



BLOOD BOWL

Основные данные турнира:

Название: SPRING CUP SPB 2018

Дата: _____ 2017 года.

Система: Blood Bowl

Стоимость участия: 500 руб.

Стоимость команды: 1 100 000 золотых.

Допуск команд: Blood Bowl Официальные правила Blood Bowl Competition Rules 6.0, книги DethZone Season 1 и 2, Blood Bowl Legend.

Что взять: модели, ростеры, поля, кубы, шаблоны, правила.

Мы обеспечим: столы, игровые карты.

Количество игр: 2+финал.

Команды создаются, как описано на стр.22 официальной книги правил Blood Bowl.

При создании команды для проведения мероприятия используйте следующие рекомендации:

1. Каждый тренер набирает свою команду на 1 100 000 золотых в соответствии с Blood Bowl Competition Rules Pack (так же допускаются любые команды из Официальной книги правил Blood Bowl Competition Rules 6.0, книг DethZone Season 1 и 2) ростер команды должен состоять как минимум из 11 игроков, включая Звездных игроков, перебросы, дополнительный тренерский состав и поощрения (индусменты).
2. Не потраченное для формирования ростера или покупку карт золото сгорает.
3. Все игроки и другие данные команды должны быть записаны в ростер-лист Blood Bowl.

Допуск моделей (миниатюр) требования:

Все модели должны быть покрашены (как минимум в базовые цвета) и должны легко идентифицироваться в соответствии с типом отображаемого игрока или занимаемой им игровой позиции

Игры:

Во время турнира вы сыграете 2 игры Blood Bowl, на каждую отводится 2,5 часа. В первой игре оппонент вам будет определен случайным образом по результатам жеребьевки. Во второй игре оппонент вам будет определен в соответствии с турнирной таблицей, т.е. тренер команды с таким же количеством турнирных очков (в данном случае работает швейцарская система парингов).

После окончания 2 тура два игрока, набравшие наибольшее количество очков, разыграют в финальной игре главный приз турнира – Кубок SPRING CUP SPB 2018.

Предматчевая последовательность действий:

1. Возьмите карты специальных событий — см. Раздел «Спец. игровые Карты».
2. Организатор турнира определяет для каждого поля свой Стадион (см. Приложение №3).
3. Бросок для определения Погоды.

4. Сообщите своему оппоненту состав вашего ростера.
5. Определите FAME обеих команд.
6. Бросьте монету (или кубики) для определения принимающей и выбивающей команды
7. Расставьте команды, кикните мяч и сделайте бросок на кикофф-ивент.
8. Да начнется бойня!

Послематчевая последовательность действий:

1. Верните использованные специальные игровые карты в общий пул карт.
2. Передайте судьям турнира результаты матча.

Сдача матча

В данном турнире сдачи матчей не приветствуются, доигрывайте матчи до конца, чтобы обеспечить точный результат, к тому же обе команды получают шанс заработать очки и статистику.

Если вы сдались, произойдет следующее:

- Игра заканчивается немедленно.
- Сдавшийся тренер автоматически получает 0 очков за этот матч.
- Победивший тренер получает бонусные очки, считается, что он заработал максимальное количество турнирных очков за эту игру (80).
- Вы все равно должны записывать все ваши ТД, травмы и т. д.

Дополнительные правила:

- Правила «Иллегальная процедура» и «Тайм-лимит» не используется в данном турнире.

Травмы:

На данном турнире все ваши игроки максимально отмотобилизованы и готовы играть, не смотря ни на какие трудности, и даже смерть их не остановит! Это означает, что в конце каждого раунда ваша команда полностью восстанавливается для следующей игры.

Если у вас есть аптекарий в вашем ростере, он может быть использован как обычно один раз за игру (возможен вариант с дополнительными аптекариями – см. индусменты), аптекарий срабатывает автоматически, просто переместите Тяжело Травмированного игрока в Резерв. Помните, что вы не можете использовать аптекария на старплейеров.

Получение прокачки:

1. После набора ростера команды (11+ игроков, перебросы, доп. тренерский состав и индусменты) сделайте следующее:
 - 1.1. Определите «тир» своей команды и распределите навыки своим игрокам в соответствии с «тиром» вашей команды:
 - 1.1.1. Тир 1 команды: Амазонки, Бретонцы, Хаос Дворфы, Темные Эльфы, Дварфы, Лизардмены, Норска, Орки, Скавены, Анеды, Лесные эльфы - Распределите 4 обычных (не дубли) навыка среди своих игроков. Не более 2-х навыков на одного игрока. Стат-апы брать нельзя. На старплейеров навыки распределять нельзя.
 - 1.1.2. Тир 2 команды: Хаос, ПроЭльфы, Высшие эльфы, Люди, Кхемри, Некроманты, Нургл, Адерворлд, Кислев(Сланны), Вампиры - Распределите 5 обычных (не дубли) навыков и 1 дублевой навык среди своих игроков. Не более 2-х навыков на одного игрока. Стат-апы брать нельзя. На старплейеров навыки распределять нельзя.

- 1.1.3. Тир 3 команды: Халфлинги, Гоблины, Огры - Распределите 4 обычных (не дубли) и 2 дублевых навыка среди своих игроков. Не более 2-х навыков на одного игрока. (Стат-апы нельзя). На старплейеров навыки распределять нельзя.
2. После каждой игры каждый тренер может добавить 1 дополнительный навык на игрока в своей команде кроме старплейеров (правило не более 2х навыков на одном игроке сохраняется).

Специальные игровые карты:

Помимо 1 100 000 золотых на формирование команды в SPRING CUP SPB 2018 каждому тренеру предоставляется 100 000 золотых на покупку специальных игровых карт.

Пул карт доступных для покупки состоит из 5 колод (Приложение 3):

- НАБОР РАЗНООБРАЗНОГО ХАОСА (50,000 золотых за случайную карту)
- СПЕЦИАЛЬНАЯ КОМАНДНАЯ КОЛОДА (50,000 золотых за случайную карту)
- КОЛОДА ГРЯЗНЫХ ТРЮКОВ (50,000 золотых за случайную карту)
- КОЛОДА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (50,000 золотых за случайную карту)
- КОЛОДА ХОРОШЕЙ КАРМЫ (100,000 золотых за случайную карту)

Перед началом первого матча тренер может набрать карты из доступных колод на общую стоимость 100,000 золотых (либо 2 карты за 50,000 , либо 1 карта за 100,000 золотых).

Карты выдает организатор турнира.

Пул карт общий для всех игроков.

Использованные во время матча карты возвращаются в общий пул карт.

После окончания матча тренер может сбросить любое количество оставшихся у него карт и набрать карты снова на 100,000 золотых.

Специальных игровые карты разыгрываются согласно указанному на них времени применения. Одновременно можно разыграть любое количество карт, если время применения на них совпадает.

Поощрения (Индусменты):

Разрешенные поощрения (индусменты) указаны в Приложении №1. Индусменты должны быть внесены в ваш ростер команды (т.е. они входят в 1 100 000 TV вашей команды) при создании команды и добавляются на все время турнира.

Обратите внимание на следующее:

- Особые помощники тренера не используются в данном кубке.
- Старплейеры могут быть добавлены в ростер, но можно брать только 2 старплейеров в команду.
- На данном турнире могут использоваться старплейеры из Blood Bowl Competition Rules 6.0, книг DethZone Season 1 и 2.
- Если оба тренера на индусменты наняли одинаковых старплейеров, оба тренера имеют право использовать эти индусменты. Повторные индусменты не отменяют друг друга. Предположим, что персонаж, игравший в проигравшей команде, был самозванцем!
- Специальные карты как индусменты допускаются (см. Приложение 3).

Турнирные очки:

В SPRING CUP SPB 2018 используется кубковая система начисления турнирных очков, чтобы определить, кто выйдет в финал кубка. Вы зарабатываете очки в своих играх следующим образом:

- Победа: 60 очков
- Ничья: 30 очков
- Поражение: 10 очков

Так же есть бонусные баллы за выполнение следующих целей:

- Поражение с разницей в 1 тачдаун: 5 очков
- Победа с разницей в 2 тачдауна: 5 очков
- Победа с разницей в 3 и более тачдауна: 10 очков
- Закончить матч не пропустив ни одного тачдауна: 10 очков

Все результаты матчей заносятся в «Карточку участника кубка» (см. Приложение 2).

Если какие-либо игроки получили одинаковое количество турнирных очков, будет в первую очередь учитываться разница ТД (ТД-набранные минус ТД-пропущенные) в качестве вторичного показателя определения положения в турнирной таблице, во вторую - общее количество забитых ТД, в третью - общее количество нанесенных травм.

Как выиграть этот турнир

Тренер победивший в финальной игре, получает звание «Чемпиона SPRING CUP SPB 2018», и кубок SPRING CUP SPB 2018!

Расписание:

- 10:30 – регистрация
- 11:00 – 13:30 первый тур
- Обед
- 14:30 – 17:00 второй тур
- 17:15 – 19:45 финал
- 19:45 – награждение

Приложения:

Приложение 1:

Поощрения (индусменты):

- Пиво Bloodweiser (0-2) – 50.000
- Взятки (0-3) – 100.000 (для гоблинов – 50.000)
- Шеф-Повар Халфлингов (0-1) – 300.000 (для халфлингов – 100.000)
- Игорь (0-1) – 100.000 золотых
- Старплейеры (0-2) – см. Death Zone 1-2 и Blood Bowl Competition Rules 6.0 (0-4 для команд Халфлингов, Гоблинов и Огров)
- Странствующие Медики (0-2) – 100.000
- Маг (0-1) – 150.000

Приложение 2:

Карточка участника кубка (выдается организатором)

| | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------|-----|------|
| № _____ | | TEAM NAME _____ | | |
| COACH _____ | | RACE _____ | | |
| CITY _____ | | _____ | | |
| GAME 1 OPPONENT _____ | | № _____ | | |
| TDs you scored _____ | CAS from Blocks you caused _____ | WIN | TIE | LOSS |
| TDs opp scored _____ | CAS from Blocks opp caused _____ | 60 | 30 | 10 |
| Won by 3+ TDs, add 10pts / Won by 2 TDs, add 5pts / Lost by 1 TD, add 5pts/ 0 TDs win, add 10pts | | | | |
| GAME 2 OPPONENT _____ | | № _____ | | |
| TDs you scored _____ | CAS from Blocks you caused _____ | WIN | TIE | LOSS |
| TDs opp scored _____ | CAS from Blocks opp caused _____ | 60 | 30 | 10 |
| Won by 3+ TDs, add 10pts / Won by 2 TDs, add 5pts / Lost by 1 TD, add 5pts/ 0 TDs win, add 10pts | | | | |
| GAME 3 OPPONENT _____ | | № _____ | | |
| TDs you scored _____ | CAS from Blocks you caused _____ | WIN | TIE | LOSS |
| TDs opp scored _____ | CAS from Blocks opp caused _____ | 60 | 30 | 10 |
| Won by 3+ TDs, add 10pts / Won by 2 TDs, add 5pts / Lost by 1 TD, add 5pts/ 0 TDs win, add 10pts | | | | |

Приложение 3:

Игровые карты (выдаются организатором):

| 1. НАБОР РАЗНООБРАЗНОГО ХАОСА (50,000 золотых за случайную карту) | | | | |
|-------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| № | Название | Описание: | Время: | Эффект: |
| 1 | ECLIPSE | Внезапно наступает полное затмение. Может, из-за крошечной тьмы, а может, из-за астрологической магии, на короткий момент все игроки равны. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На время вашего хода и хода оппонента все игроки имеют характеристики и навыки Гоблина-новичка. |
| 2 | FANATIC INVASION | Сумасшедший фанат-гоблин убеждает огра бросить его на поле! | Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи. | Поместите фигурку Гоблина-Фанатика на любую свободную клетку поля. Он имеет те же характеристики, что и Гоблин-Фанатик-новичок. Тренер, использовавший эту карту, может немедленно сделать ход Фанатиком. Каждый тренер может сделать одно Движение Фанатиком после окончания своего хода, но перед началом хода оппонента. У этого Фанатика нет Зон Контроля и он выполняет блок без положительных модификаторов от ассистирования. По завершении игрового момента рефери автоматически удаляет Фанатика с поля. |
| 3 | HECKLER | Гиперактивный фанат особенно успешно отвлекает одного из оппонентов. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Выбранный вами игрок противника не может использовать любые свои навыки (включая block и dodge для защиты) кроме тех, которые он обязан использовать (frenzy, loner и т.п.) в этот ход и последующих ход соперника. |
| 4 | ROGUE WIZARD | Маг на трибунах слегка заскучал и запустил на поле огненный шар! | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Поместите маркер на поле, сместите его 5 раз. Если он не оказывается вне поля по ходу смещения, то огненный шар взрывается, как заклинание с центром на месте маркера. |
| 5 | BALL CLONE | Хаотическое влияние Тзинча коснулось мяча. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Если мяч на земле, на той же клетке материализуется второй мяч и один из них отскакивает из нее. Первый игрок, пересекший зачетную зону с одним из мячей, бросает Дб. На 1-3 мяч исчезает и тачдаун не засчитывается. Эффект исчезает по окончании игрового момента. Игрок не может подбирать, принимать или перехватывать мяч, если уже несет один. Мяч, отскочивший в клетку с другим мячом, отскакивает снова. |

| | | | | |
|----|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | BADYEAR GIT | На подаче мяч задевает пролетающего над стадионом гоблина-скайдайвера, решившего сэкономить на билете. | Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение. | На этой подаче мяч смещается на 2Д6 вместо 1Д6. |
| 7 | SPRINKLER MALFUNCTION | Кто-то (случайно, конечно) включил систему орошения. С мячом становится трудно обращаться, а туман ухудшает видимость до тех пор, пока ее не отключат. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Ко всем попыткам паса, приема или подбора мяча применяется дополнительный модификатор -1. |
| 8 | FRIENDLY FANS | Толпа обожает вашу команду и не станет разрывать ваших игроков на части... по крайней мере, в этом матче. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | Игрок вашей команды, вытолкнутый в толпу, всегда Оглушен, не делает бросков на травму. |
| 9 | ROWDY FANS | Сегодня ваши фанаты пришли со зловещим огнем в глазах. Они хотят крови и готовы помочь пролить ее. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | В этом матче любой блок или фол, совершенный игроком оппонента или против игрока оппонента, стоящего у боковой линии, рассчитывается с дополнительным ассистированием со стороны вашей команды. Кроме того, игрок противника, расположенный возле боковой линии, не может ассистировать блоку или фолу. |
| 10 | HOMETOWN FANS | Фанаты вашей команды очень хотят помочь вам, бросив мяч в идеальное для вас место. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений | Вы можете выбрать направление вброса мяча на шаблоне вбрасывания каждый раз, как он оказывается за пределами поля вовремя первого тайма. Во время второго тайма все вбрасывания происходят как обычно. |
| 11 | INCOMING! | Сегодня толпа получила сувенирные мячи и решила использовать их как снаряды, вместо того, чтобы оставить себе. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | В этот ход любой игрок, покидающий зону в две клетки возле обеих боковых линий и зачетной зоны должен выполнять Финт. |
| 12 | JOHNNY WATERBOY | Он должно быть волшебник, ибо это отличная H2O. Один глоток этой чудесной воды, похоже, поднимает на ноги любого вырубленного игрока. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений Используйте перед матчем, после покупки поощрений | В этом матче ваши игроки получают модификатор +1 к шансу прийти в себя после Нокаута. Немодифицированная 1 при броске все равно означает неудачу. |
| 13 | THAT BABE'S GOT TALENT! | Ваша команда посетила местную таверну. Одна из танцовщиц предложила привести подруг, чтобы помочь вашим болельщицам, и нескольких завсегдатаев, готовых подкинуть свежие идеи для игры и проследить за их исполнением в матче. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений Используйте перед матчем, после покупки поощрений | Вы автоматически выигрываете все броски «Ликующие Фанаты» и «Великолепная Тренировка» на Таблице Подач. Кроме того, вы получаете +1 к вашему FAME (стр. 18) для всех остальных результатов Таблицы Подач, если ваш бросок не был победным. |

2. СПЕЦИАЛЬНАЯ КОМАНДНАЯ КОЛОДА (50,000 золотых за случайную карту)

| № | Название | Описание: | Время: | Эффект: |
|---|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | DOGGED DEFENSE | Ваши игроки делают все возможное для защиты зачетной зоны, хватая противника за ноги не вставая с земли. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | На этот ход все ваши Опрокинутые (не Оглушенные) игроки сохраняют свои зоны контроля, как будто они продолжают стоять, однако не могут ассистировать или отменять ассистирование при блоке, принимать мяч или выполнять другое Действие, требующее, чтобы игрок стоял на ногах. |
| 2 | FLEA FLICKER | Трюки в действии! Вам удастся убедить оппонента, что один из ваших игроков понесет мяч, но он передает его кому-то еще, а тот отдает пас. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Вы можете выполнить дополнительный Пас, однако первый Пас должен быть Быстрым Пасом. |
| 3 | FUMBLEROOSKI | Ваш игрок намеренно теряет мяч, чтобы показать забавную или зрелищную игру. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На этот ход любой проваленный подбор, прием или потеря при пасе не вызывает потерю хода. Кроме того, игрок может намеренно провалить прием, подъем мяча или пас. Любая проваленная попытка поднять мяч или отдать пас заканчивает Действие игрока. Любой игрок, проваливший бросок на прием паса также считается завершившим Действие на этот ход, даже если он еще не совершал Действие. |
| 4 | GOING THE EXTRA MILE | Игрок вашей команды экипируется по последнему слову, чтобы пробегать большее расстояние. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Один игрок по вашему выбору в этот ход может совершить любое количество Рывков. К каждому Рывку после второго добавляется накапливающийся модификатор -1 к броску. Например, для четвертого Рывка к броску Дб будет применен модификатор -2. Игрок с навыком Sprint может добавить 1 к одному броску на Рывок в этот ход (немодифицированная 1 все равно означает провал). |
| 5 | HEROIC LEAP | У игрока появляется единственный шанс стать героем и он его использует на полную! | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Выберите игрока с силой 4 или меньше. В этот ход выбранный игрок может использовать Leap, даже не имея его, с шансом 3+ на приземление вне зависимости от ловкости и навыков игрока. |
| 6 | NEW BLOCKING SCHEME | Умелое блокирование дает вам преимущество | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Любой игрок вашей команды, находящийся в зоне контроля игрока противника, если в примыкающей к нему клетке расположен другой игрок вашей команды, может поменяться с находящимся рядом игроком своей команды, если ни один из них не держит в руках мяч. Это может быть сделано только с одной парой игроков. |
| 7 | OPTION PLAY | Ваши игроки делают все возможное для защиты зачетной зоны. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До окончания игрового момента один ваш игрок по вашему выбору получает навык Pass и Dump-Off. |

| | | | | |
|----|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8 | SPECTACULAR CATCH | Игрок собирается с силами и пытается выдать потрясающий Прием. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На этот ход любой ваш игрок по вашему выбору получает навыки Catch и Diving Catch. |
| 9 | SUICIDE BLITZ | Игрок высоко прыгает через линию схватки и бросается на противника. | Используйте после завершения подачи вашему оппоненту (после приземления мяча), но перед началом хода оппонента. | Один игрок по вашему выбору может немедленно выполнить Блиц, приобретая на время этого Действия навык No Hands. |
| 10 | COME TO PAPA! | Описание: Вы практически идеально предугадали подачу и готовы принять ее Вы пытаетесь точно подать мяч, чтобы помочь своей защите | Время: Используйте при приеме подачи после расстановки всех игроков и смещением мяча, но перед броском по Таблице Подач. | Эффект: Переставьте одного игрока не на Линии Схватки на клетку, в которую приземлится мяч |
| 11 | PERFECT KICK | Описание: Вы практически идеально предугадали подачу и готовы принять ее Вы пытаетесь точно подать мяч, чтобы помочь своей защите | Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение. | Поместите мяч где угодно на линии схватки или в зачетной зоне оппонента, кроме фланговой зоны. Чтобы определить смещение мяча, вместо обычного смещения при подаче сместите мяч три раза на одну клетку, используя шаблон вбрасывания. Вы можете выбирать, как ориентировать шаблон при каждом смещении, но он должен быть направлен в сторону боковой линии или зачетной зоны. |
| 12 | PUNT | Описание: Трюки в действии! Вам удастся убедить оппонента, что один из | Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. | Если ваш игрок владеет мячом, вы можете поместить мяч на любую клетку поля и сместить его три раза. Если мяч не пойман, он отскочит как обычно. |
| 13 | WAKE UP CALL | Тяжелые времена требуют радикальных мер. Время вывести на поле дополнительных игроков, готовых или нет. | Используйте перед любой расстановкой игроков для игрового момента. | Вместо того, чтобы совершать броски на восстановление игрока после Нокаута, вы можете поместить его на поле Оглушенным. Вы можете проделать это с любым количеством своих нокаутированных игроков. После этого, бросьте Дб для каждого Оглушенного игрока. На 4+ игрок переворачивается и считается Опрокинутым. |

3. КОЛОДА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (50,000 золотых за случайную карту)

| № | Название | Описание: | Время: | Эффект: |
|---|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | BEGUILING BRACERS | Игрок нашел нарукавники Графа Лютора. Они так хороши, что иногда даже отвлекают самого владельца. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Выберите игрока из своей команды. До конца игры этот игрок приобретает навыки Hypnotic Gaze, Side Step и Bone-head. |

| | | | | |
|---|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | BELT OF INVUNERABILITY | Ваш игрок стал действительно человеком из стали. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До конца игры к броскам на броню, совершенным против выбранного вами игрока, не могут быть применены положительные модификаторы, и они не могут быть переброшены. Это касается (но не ограничивается) атак с использованием Claw, Mighty Blow, DirtyPlayer, Piling On, ассистировании при фоллах, Stunty и Chainsaw. |
| 3 | FAWNOUGH'S HEADBAND | Описание: Один из величайших пасующих всех времен одолжил вашему игроку свою головную повязку для этой игры, но лучше бы вам вернуть ее прежде, чем он ее хватится! | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Один игрок по вашему выбору получает навыки Pass и Accurate на этот ход, но ко всем броскам на перехват против него добавляется+1. |
| 4 | FORCE SHIELD | Ваш игрок заплатил кучу денег за Кольцо Неуязвимости, но его свойства не совсем соответствуют рекламе. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Выберите игрока своей команды, держащего мяч. Этот игрок получает навыки Sure Hands и Fend до тех пор, пока не избавится от мяча. |
| 5 | GIKTA'S STRENGTH OF da BEAR | Свиток, найденный в доме знаменитого тренера, содержит заклинание силы Медведя. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Игрок вашей команды по вашему выбору получает +1 к Силе до конца игрового момента. После этого игрок получает -1 к Силе до конца игры. |
| 6 | GLOVES OF HOLDING | Игрок наносит волшебную мазь, Grisnick's Stickum, на свои перчатки перед игровым моментом. | Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение. | Игрок вашей команды по вашему выбору получает навыки Catch и Sure Hands, но не может выполнять Пас и Вкладку до конца игры. |
| 7 | INERTIA DAMPNER | Игрок нашел магический амулет, замедляющий любые большие объекты, пересекающиеся с его положением. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Выберите игрока из своей команды. До конца игрового момента к любому оппоненту, сначаладвигающемуся на одну или более клеток, а потом выполняющему блиц на этом игроке, применяется модификатор -1 к Силе (минимальная Сила 1) для попытки блока. |
| 8 | LUCKY CHARM | Перед игрой игрок получил счастливый амулет от Халфлинга в зеленом пиджаке. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | Игрок может проигнорировать первый раз, когда его броня будет пробита, и будет просто опрокинут. Счастливый амулет не действует на любой бросок, игнорирующий броню, такой, как толпа или бросок камня. |
| 9 | MAGIC GLOVES OF JARK LONGARM | Вы засветились в журнале Spike! и журнал дал вам эти перчатки для грядущей игры. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Игрок по вашему выбору получает навык Pass Block и дополнительный модификатор + 1 ко всем броскам на перехват до конца игрового момента. |

| | | | | |
|----|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | GOOD OLD MAGIC CODPIECE | Мать всегда говорила: «Никогда не играй без своего защитного щитка». После передачи из поколения в поколение магия все еще работает. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | На игроке по вашему выбору нельзя сфолить в этой игре, и броски на травму против этого игрока не могут быть модифицированы, в том числе (но не ограничиваясь) навыками Dirty Player, Mighty Blow, Piling On, и Stunty. |
| 11 | RABBIT'S FOOT | Один из игроков нашел счастливую кроличью лапку, пообедав, хм, кроликом. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Игрок по вашему выбору без навыка Loner получает навык Pro до окончания игры. |
| 12 | RING OF TELEPORTATION | Куда он исчез? Игрок использует кольцо телепортации, чтобы убраться из опасного места. | Используйте после окончания своего хода (если только с окончанием вашего хода не заканчивается первый тайм). | Один из игроков вашей команды по вашему выбору может быть перемещен на Дб клеток в любом направлении (примечание: вы должны переместить его на полные Дб клеток и выбрать направление перед тем, как бросить Дб). Учитывайте это перемещение, как будто игрок был брошен навыком Throw Team-Mate без смещения на три клетки при приземлении. Бросок на приземление при телепортации автоматически успешен, если только игрок не отскакивает от другого игрока. |
| 13 | WAND OF SMASHING | Тычок! Удар! | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На этот ваш ход игрок вашей команды по вашему выбору получает +1 к Силе и навык Mighty Blow. |

4. КОЛОДА ГРЯЗНЫХ ТРЮКОВ (50,000 золотых за случайную карту)

| № | Название | Описание: | Время: | Эффект: |
|---|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | BLATANT FOUL | Игрок вашей команды настроен убить оппонента с поля любой ценой. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На этот ход бросок на броню при Фоле автоматически успешен и не считается дублем, однако бросок на травму должен производиться как обычно и фолящий будет удален с поля при дубле. |
| 2 | CHOP BLOCK | Игрок грязно блокирует оппонента. | Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи. | Эта карта может быть использована только на вашем стоящем игроке, не совершавшем Действие в этот ход. Ваш игрок падает на землю, а игрок противника в соседней с ним клетке считается Оглушенным. |
| 3 | CUSTARD PIE | Один из ваших игроков бросает хорошо спрятанный заварной пирог в лицо оппоненту. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Выберите одного игрока из команды соперника, находящегося в соседней клетке с вашим Стоящим или Опрокинутым игроком (не Оглушенным). Игрок противника настолько отвлечен попаданием пирога, что теряет свою зону контроля до конца этого хода, как при успешном броске на Hypnotic Gaze. |

| | | | | |
|----|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | DISTRACT | Игрок отлично отвлекает тех, кто стоит рядом | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | На этот ход выбранный игрок получает навык Disturbing Presence, а все игроки противника, начинающие свои Действия в радиусе трех клеток от него, считаются имеющими навык Bone-head (потерянные из-за проваленных бросков Bone-head Зоны Контроля восстанавливаются по окончании этого хода). |
| 5 | GREASED SHOES | Волшебная мазь, нанесенная на обувь оппонента, наконец-то подействовала | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | На этот ход все игроки противника должны выбрасывать 5+ для успешного Рывка(гфи) вместо обычных 2+. |
| 6 | GROMSKULL'S EXPLODING RUNES | Вы купили несколько взрывающихся рун у гномьего рунного кузнеца перед игрой. Хотя и незаконные, они крайне эффективны. | Используйте перед расстановкой для игрового момента. Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. | Выберите игрока своей команды. Этот игрок получает навыки Bombardier, No Hands и Secret Weapon на время игры. Поскольку Руна может быть весьма неустойчивой, любой бросок на пас Рунной бомбой проводится с модификатором -1. |
| 7 | ILLEGAL SUBSTITUTION | Запасной игрок прокрался на поле, пока рефери протирал очки | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Вы можете поместить любого игрока из ячейки запасных на незанятую клетку поля. В этот ход добавленный игрок может выполнить только Движение. Вы можете играть 12 игроками до конца игрового момента. |
| 8 | KICKING BOOTS | Эти ботинки созданы, чтобы топтать! | Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. | Игрок вашей команды по вашему выбору получает навыки Kick и Dirty Player, а так же -1 МА до конца игры. |
| 9 | PIT TRAP | Подкупленный работник стадиона установил ловушку по вашему заказу. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Выберите игрока оппонента: этот игрок опрокидывается без броска на броню. Если игрок владел мячом, мяч отскакивает как обычно. |
| 10 | SPIKED BALL | Сегодня на трибунах Bloodthirster и в честь этого события обычный мяч заменен мячом с шипами. Больше крови для кровавого бога и фанатов! | Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. | До окончания игрового момента при любом проваленном броске на подбор или прием мяча (но не на перехват) игрок, проваливший бросок считается атакованным оппонентом с навыком Stab. |

| | | | | |
|----|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | STOLEN PLAYBOOK | Вы украли игровые схемы тренера соперников! Определенно, он будет удивлен, что вы точно знаете, как испортить его игру. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До окончания игрового момента выбранный вами игрок получает навыки Pass Block и Shadowing. |
| 12 | TRAMPOLINE TRAP | Кто-то установил глубокую яму-ловушку ... с трамплином внутри! | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Выберите игрока противника. С использованием правил для навыка Throw Team-Mate этот игрок автоматически бросается (всегда успешно) в клетку, отдаленную на Дб клеток от его начального положения в произвольном направлении (используйте шаблон смещения). Игрок должен совершить бросок на приземление как обычно, если он приземляется на поле. |
| 13 | WITCH'S BREW | Вы разбавили Кроксорад оппонента ведьминым зельем! | Используйте перед расстановкой для игрового момента. Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. | Выберите игрока противника и бросьте Дб по таблице. 1 – Упс! Зелье из Безумных Грибов! До конца игрового момента игрок получает навыки Jump Up и No Hands. 2 – Змеиное масло! Отвратительный вкус, но без эффекта. 3-6 – Успокаивающее! До конца игрового момента игрок получает навык Really Stupid. |

5. КОЛОДА ХОРОШЕЙ КАРМЫ (100,000 золотых за случайную карту)

| № | Название | Описание: | Время: | Эффект: |
|---|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | ALL OUT BLITZ | Тактическая игра с отличным эффектом... если она сработает. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | За этот ход вы можете совершить два Блица |
| 2 | BANANA SKIN | Хоть это и один из старейших трюков, хорошо брошенная кожура – по-прежнему отличный уравниватель. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Игрок противника по вашему выбору, находящийся в зоне контроля одного из ваших игроков, автоматически Сбит С Ног. Броски на Броню/Травму производятся как обычно. Если игрок владел мячом, это не приводит к потере хода. |
| 3 | BUTTERFINGERS | Один из игроков соперника сегодня сам не свой и владение мячом сегодня не для него. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До окончания игрового момента один из игроков противника по вашему выбору, не владеющий в этот момент мячом, получает навык No Hands. |
| 4 | CHAINSAW | Один из ваших игроков принес пилу на игру: не особо изящно, но эффективно. | Используйте перед любой расстановкой игроков для игрового момента. | До конца игры выбранный вами игрок получает навыки Chainsaw, Secret Weapon, и No Hands. |

| | | | | |
|----|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | DAZED AND CONFUSED | Одного из игроков команды противника ударили слишком сильно и ему не просто сфокусироваться на игре. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До конца игры выбранный игрок противника, не Опрокинутый и не Оглушенный, получает навык Bone-head. |
| 6 | DOC BONESAW | Кровь на его одежде и рана на бедре выглядят не особо утешительно, но в его медицинских талантах, даже по части живых мертвецов, сомневаться не приходится. | Используйте после окончания игрового момента и бросков на восстановление после Нокаута. | Игрок вашей команды, Нокаутированный или Сильно Травмированный, перемещается в Запасные. |
| 7 | EXTRA TRAINING | Ваша команда всю неделю тренировала командную игру. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | На эту игру ваша команда получает дополнительный командный переброс. |
| 8 | MAGIC HELMET | Магия из этой реликвии, защищавшей многие поколения игроков Кровавого Футбола, почти выветрилась, но на еще одну игру ее хватит. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает +1AV и навык Thick Skull. |
| 9 | SUITABLE PITCH | Поле приведено в идеальное для вашей команды состояние, либо избавлением от некоторых опасных предметов, либо добавлением новых. Однако, как только рефери узнает об этом, поле приведет в исходное состояние. | Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. | Выберите или добавьте опасных предметов на поле, или убрать их. Если вы решили добавить опасных предметов, все броски на Броню Сбитых С Ног игроков совершаются с модификатором +1. Если решили убрать их, модификатор меняется на -1. Модификатор применяется для обеих команд до конца игрового момента. |
| 10 | RUNE OF FEAR | У вашего главного тренера есть руна Гномов, выкованная для него перед игрой, и теперь он решает воспользоваться ее ограниченным эффектом. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Только на этот ход оппонента все игроки вашей команды получают навыки Foul Appearance и Disturbing Presence. |
| 11 | HURRY UP OFFENSE | Ваша команда старается использовать оставшееся время с толком и забить на последних секундах. | Используйте перед передвижением вашего маркера хода. | Вы немедленно получаете дополнительный ход. Однако после каждого действия производится бросок Дб, который не может быть переброшен, и при 1 дополнительный ход заканчивается. После окончания вашего дополнительного хода ваш противник немедленно начинает свой дополнительный ход с теми же правилами. Если во время дополнительного хода был забит тачдаун, он засчитывается только в том случае, если игрок с мячом все еще находится в зачетной зоне после окончания дополнительного хода оппонента. |
| 12 | INTENSIVE TRAINING | Один из ваших игроков действительно настроился на эту игру и долгие часы готовился к ней. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | До конца игры выбранный вами игрок получает любой дополнительный навык, который он может получить при броске на Улучшение без дубля. |

| | | | | |
|----|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | KNUTT'S SPELL OF AWESOME STRENGTH | Хитроумный маг с трибун использует небольшое заклинание, чтобы добавить своему любимому игроку силу удара. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | На этот ход сила выбранного вами игрока удваивается. |
| 14 | STILETTO | Один из ваших игроков пришел с оружием, чтобы уравнивать шансы в матче. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает навыки Dirty Player и Stab. |
| 15 | THE FAN | Когда ваша команда выходит на поле, безумный воин, вышедший в отставку, выбегает с трибун и предлагает помочь вам «прибить этих мерзавцев!». Главный тренер решает посмотреть, может ли он помочь. | Используйте перед матчем, после покупки поощрений | Добавьте фаната игроком в вашу команду, даже если у вас уже 16 игроков. Характеристики фаната MA 6, ST 4, AG 2, AV 7 и навыки Loner и Frenzy. Фанат покидает вашу команду после окончания тайма. |
| 16 | THE WALL | Ваша команда разучивала новую особую тактику игры и главный тренер решает, что пора ее опробовать в деле. | Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи. | Только на этот ход оппонента все игроки вашей команды получают навык Stand Firm. |
| 17 | WOOF WOOF! | Бездомная собака появляется на поле и убегает с мячом. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Чтобы карта имела эффект, мяч должен быть на земле. Определите направление по шаблону Смещения. Мяч смещается на Дб клеток в этом направлении и там собака кладет его на землю (без броска на отскок). Если клетка занята, сместите мяч еще на клетку в том же направлении. Если в любой момент результат смещения показывает, что собака убежала в толпу, прекратите смещение и пусть толпа вбросит мяч. |
| 18 | MIRACLE WORKER - изм.-убрать | Описание: Общается ли этот сумасшедший с Наффлом напрямую или нет, но результат он получает | Время: Используйте после окончания игрового момента перед бросками на восстановление от Нокаута. | Эффект: Один из игроков вашей команды, выбросивший ранее 41 или больше при броске на Травму, теперь считается Нокаутированным. |
| 19 | ONE WITH THE KICKER | Описание: Внезапно один из ваших игроков каким-то образом может читать мысли подающих противника и почти всегда оказываться там, где приземлится мяч. | Время: Используйте при приеме подачи, после того, как все игроки расставлены и мяч смещен, но до броска на результат подачи. | Эффект: Один из ваших игроков получает навыки Kick-Off Return и Diving Catch до конца игры. |
| 20 | RAZZLE DAZZLE | Описание: Тактическая игра с отличным эффектом... если она сработает. Когда ваша команда выходит на поле, безумный воин, вышедший в | Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Эффект: В этот ход вы можете совершить либо второй Пас, либо вторую Передачу. |

| | | | | |
|----|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 21 | FAN UPROAR | Описание: Тактическая игра с отличным эффектом... если она сработает. Ваши фанаты начинают так громко кричать, что оппоненты не могут слышать команды тренера или игровые сигналы на поле. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Эффект: За этот ход вы можете совершить два Блица Командные перебросы не могут использоваться противником в этот ход и его следующий ход, если игровой момент не закончится прежде, чем его второй ход начнется. |
| 22 | UNSPORTSMANLIKE CONDUCT | Насмешки и кривляния игрока после забитого тачдауна привели к тому, что толпа выразила свои к нему чувства метким броском наполненной камнями банки Bloodweiser. | Используйте сразу после того, как противник занесет тачдаун. | Игрок, занесший тачдаун, Нокаутируется. Он не может совершить бросок на восстановление после Нокаута до конца следующего игрового момента. |
| 23 | LEWD MANEUVERS | Вы наняли группу болельщиц, чтобы отвлекать противника. Они так хорошо делают свое дело, что даже ваши игроки не отходят от них. | Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. | Выберите фланговую зону. Все игроки обеих команд, находящиеся в этой зоне, не могут совершать Действия в этот ход и последующий ход оппонента. |
| 24 | LURVE POTION | Описание: Ваша команда всю неделю тренировала командную игру. Из-за магического зелья, добавленного в напиток вашего оппонента, он не может устоять перед кем-то с трибун. | Время: Используйте перед матчем, после покупки поощрений. Используйте после завершения вашей подачи оппоненту (включая приземление мяча), но до начала хода оппонента. | Один случайно выбранный игрок противника из выбранной вами фланговой зоны помещается к Запасным. Если игрок держал мяч, тот отскакивает из этой клетки |
| 25 | SCUTT'S SCROLL OF WEATHER MAGIC | Вы обманом заставили доверчивого мага поделиться с вами полезным свитком. | Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. | Выберите новый результат погоды. Погода немедленно меняется в соответствии с этим результатом и остается такой до тех пор, пока на подаче не будет выброшен результат «Смена Погоды». |
| 26 | TEAM ANTHEM | Сегодня толпа фанатично вас поддерживает. Их одобрение, поддержка вашей команды, оскорбления рефери и соперников помогают вашей команде сделать все возможное (включая подкуп судьи на броске монеты). | Используйте перед матчем, после покупки поощрений. | Ваша команда автоматически выигрывает бросок на подачу или прием без подбрасывания монеты. Кроме того, ваша команда получает +2 к FAME (см. стр. 18) для всех бросков по Таблице Подач, но не для бросков на заработанное в матче золото. |