableau des Sorties.</p>