



GENERICHE - BLACK ORC - CHAOS CHOSEN - DWARF - HALFLING - IMPERIAL NOBILITY  
LIZARDMEN - NECROMANTIC HORROR - OGRE - SHAMBLING UNDEAD - SKAYEN



# LE CARTE SPECIAL PLAYS

V6.0



## VERSIONE TABELLE

Questo supplemento (non ufficiale), per cui mi sono ispirato totalmente al lavoro fatto dai cugini Francesi, mira a permettere di usare le Carte Speciali Plays della Seconda stagione di Blood Bowl, anche a coloro che non hanno avuto modo di procurarsi le carte diventate ben presto introvabili. Inoltre ho provveduto alla traduzione delle stesse. Traduzione non sempre "filante" nei titoli delle carte, ma parecchi di questi titoli sono dei "modi di dire" spesso non traducibili. Sono stati completamente ignorati per motivi di spazio, le introduzioni/aneddotti ininfluenti per le regole. L'adattamento è stato relativamente semplice: nella scatola delle Carte "Special Plays" ci sono 6 mazzi da 8 carte. Per alcune squadre (e penso per tutte con il tempo) sono disponibili anche 2 mazzi "di razza" da 8 carte. Quindi, le carte sono state raccolte in delle "tabelle" che corrispondono ognuna ad uno specifico mazzo.

Ogni Incentivo Special Plays acquistato permette di "pescare" una carta da un singolo mazzo (100.000 mo ciascuna fino a un massimo di 5) secondo la tabella a fianco. Tira 1D6 per determinare quale mazzo utilizzare per ogni acquisto. Non c'è limite a quante carte possono essere scelte da un singolo mazzo. Ma se un secondo tiro o un susseguente ottiene un medesimo risultato, è possibile ripetere il tiro una volta. Se il tiro è ripetuto, si deve accettare il risultato del ritiro.

Quando una squadra ha disponibili i mazzi "di razza" e vuole acquistare Incentivi Special Plays, invece di tirare sulla tabella a fianco per determinare da quale mazzo classico verrà pescata la carta, l'allenatore della squadra può scegliere uno dei due mazzi di carte "di razza" da cui pescare, seguendo le normali regole descritte a p.90 del regolamento.

D6	MAZZO DI CARTE
1	EVENTI CASUALI
2	COLPI BASSI
3	OGGETTI MAGICI
4	IMPRESE EROICHE
5	BENEFICI DEGLI ALLENAMENTI
6	DISORDINE MISTO

Una volta che il mazzo è stato determinato, tirare un D8 sulla tabella del mazzo corrispondente per due volte (rilancia se la carta è già stata pescata) e scegli la carta che vuoi mantenere. In alto a SX in giallo è posizionato il numero da ottenere con il D8 per "pescare" quella carta.

Nella seconda pagina di questo supplemento trovate un modello da riempire dove scrivere negli appositi spazi, il numero del mazzo, i due numeri ottenuti per determinare le carte selezionate, ed infine la carta prescelta, in modo che il vostro avversario possa verificare che la carta che state usando sia quella giusta

# LATO DA RIPIEGARE PER TENERE SEGRETA LA SCELTA

<b>MAZZO CLASSICO NUMERO</b>	<b>MAZZO "DI RAZZA"</b>								
<b>CARTA N°</b>	<b>CARTA N°</b>								
<b>CARTA SCELTA</b>	<b>CARTA SCELTA</b>		<b>CARTA SCELTA</b>		<b>CARTA SCELTA</b>		<b>CARTA SCELTA</b>		

## 1<sup>D8</sup> IL PIEDE NELLA BUCA

### QUANDO

Gioca questa carta quando l'Allenatore avversario attiva un giocatore Libero per eseguire un'Azione Movimento, Fallo, Passaggio o Passaggio alla Mano

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

### EFFETTO

Se il giocatore attivo desidera muoversi, deve eseguire un Dodge come se fosse Marcato per poter lasciare la casella che occupa al momento della sua attivazione



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> INCONVENIENTE PUBBLICO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 1 ma prima della fase 2

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto immediatamente dopo che si è ottenuto un risultato Cambia il Tempo sulla Tabella del Calcio d'Inizio

### EFFETTO

Non tirare sulla Tabella Condizioni Meteo. Invece applicare le sottostanti condizioni meteo:

**PROBLEMI DI DRENAGGIO:** applicare un modificatore +1 aggiuntivo ogni volta che un giocatore tenta di Mettercela Tutta! di una casella extra. Applicare inoltre un modificatore +1 aggiuntivo quando qualsiasi giocatore esegue un test di AG per raccogliere la palla



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> STORMO DI GABBIANI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine del prossimo turno di squadra avversario

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che non sia in possesso della palla. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore perde la sua Zona di Placcaggio. Inoltre non può essere attivato nel prossimo turno della squadra avversaria



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> GUASTO DEGLI IRRIGATORI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, applicare un modificatore -1 quando un giocatore tenta di eseguire un'Azione Passaggio e tira per il Test del Passaggio, o quando un giocatore esegue un Test di AG per raccogliere o ricevere la palla



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> È ANDATO VIA

### QUANDO

Gioca questa carta quando dichiari un'Azione Fallo, prima di tirare qualsiasi dado

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Se il tiro Armatura rompe l'armatura della vittima dell'Azione Fallo, e la vittima dovrebbe diventare Stunnata, ottiene il Tratto Bone Head per il resto di questo drive



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> IL PROVOCATORE

### QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore che Stalla deve muovere immediatamente di D3+1 caselle lontano dalla tua Zona Finale e verso la propria. Durante questo movimento, il giocatore passa automaticamente qualsiasi Test di AG richiesto per eseguire dei Dodge senza riguardo di qualsiasi modificatore. Durante questo movimento, il giocatore può muovere solo in diagonale o lateralmente per muovere intorno a caselle occupate



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> HAI AVUTO UN BUON VOLO?

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un giocatore avversario In Piedi che sia Marcato da uno dei tuoi giocatori. Questo giocatore è immediatamente piazzato Prono



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> PALLONE CLONATO

### QUANDO

Se all'inizio di qualsiasi turno della squadra avversaria (prima che qualsiasi giocatore sia attivato), il pallone è a terra, puoi giocare questa carta

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto quando si segna una meta, quando il pallone clonato (leggi sotto) evapora, o alla fine del Drive

### EFFETTO

Piazzare un secondo pallone nella casella occupata attualmente dal pallone. Notare che se una casella dovesse contenere due palloni, un pallone immediatamente rimbalzerebbe e che un giocatore già in possesso di un pallone, non può tentare di raccogliere o ricevere l'altro.

Quando si segna una meta, tirare 1D6. Con un risultato di 1-3, il pallone evapora dal gioco ed è immediatamente rimosso dal gioco. nessuna meta è segnata



EVENTI CASUALI



## 1<sup>D8</sup> BLOCCO SPORCO

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori che non è stato ancora attivato in questo turno e che stia Marcando uno o più avversari. Questo giocatore è immediatamente Piazzato Prono, ed uno degli avversari che stava Marcando, è Atterrato immediatamente



COLPI BASSI



## 2<sup>D8</sup> FORTI PREGIUDIZI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore commette un'azione Fallo, dopo aver indicato la vittima, ma prima di fare il tiro Armatura

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore che commette il Fallo ottiene una Assistenza in Attacco. In aggiunta, il giocatore che commette il Fallo non può essere Espulso in seguito a questa azione, senza tener conto del tiro Armatura, o del tiro Infortunio o di qualunque altra regola speciale che possa essere in effetto



COLPI BASSI



## 3<sup>D8</sup> IL MAGGIOR COLPEVOLE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Quel giocatore ottiene sia l'Abilità Dirty Player (+1) sia Sneaky Git. Tuttavia se il giocatore viene Espulso, non puoi Chiamare il Fallo o usare una Mazzetta per questo giocatore



COLPI BASSI



## 4<sup>D8</sup> PERICOLO DI SCIVOLATA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere D3 giocatori avversari In Piedi, nessuno deve essere in possesso del pallone. Questi giocatori sono immediatamente Piazzati Proni



COLPI BASSI



## 5<sup>D8</sup> SCARPETTE SCIVOLOSE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, applicare un modificatore -2 ogni volta che un giocatore tenta di Mettercela Tutta! per muovere una casella extra



COLPI BASSI



## 6<sup>D8</sup> RUNA DEL VOLO INVOLONTARIO

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Questa carta finisce immediatamente dopo il suo utilizzo

### EFFETTO

Scegli un giocatore In Piedi avversario con una caratteristica di Forza 4 o meno. Quel giocatore è immediatamente catapultato in aria. Tratta quel giocatore come lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate). Tratta la qualità del lancio come Terribile



COLPI BASSI



## 7<sup>D8</sup> GUARDA, UNA DISTRAZIONE!

### QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il tuo avversario deve tirare 1D6 per attivare un giocatore che stava Stallando quando è terminato il turno della sua squadra:  
D6 Risultato  
1-3 il giocatore non può essere attivato in questo turno di squadra  
4-6 il giocatore può essere attivato normalmente



COLPI BASSI



## 8<sup>D8</sup> TROVA L'INFIDO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Se questa carta ha effetto, questo finisce alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori che si trovi nello spazio Riserve della tua Panchina e tira 1D6. Con un risultato di 5 o 6, e senza tener conto di quanti giocatori hai attualmente in campo, puoi piazzare immediatamente quel giocatore in una casella Botola.  
Alla fine del Drive, questo giocatore è automaticamente Espulso



COLPI BASSI



## 1<sup>D8</sup> I GUANTI DI GRUK L'ORSO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore può aumentare la sua Forza di 1. Tuttavia, quando la carta finisce il suo effetto, il giocatore deve ridurre la sua Forza di 1 fino alla fine della partita



OGGETTI MAGICI



## 2<sup>D8</sup> IL CASCO DI BOB BIFFIN

### QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio della sequenza di un Drive, dopo la fase 2 ma prima della fase 3

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto dopo che il giocatore scelto esegue la sua prima Azione Bloccare (di sua iniziativa o come parte di un'Azione Blitz)

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene l'Abilità Mighty Blow (+1) e può aumentare la sua Forza di 2 mentre esegue un'Azione Bloccare (di sua iniziativa o come parte di una Azione Blitz)



OGGETTI MAGICI



## 3<sup>D8</sup> LA PASTA APPICCIOSA DI SKROT

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene sia l'Abilità Catch che Sure Hands, ma non può eseguire Azioni Passaggio o Passaggio alla Mano



OGGETTI MAGICI



## 4<sup>D8</sup> LA FASCIA DELLA CONQUISTA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Casualmente scegli uno dei giocatori che è disponibile per giocare questa partita. Mentre questa carta è in gioco il giocatore aumenta la sua Armatura di 1 (fino ad un massimo di 11+) e ottiene il Tratto Regeneration



OGGETTI MAGICI



## 5<sup>D8</sup> IL SECCHIO INCANTATO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la fine della sequenza di un Drive, dopo la fase 1 ma prima della fase 2

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore che si trova nello spazio K.O. della tua Panchina. Il giocatore è immediatamente recuperato senza dover tirare il D6. Inoltre ottiene sia l'Abilità Disturbing Presence sia l'Abilità Foul Appearance



OGGETTI MAGICI



## 6<sup>D8</sup> LA COPPA DI SPANLEY

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, non possono essere commessi Falli contro questo giocatore. Inoltre i tiri Infortunio eseguiti contro questo giocatore non possono essere modificati in nessun modo



OGGETTI MAGICI



## 7<sup>D8</sup> L'ELMO DEI TANTI OCCHI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore ottiene sia l'Abilità Dodge sia Break Tackle, ed il Tratto Really Stupid



OGGETTI MAGICI



## 8<sup>D8</sup> LA PIETRA DEL GIURAMENTO DELL'ALLENATORE CAPO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Tu puoi applicare un modificatore +1 al tiro del D6 sia quando deve determinare quale dei due Allenatori vince un risultato Allenamento Brillante sulla Tabella dell'evento Kik-off, sia quando tenti di «Chiamare il Fallo»



OGGETTI MAGICI



## 1<sup>D8</sup> DURI A MORIRE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Scegliere D3 tuoi giocatori Stunnati. Questi giocatori immediatamente si girano a faccia in su, e diventano Proni



IMPRESE EROICHE



## 2<sup>D8</sup> BOTTA DI VELOCITÀ

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Scegliere un tuo giocatore. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore ottiene sia l'Abilità Sprint sia l'Abilità Sure Feet, e può incrementare il suo Movimento di 1 (fino ad un massimo di 9)



IMPRESE EROICHE



## 3<sup>D8</sup> BLITZ SUICIDA

### QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, in cui la tua squadra è quella che riceve, dopo la fase 3, ma prima dell'inizio del turno della squadra che riceve

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un tuo singolo giocatore Libero che non sia in possesso della palla. Questo giocatore può essere attivato immediatamente come sarebbe durante un normale turno di squadra per eseguire un'Azione Blitz. Per la durata di questa attivazione, il giocatore è considerato avere il Tratto No Hands



IMPRESE EROICHE



## 4<sup>D8</sup> L'ISTINTO DEL RICEVITORE

### QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, dopo la fase 2 ma prima della fase 3

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un tuo singolo giocatore Libero che non sia in Linea di Scrimmage. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore può applicare un modificatore +1 quando esegue un test di AG per ricevere la palla. Inoltre, quando questa carta è giocata, il giocatore può immediatamente muovere di un qualsiasi numero di caselle fino ad occupare la casella in cui atterrerà la palla, dopo la deviazione



IMPRESE EROICHE



## 5<sup>D8</sup> SCHIVATA FRIZZANTE

### QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un giocatore della tua squadra nel tuo turno di squadra

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può applicare un modificatore +1 quando esegue un test AG per un Dodge. Tuttavia, mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo deve ridurre il suo Movimento di 1



IMPRESE EROICHE



## 6<sup>D8</sup> NELLA ZONA

### QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un giocatore della tua squadra nel tuo turno di squadra

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può ridurre di 1 ogni modificatore negativo che subisce per essere Marcato, fino ad un minimo di -1



IMPRESE EROICHE



## 7<sup>D8</sup> CALCIO AL VOLO

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover, ma solo se un giocatore della tua squadra ha il possesso della palla quando il turno finisce

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Piazzare immediatamente la palla in qualsiasi casella desideri. Dopo averla piazzata, la palla rimbalzerà prima di atterrare. Se la palla non è ricevuta da un giocatore, rimbalzerà come normale prima di finire ferma a terra



IMPRESE EROICHE



## 8<sup>D8</sup> PENSATA VELOCE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore esegue un'Azione Passaggio dopo che è stata misurata la distanza e dichiarata la casella bersaglio, ma prima che il giocatore attivo esegua il test per l'Abilità di Passaggio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un singolo giocatore In Piedi della tua squadra. Quel giocatore può immediatamente muovere fino a tre caselle, anche se è già stato attivato in questo turno. Se Cade durante il movimento si ha un Turnover



IMPRESE EROICHE



## 1<sub>D8</sub> BLITZ A TUTTO CAMPO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, la tua squadra può eseguire due Azioni Blitz nel turno invece della usuale singola



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 2<sub>D8</sub> SCAMBIOOO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un turno di qualsiasi squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere due giocatori della tua squadra che non siano in possesso della palla e che abbiano caratteristica di Forza di 4 o meno. Questi due giocatori possono immediatamente scambiarsi la posizione



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 3<sub>D8</sub> DISCORSO DI SQUADRA

### QUANDO

Gioca questa carta durante l'inizio di un Drive, in cui la tua squadra è quella che riceve, dopo la fase 2 ma prima della fase 3

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, tirare 1D3 ogni volta che usi un re-roll di squadra. Se il numero è più alto del numero dei re-roll che ti sono rimasti, riottieni immediatamente un re-roll di squadra



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 4<sub>D8</sub> MANO AMICA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore ottiene le Abilità Big Hand, Extra Arms e Sure Hands



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 5<sub>D8</sub> "ALLENATO"

### QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un tuo giocatore durante il tuo turno di squadra

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può ritirare sia il tiro Armatura che il tiro Infortunio quando commette un'Azione Fallo. Tuttavia, se il risultato del ritiro è un doppio, il giocatore è Espulso normalmente. Se il tiro scartato era un doppio, il giocatore non è Espulso



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 6<sub>D8</sub> IL GUIZZO DELLA PULCE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, la tua squadra può eseguire due Azioni Passaggio nel turno invece della singola usuale. Tuttavia mentre questa carta è in gioco, la tua squadra può eseguire solo Azioni Passaggio Veloci o Corto



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 7<sub>D8</sub> REAZIONE A CATENA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il normale limite di un'Azione Passaggio alla Mano per turno non si applica. Invece ogni giocatore della tua squadra una volta attivato può eseguire un'Azione Passaggio alla Mano



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



## 8<sub>D8</sub> LA GIOCATTA REALE

### QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un giocatore della tua squadra nel tuo turno di squadra

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può ritirare qualsiasi tiro di dado/i fatto durante la sua attivazione. Ogni ritiro è fatto come se sia stato usato un re-roll di squadra (al contrario di un re-roll da Abilità ad esempio). Tuttavia alla fine della attivazione del giocatore la tua squadra subisce un Turnover automatico



BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO



# 1<sup>D8</sup> MEGALOMANE

## QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover

## DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

## EFFETTO

Scegli uno giocatore avversario. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore deve essere attivato per primo in ogni turno della propria squadra, prima di qualsiasi altro compagno di squadra. Se questo giocatore non è attivato per primo, non può essere attivato per niente durante quel turno di squadra



DISORDINE MISTO



# 2<sup>D8</sup> TECNICISMO

## QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegli uno giocatore avversario. Questo giocatore è Espulso immediatamente per aver commesso un Fallo



DISORDINE MISTO



# 3<sup>D8</sup> SPUGNA MAGICA

## QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori subisce un risultato Perdita di 15-16 MORTO

## DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

## EFFETTO

Tirare 1D6:

- D6 Risultato
- 1 questa carta non ha effetto
  - 2+ il giocatore MORTO si recupera mentre questa carta è in gioco, e può essere piazzato nello spazio Riserve della tua Panchina. Quando la carta termina il suo effetto, il giocatore ritorna MORTO



DISORDINE MISTO



# 4<sup>D8</sup> È TUTTA DA GIOCARE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio o del tuo secondo o terzo o quarto turno, sia del primo che del secondo tempo, prima che un qualunque giocatore sia attivato. Questa carta non può essere giocata in altri turni

## DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

## EFFETTO

Se la tua squadra segna una Meta in questo turno, tirare 1D6. Con un risultato di 5+, la tua squadra (ed il giocatore che ha segnato la meta) è considerata aver segnato due mete invece che una



DISORDINE MISTO



# 5<sup>D8</sup> TENTATIVO D'ASSASSINIO

## QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore che Stalla è attaccato da un assassino, tirare 1D6:

- D6 Risultato
- 1 la carta non ha effetto
  - 2-3 il giocatore è immediatamente piazzato Prono
  - 4-5 il giocatore è immediatamente Atterrato
  - 6 il giocatore è immediatamente Atterrato e puoi applicare un modificatore +1 o al tiro Armatura, o al tiro Infortunio. Questo modificatore si può applicare dopo che i tiri sono stati eseguiti



DISORDINE MISTO



# 6<sup>D8</sup> SI CONTINUA!

## QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori Cade nel tuo turno di squadra

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Non si causa un Turnover; l'attivazione del giocatore è sempre terminata, ma puoi continuare normalmente il tuo turno dopo averlo piazzato Prono



DISORDINE MISTO



# 7<sup>D8</sup> QUESTA BIRRA HA UN BUON SAPORE

## QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegli D3 giocatori avversari. Questi sono immediatamente piazzati Proni e diventano Stunmati



DISORDINE MISTO



# 8<sup>D8</sup> PROBLEMI DI ALLEMANENTO

## QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, in cui la tua squadra è quella che riceve, dopo la fase 3, ma prima dell'inizio del turno della squadra che riceve

## DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

## EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, ogni giocatore della squadra avversaria che non possiede il Tratto Loner (X) ottiene il Tratto Loner (2+)



DISORDINE MISTO



## 1<sub>D8</sub> IL LIBRO DEI RANCORI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, scegliere un giocatore avversario che sarà il bersaglio dei rancori della squadra. Ogniqualvolta un tuo giocatore esegue un'Azione Bloccare o Fallo contro il giocatore scelto, può ritirare qualsiasi dado per i tiri Blocco, Armatura o Infortunio



OGGETTI MAGICI



## 2<sub>D8</sub> ARMATURA D'ACCIAIO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore è considerato avere il Valore Armatura 11+, ma la sua Caratteristica di Movimento è ridotta a 3



OGGETTI MAGICI



## 3<sub>D8</sub> RUNA DELLA FORTUNA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore può ritirare un singolo D6 durante ogni sua attivazione senza dover usare un Re-roll di squadra



OGGETTI MAGICI



## 4<sub>D8</sub> RUNA DELLA FORZA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta il giocatore esegue un'Azione Bloccare considererà la sua caratteristica di Forza come eguale alla caratteristica di Forza dell'avversario che sta bloccando



OGGETTI MAGICI



## 5<sub>D8</sub> NOCCHIE DIAMANTATE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Troll Slayer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta il giocatore esegue un tiro Armatura o Infortunio contro un giocatore avversario può ritirare qualsiasi dado con il risultato 1



OGGETTI MAGICI



## 6<sub>D8</sub> RUNA DELLA PROTEZIONE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere bersaglio dei Maghi, dello Arbitro Imparziale, Staff di Allenamento Famigerati o Carte Special Play dello avversario



OGGETTI MAGICI



## 7<sub>D8</sub> L'ELMO DI GRUNDI GROMRIL

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Blitzer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta un tiro Armatura è tirato contro questo giocatore, ridurre il risultato di 1



OGGETTI MAGICI



## 8<sub>D8</sub> LA ALE XXXXXX DI BUGMAN

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Per la durata del secondo tempo, qualsiasi giocatore della tua squadra che dovrebbe essere piazzato Stunned viene invece piazzato Prono



OGGETTI MAGICI



## 1<sup>D8</sup> DURO COME LE UNGHIE

### QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori sarebbe Atterrato da un avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Questo giocatore non è Atterrato, invece si considera subire un risultato Spinto



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 2<sup>D8</sup> TESTATA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un giocatore avversario che sia Marcato da uno dei tuoi giocatori. Il giocatore scelto perde la sua Zona di Placcaggio per la durata del tuo turno di squadra



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 3<sup>D8</sup> DESTRO UNO-DUE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Scegli un Blitzzer della tua squadra. Il giocatore scelto può fare due Azioni Bloccare durante la sua attivazione invece di una sola



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 4<sup>D8</sup> HO MENATO PIÙ FORTE.....

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Scegli un Troll Slayer della tua squadra. Il giocatore scelto ha incrementata a 6 la sua caratteristica di Forza per tutta la durata della sua attivazione



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 5<sup>D8</sup> SALVAVITA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra ed un altro giocatore della tua squadra da proteggere. Mentre il Blocker scelto è adiacente al giocatore prescelto da proteggere, egli ottiene le Abilità Guard e Stand Firm



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 6<sup>D8</sup> VELOCISTA PURO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Runner della tua squadra. Mentre questa carta, il giocatore aumenta il suo valore di Movimento di 2



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 7<sup>D8</sup> NON COSÌ IN FRETTA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario esegue un Dodge con successo da un giocatore della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra che stava Marcando il giocatore prima che eseguisse il Dodge. Piazzare il giocatore scelto nella casella lasciata libera dal giocatore avversario ed eseguire una Azione Bloccare gratuita contro il giocatore avversario



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 8<sup>D8</sup> SERBARE RANCORE

### QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori è Atterrato da un'Azione Bloccare di un avversario, ma la sua armatura non è rotta

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Per il resto della partita, il giocatore che è stato Atterrato può ritirare ogni dado contro il giocatore avversario che lo ha atterrato quando esegue un'Azione Bloccare, un tiro Armatura o un tiro Infortunio contro di esso



BENEFICI DELL'ALLENAMENTO



## 1<sub>D8</sub> NON PUOI PRENDERMI!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner aumenta il suo valore di Movimento fino a 10 per la durata del Drive



COLPI BASSI



## 2<sub>D8</sub> GLOBO AVVELENATO DEL VENTO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un Lanciatore della tua squadra. Il Lanciatore ottiene il Tratto Bombardier durante la sua attivazione, tuttavia, i giocatori non possono tentare di ricevere la bomba



COLPI BASSI



## 3<sub>D8</sub> STELLE DA LANCIO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi entro tre caselle da un Gutter Runner. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore



COLPI BASSI



## 4<sub>D8</sub> PALLONE BOMBA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, se un avversario è in possesso del pallone prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il pallone esplose immediatamente. Il giocatore in possesso del pallone è immediatamente Atterrato ed un nuovo pallone Devia dalla casella del giocatore Atterrato



COLPI BASSI



## 5<sub>D8</sub> FULMINE WARP

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Poi tirare 1D6. Con un risultato di 5+ selezionare un altro giocatore avversario In Piedi entro due caselle dal giocatore originale ed eseguire un tiro Armatura anche per lui



COLPI BASSI



## 6<sub>D8</sub> LAME DEL PIANTO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner ottiene il Tratto Stab e può ritirare sia il tiro Armatura sia il tiro Infortunio durante la sua attivazione



COLPI BASSI



## 7<sub>D8</sub> TANA SOTTERRANEA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore In Piedi della tua squadra. Rimuoverlo dal campo e poi piazzarlo su una delle due botole del campo



COLPI BASSI



## 8<sub>D8</sub> LO SPUNTINO SABOTATORE DI METÀ PARTITA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore non può essere schierato in campo durante il prossimo Drive



COLPI BASSI



## 1<sup>D8</sup> CODA A FRUSTA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Il giocatore ottiene la Mutazione Prehensile Tail fino alla fine del turno



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> FURIA BERSERK

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un Rat Ogre della tua squadra. Il Rat Ogre può eseguire due Azioni Bloccare in questo turno invece che una. Questo può includere anche un Blitz se si desidera



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> SCIAME DI RATTI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Per la durata del turno, ogniqualvolta un giocatore avversario desidera eseguire un'Azione Movimento (incluso anche come parte di un Blitz), deve tirare 1D6 prima di muovere. Con un risultato di 1-2, il giocatore è catturato dallo sciame e non può eseguire l'Azione Movimento. Se il giocatore non può muovere può ancora tentare un'Azione Passaggio, Passaggio alla Mano o Bloccare se possibile



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> MALFUNZIONAMENTO DEL CONGEGNO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere una casella entro due caselle dal bordo campo. Qualsiasi giocatore che si trova nella casella scelta è immediatamente Atterrato. Tirare 1D6 per ogni giocatore che si trova adiacente alla casella scelta. Con un risultato di 4+ anche quel giocatore è Atterrato



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> ERA QUI UN MOMENTO FA....

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore è immediatamente piazzato Prono ed è Stunned. Se il giocatore trasportava il pallone, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> BZZZT!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Immediatamente eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Se il giocatore trasportava il pallone, ed è Atterrato come risultato di questo effetto, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> LA MALEDIZIONE DEL RATTO CORNUTO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un Lineman della squadra avversaria. Il giocatore è posizionato nello spazio Riserve della sua Panchina e tu puoi piazzare in campo un Lineman Skaven dal tuo spazio Riserve se ne hai uno. Questo può portare il numero dei tuoi giocatori in campo sopra ad 11



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> MUTAZIONE IMPROVVISA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Skaven della tua squadra. Il Lineman Skaven ottiene una delle seguenti Mutazioni a tua scelta fino alla fine del Drive: Claws, Horns, Disturbing Presence, Big Hand, Foul Appearance



EVENTI CASUALI



## 1<sup>D8</sup> OCCHIALI MACABRI

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Ghoul Runner della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore può, una volta per turno, ritirare un singolo dado quando tenta di passare, ricevere o raccogliere il pallone, di Mettercela Tutta!



OGGETTI MAGICI



## 2<sup>D8</sup> L'ELMO INFESTATO DI HYND'S

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene l'Abilità Disturbing Presence



OGGETTI MAGICI



## 3<sup>D8</sup> MARTELLO ORRIBILE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere uno Zombie Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di una Azione Bloccare eseguita da questo giocatore, un risultato di 9+ prima di applicare qualunque modificatore romperà l'armatura, senza tenere conto dell'attuale Valore Armatura



OGGETTI MAGICI



## 4<sup>D8</sup> VELO DELLA BANSHEE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Scarta questa carta quando il suo effetto è stato usato

### EFFETTO

Scegliere un Wraith della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore può scatenare una volta per partita, lo stridii del banshee durante la sua attivazione. Quando è usato, scegliere un giocatore avversario entro tre caselle da questo giocatore. Il giocatore scelto è immediatamente piazzato Prono ed è Stunned



OGGETTI MAGICI



## 5<sup>D8</sup> IL LIBRO DEI DANNATI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Quando questa squadra sta calciando il pallone, può riposizionare un singolo giocatore dopo che la squadra che riceve ha finito il suo piazzamento. Questo giocatore è tuttavia sempre soggetto alle normali restrizioni del piazzamento



OGGETTI MAGICI



## 6<sup>D8</sup> IL DELIZIOSO SPUNTINO DI SKRUBERT

### QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che un Werewolf è stato Atterrato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il Werewolf scelto non è Atterrato e può immediatamente muoversi di una casella, ignorando le Zone di Placcaggio



OGGETTI MAGICI



## 7<sup>D8</sup> BEVANDA ELETTROLITICA FULMINEA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, considerare la caratteristica di AG di quel giocatore come 2+



OGGETTI MAGICI



## 8<sup>D8</sup> LA BIRRA SPECIALE DEL DR. JAKE ALE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta quando il suo effetto è terminato

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Quel giocatore aumenta la sua Forza di 2. Alla fine di ogni Drive, tirare 1D6, con un risultato di 1-3, gli effetti finiscono ed il giocatore torna normale. Con un risultato di 4+, gli effetti continuano; tirare di nuovo alla fine del prossimo Drive



OGGETTI MAGICI



## 1<sup>D8</sup> ROOKIE HORROR SHOW

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi che non sia in possesso del pallone e che non abbia avanzamenti. Eseguire un tiro Infortunio per quel giocatore



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> GRACIDIO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario e tirare 1D6. Con un risultato di 3+ il giocatore è trasformato in una Rana nello stesso modo come se fosse stato usato l'Incentivo Strega Malvagia



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> VITICCI CANAGLIA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi. Quel giocatore è considerato essere "Radicato" esattamente come se avesse ottenuto un risultato 1 per il Tratto Take Root



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> ZUCCHE PROIETTILI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare 1D6:

D6 Risultato

1 la carta non ha effetto

2-3 il giocatore può muovere solo di metà Movimento in questo turno

4-5 il giocatore non può essere attivato in questo turno

6 il giocatore è Atterrato; eseguire un tiro Armatura contro di lui



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> FULMINE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Entrambi gli allenatori scelgono casualmente 2 giocatori della loro squadra che sono colpiti dal fulmine (questo potrebbe verificarsi anche due volte per lo stesso giocatore). Quando un giocatore è colpito da un fulmine tirare 1D6. Un allenatore dei Necromantic Horror, può aggiungere un modificatore +1 a questo tiro

D6 Risultato

1-3 il giocatore è immediatamente Stunned

4-5 il giocatore aumenta la sua caratteristica Movimento di 1 fino alla fine del Drive

6+ il giocatore aumenta la sua caratteristica Forza di 1 fino alla fine del Drive



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> TIFOSI AFFAMATI

### QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore che stava Stallando è Atterrato e puoi applicare un modificatore +1 al tiro Armatura contro di esso



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> PARTI DI RICAMBIO

### QUANDO

Gioca questa carta quando uno Zombie Lineman o un Flesh Golem subiscono un risultato Perdita sulla tabella degli Infortuni

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore non è considerato una perdita ed è piazzato nello spazio Riserve della propria Panchina. Il giocatore avversario ottiene lo stesso i punti SPP normalmente



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> OI! RIPORTALA INDIETRO!

### QUANDO

Se, all'inizio di qualsiasi turno dello avversario (prima che sia attivato qualsiasi giocatore) il pallone è a terra puoi giocare questa carta. Non la puoi usare subito dopo un Calcio d'Inizio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Rimuovere il pallone dal campo. Un nuovo pallone e poi rimesso in campo da una casella adiacente alla Linea di Centrocampo come se la palla fosse uscita dal campo da quel punto



EVENTI CASUALI



# 1<sub>D8</sub> KERRUNCH!

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Blocco da parte di un Black Orc della tua squadra

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo ottiene un modificatore +2 per il Tiro Armatura

 **EVENTI CASUALI**

# 2<sub>D8</sub> SQUIG!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegli un giocatore Prono della squadra avversaria. Effettuare un Tiro Armatura contro di esso

 **EVENTI CASUALI**

# 3<sub>D8</sub> ROCCE AFFIORANTI

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che sta per effettuare un Rush (Passi Aggiuntivi)

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo subisce una penalità -2 quando effettua un Rush (Passi Aggiuntivi)

 **EVENTI CASUALI**

# 4<sub>D8</sub> DISTRAZIONE DELL'ALLENATORE

## QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore dichiara un'azione Fallo, prima che qualsiasi dado sia tirato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo non può essere Espulso per commettere il Fallo, e ottiene un modificatore +1 sia per il Tiro Armatura che per il Tiro Infortunio

 **EVENTI CASUALI**

# 5<sub>D8</sub> INTERVENTO GASTRONOMICO

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere uno dei Trained Troll della tua squadra. Il Trained Troll può immediatamente usare il Tratto Projectile Vomit come se fosse il giocatore attivo

 **EVENTI CASUALI**

# 6<sub>D8</sub> NON RESTARE LÌ

## QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore che stava Stallando è Atterrato e puoi applicare un modificatore +1 quando esegui il tiro Armatura contro di lui.

 **EVENTI CASUALI**

# 7<sub>D8</sub> NON LO BERREI!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che entrambe le squadre si schierino

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario. Quel giocatore non può essere schierato per questo Drive.

 **EVENTI CASUALI**

# 8<sub>D8</sub> MEGLIO FUORI CHE DENTRO!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

## EFFETTO

Scegliere un Trained Troll della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Trained Troll ottiene la Abilità Disturbing Presence

 **EVENTI CASUALI**

## 1<sup>D8</sup> PRENDITI CURA DI QUELLI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Scegliere un Black Orc della tua squadra. Questi ottiene l'Abilità Guard fino alla fine del Drive



## 2<sup>D8</sup> IL PIANO DI KUNNIN

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Quando la tua squadra usa un re-roll di squadra, tira 1D6. Con un risultato di 5+ immediatamente recupera il re-roll appena usato



## 3<sup>D8</sup> IN TAVOLA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi che sia Marcato sia da un Black Orc che da un Goblin Bruiser della tua squadra. Il giocatore è immediatamente Atterrato



## 4<sup>D8</sup> LA CORDA STENDIBIANCHERIA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario Dodgia in una casella dove è ancora Marcato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore attivo subisce una penalità -2 al suo Dodge, e non può usare l'Abilità Dodge



## 5<sup>D8</sup> TORNA IN GIOCO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Qualsiasi giocatore Libero può muovere fino a due caselle per andare a Marcare un giocatore avversario



## 6<sup>D8</sup> ATERRAGGIO PERFETTO!

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Trained Troll lancia un compagno di squadra In Piedi

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il compagno di squadra lanciato atterra automaticamente con successo, non c'è bisogno di tirare il dado



## 7<sup>D8</sup> MORDERE LE ROTULE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Goblin Bruiser della tua squadra. Il Goblin Bruiser conta avere la sua caratteristica di Forza a 3 durante la sua attivazione



## 8<sup>D8</sup> GROSSO È MEGLIO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Black Orc della tua squadra che sta Marcando un giocatore avversario con caratteristica di Forza 3 o più bassa. Il Black Orc può eseguire un'azione Blocco gratuita contro quel giocatore



## 1<sup>DA</sup> BRACHETTA INGIOIELLATA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, non possono essere commessi Falli contro questo giocatore. Inoltre, i giocatori avversari riducono di 1 il tiro Infortunio eseguito contro questo giocatore



OGGETTI MAGICI



## 2<sup>DA</sup> LA PIUMA FORTUNATA DEL NORDLAND BLUE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere Atterrato come risultato di un'azione Blocco, tirare 1D6. Con un risultato di 4+, tratta il risultato come Spintonato. Inoltre, se il giocatore dovesse Cadere a Terra come risultato di un Dodge o Passi Aggiuntivi falliti, tirare 1D6. Con un risultato di 4+ non Cade a Terra, sebbene perderà la palla se ne era in possesso



OGGETTI MAGICI



## 3<sup>DA</sup> COLLANA DELLA LUNGIMIRANZA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando questo giocatore è dichiarato essere il bersaglio di una azione Blitz da parte di un giocatore avversario, questo giocatore può immediatamente muovere di due caselle, ignorando le Zone Tackle



OGGETTI MAGICI



## 4<sup>DA</sup> ELMETTO DELLA MEDIA INTELLIGENZA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere un Ogre della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, l'Ogre perde il Tratto Bone Head



OGGETTI MAGICI



## 5<sup>DA</sup> IL LIVELLATORE

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere un Noble Blitzer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore aumenta la sua caratteristica di Forza di 1



OGGETTI MAGICI



## 6<sup>DA</sup> IL MANUALE DEL PRINCIPE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Quando questa squadra è la squadra che calcia, puoi riposizionare un singolo giocatore dopo che la squadra che riceve ha finito il suo piazzamento. Questo giocatore deve comunque seguire tutte le normali restrizioni



OGGETTI MAGICI



## 7<sup>DA</sup> I TACCHETTI VELOCI DI SCHEWEIGER

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore incrementa il suo Movimento di 2



OGGETTI MAGICI



## 8<sup>DA</sup> IL VINO PIÙ PREGIATO DI MADAME ROXWELL

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine del Drive

### EFFETTO

Per la durata del Drive, i giocatori della tua squadra hanno la loro Agilità incrementata di 1, ma il loro Movimento ridotto di 1



OGGETTI MAGICI



## 1<sup>D8</sup> DISCORSO DI INCORAGGIAMENTO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Durante il tuo primo turno di squadra del secondo tempo, ogni giocatore della tua squadra può ritirare un singolo dado durante la sua attivazione, nello stesso modo come se avesse usato un re-roll di squadra



IMPRESE EROICHE



## 2<sup>D8</sup> IL PASSAGGIO DEL SECOLO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli un Lanciatore della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il giocatore può tentare di Passare la palla in qualsiasi casella del campo, senza tener conto della distanza. Inoltre, questo Passaggio sarà sempre Accurato al 2+ e non può essere Intercettato



IMPRESE EROICHE



## 3<sup>D8</sup> PIU SONO GRANDI...

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli un Imperial Retainer Linemen della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, la sua caratteristica Forza è di uno più grande di quella del giocatore contro cui stia eseguendo una azione Blocco. Inoltre ottiene la Abilità Mighty Blow (+1)



IMPRESE EROICHE



## 4<sup>D8</sup> ANDANDO FINO IN FONDO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli un Noble Blitzler della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il giocatore incrementa il suo Movimento fino a 9, e ottiene le Abilità Sure Feet e Dodge



IMPRESE EROICHE



## 5<sup>D8</sup> CHE RICEZIONE!

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara una azione Passaggio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli un giocatore In Piedi della tua squadra che si troverebbe sotto la traiettoria del Passaggio. Il giocatore Intercetta la palla automaticamente



IMPRESE EROICHE



## 6<sup>D8</sup> CHIUNQUE HA UN PREZZO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno di squadra avversario, prima che qualsiasi giocatore si attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli un giocatore avversario In Piedi. Quel giocatore è rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve. Se il giocatore trasportava la palla, disperdere la palla dalla casella in cui si trovava. Questo non causa un Turnover.



IMPRESE EROICHE



## 7<sup>D8</sup> NON STAI ENTRANDO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno di squadra avversario, prima che qualsiasi giocatore si attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversaria

### EFFETTO

Scegli un Bodyguard In Piedi della tua squadra. I giocatori avversari non possono Muoversi mentre sono Marcati da questo giocatore



IMPRESE EROICHE



## 8<sup>D8</sup> IL VECCHIO UNO-DUE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, la tua squadra può eseguire due azioni Passaggio per turno di squadra, invece che la usuale una



IMPRESE EROICHE



## 1<sup>D8</sup> QUELLO! QUELLO LÌ!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che ha Atterrato o ha Inflitto una Perdita ad un giocatore della tua squadra. Quando un giocatore della tua squadra esegue un Blocco contro quel giocatore, può ritirare qualsiasi dado



DISORDINE MISTO



## 2<sup>D8</sup> APPICCCA IL FUOCO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Tirare 1D6 per ogni giocatore nello spazio Riserve della Panchina avversaria. Con un risultato di 3-5, piazzarli immediatamente nello spazio KO. Con un risultato di 6 deve perdere il resto della partita; piazzarlo nello spazio delle Perdite



DISORDINE MISTO



## 3<sup>D8</sup> CREATURE DEL BOSCO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Altern Forest Treeman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Treeman può ritirare un singolo dado Blocco durante qualsiasi azione Blocco egli esegue



DISORDINE MISTO



## 4<sup>D8</sup> MISSILE HALFLING

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un tuo turno di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Opeful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman della tua squadra. Il Treeman può eseguire la azione speciale Lanciare Compagni prima che inizi il tuo turno. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario entro la distanza, sarà sempre un lancio con successo, e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere normalmente gli effetti dello atterraggio in una casella occupata



DISORDINE MISTO



## 5<sup>D8</sup> MUCCHIO DI CANI!

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di un tuo turno di squadra, anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Hefty della tua squadra. Il giocatore si può muovere fino a tre caselle, ignorando le Zone Tackle, ed eseguendo un'azione Fallo poi. Il giocatore non può essere Espulso durante quest'azione. Piazzare il giocatore Prono a seguito quest'azione



DISORDINE MISTO



## 6<sup>D8</sup> SCOIATTOLO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno di entrambe le squadre, se la palla è a terra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Dare immediatamente il possesso della palla ad un Halfling della tua squadra che sia entro sei caselle dalla palla. Questa carta non può essere usata immediatamente a seguito di un Kick-off eseguito dalla tua squadra



DISORDINE MISTO



## 7<sup>D8</sup> LASCIAMI LA CAVILGLIA!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno della squadra avversaria

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario adiacente a qualsiasi Halfling, eccetto quelli che siano Storditi. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può eseguire azioni Movimento



DISORDINE MISTO



## 8<sup>D8</sup> OI, ARBITRO! OUAGGIÙ!

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di qualsiasi turno della tua squadra, anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere fino a tre Halfling della tua squadra. Ciascun giocatore scelto può immediatamente eseguire una azione Fallo. I giocatori non saranno Espulsi durante queste azioni Fallo



DISORDINE MISTO



## 1<sup>D8</sup> AVVELENAMENTO DA CIBO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario a caso. Il giocatore non può essere schierato all'inizio del secondo tempo e deve essere piazzato nello spazio Riserve della Panchina



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> PRENDI I TUOI HAMBURGER!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversario

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari non possono muovere più di quattro caselle, e non possono eseguire l'azione Blitz



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> TORTA IN FACCIA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversario

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere attivato



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> È ORA DEL PIC-NIC!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del turno finale della squadra che riceve di uno qualunque dei due tempi

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Entrambi gli allenatori muovono il loro segnalino del turno in avanti di uno spazio causando la fine del tempo a causa di una invasione di campo da parte dei tifosi Halfling



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> CALCIATO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno della tua squadra, prima che qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Hopeful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman In Piedi della tua squadra. L'Altern Forest Treeman può eseguire l'azione speciale Calciare un Compagno sul giocatore scelto, prima che il tuo turno cominci



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> BUCCIA DI BANANA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che farà dei Passi Aggiuntivi, prima di tirare i dadi

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Non tirare il dado per i Passi Aggiuntivi, conta automaticamente come aver tirato 1



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> COS'È QUEL PROFUMO?

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore Halfling Hefty della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore guadagna la Abilità Disturbing Presence



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> STRANAMENTE SCIVOLOSO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del tuo turno di squadra

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Hopeful della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore passa automaticamente ogni tiro Dodge che esegue



EVENTI CASUALI



## 1<sup>D8</sup> HA VITA PROPRIA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi dei turni dell'avversario, quando la palla è a terra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Devviare la palla dalla sua casella attuale, se atterra su un giocatore, non può tentare di prenderla. Essa si disperderà dal giocatore



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> FESSURA IMPREVISTA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Tira 1D6 per ogni giocatore sulla Linea di Scrimmage. Con un risultato di 6, il giocatore è immediatamente Atterrato



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> MUTAZIONE IMPROVVISA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Scegli un Beastmen Runner della tua squadra. Il Beastmen ottiene una delle seguenti mutazioni di tua scelta fino alla fine del Drive: Big Hand, Claws, Disturbing Presence, Foul Appearance, Horns



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> BENEDETTO DA NUFFLE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Per la durata del Drive, il giocatore può ritirare un singolo dado durante ogni tuo turno di squadra. Tuttavia non può beneficiare dei re-roll di squadra per tutta la durata del Drive



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> BENEDETTO DA KHORNE

### QUANDO

Gioca questa carta quando la tua squadra causa una Perdita

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha inflitto la Perdita migliora la sua Forza di 1 fino alla fine della partita



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> BENEDETTO DA NURGLE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra causa un KO o una Perdita su un giocatore avversario come risultato di una azione Fallo

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Fallo, ottiene l'Abilità Dirty Player (+1) e Disturbing Presence fino alla fine della partita



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> BENEDETTO DA TZEENTCH

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua un'azione Passaggio con successo, che non sia un Passaggio Rapido, e che sia ricevuto con successo da un giocatore della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Passaggio migliora la sua Agilità di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> BENEDETTO DA SLAANESH

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra segna un Touchdown

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha segnato il Touchdown migliora il suo Movimento di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI



## 1<sup>D8</sup> SFOGGIO DI FORZA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Minotauro, Chaos Ogre o Chaos Troll della tua squadra. Durante questo turno di squadra, se il giocatore scelto effettua un'azione Blocco, può tirare un dado Blocco aggiuntivo, fino ad un massimo di tre dadi Blocco



DISORDINE MISTO



## 2<sup>D8</sup> DUE SU UNO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli due giocatori della tua squadra che stanno Marcando lo stesso giocatore. Immediatamente eseguire un'azione Blocco con uno dei due giocatori scelti contro il giocatore che entrambi stanno Marcando



DISORDINE MISTO



## 3<sup>D8</sup> FUGGI FUGGI!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Durante il tuo turno di squadra, tu puoi fare due azioni Blitz, tuttavia, entrambe le azioni Blitz devono essere eseguite da dei Beastmen Runner



DISORDINE MISTO



## 4<sup>D8</sup> CRESCITA INSTANTANEA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Beastmen Runner della tua squadra. Per il resto della partita il Beastman Runner ottiene le Abilità Prehensile Tail e Tentacles



DISORDINE MISTO



## 5<sup>D8</sup> HO DETTO STATE GIÙ!

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Chosen Blocker effettua un'azione Blocco che risulta in uno Spintone

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il Chosen Blocker può ritirare tutti i dadi di quell'azione Blocco



DISORDINE MISTO



## 6<sup>D8</sup> TRAPPOLA A CHIODI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Drive, prima che qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori avversari che si trova in una Zona Laterale. Il giocatore scelto non può muovere durante il turno della squadra avversaria. Inoltre, alla fine del turno della squadra avversaria, effettuare un tiro Armatura per il giocatore scelto



DISORDINE MISTO



## 7<sup>D8</sup> LE FIAMME DEL CHAOS

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Drive, prima che qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere a caso uno dei giocatori avversari. Il giocatore prende fuoco immediatamente. Effettuare un tiro Infortunio contro di lui



DISORDINE MISTO



## 8<sup>D8</sup> CORROMPERE L'ARBITRO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Per il resto della partita i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per aver commesso azioni Fallo



DISORDINE MISTO



**1<sup>D8</sup>**  
**ORO DI KWON'KEESTADORES**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene l'Abilità PRO



**OGGETTI MAGICI**



**2<sup>D8</sup>**  
**TESCHIO DI CRISTALLO DI QUAN'KOR**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene il Tratto HYPNOTIC GAZE



**OGGETTI MAGICI**



**3<sup>D8</sup>**  
**STIVALI DORATI DI EL PEELE**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità DODGE e SURE FEET



**OGGETTI MAGICI**



**4<sup>D8</sup>**  
**LA MANO DEGLI DEI**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità CATCH e DIVING CATCH



**OGGETTI MAGICI**



**5<sup>D8</sup>**  
**ELMO DI SCAGLIE**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene le Abilità STAND FIRM e THICK SKULL



**OGGETTI MAGICI**



**6<sup>D8</sup>**  
**TIRAPUGNI DI PIUMA**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene l'Abilità DIRTY PLAYER (+1). Inoltre, la prima volta che lo Skink Runner Lineman dovrebbe essere Espulso, non viene Espulso



**OGGETTI MAGICI**



**7<sup>D8</sup>**  
**IDOLO DI SOTEK**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori della tua squadra dentro le due Aree Laterali possono fare Passi Aggiuntivi di una casella aggiuntiva in più del normale



**OGGETTI MAGICI**



**8<sup>D8</sup>**  
**GEMMA RUBINO DI ROX'ALOTL**

**QUANDO**

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

**DURATA**

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

**EFFETTO**

Scegliere un giocatore Saurus Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario desidera effettuare una azione Blocco contro questo giocatore, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore non può effettuare l'azione Blocco contro di esso, sebbene possa cambiare l'azione Blocco o Blitz in una azione Movimento



**OGGETTI MAGICI**



# 1<sup>DS</sup> LA ZUFFA DEI RASOI

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi in una Area Laterale. Il giocatore scelto è immediatamente colpito con lame di rasoio. Effettuare un tiro Armatura per quel giocatore



EVENTI CASUALI



# 2<sup>DS</sup> PRETI DI SOTEK

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore scelto è immediatamente trascinato fuori dai Preti di Sotek. Piazzarlo immediatamente nello spazio Riserve della sua panchina.



EVENTI CASUALI



# 3<sup>DS</sup> UMIDITÀ PARALIZZANTE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere casualmente 3D giocatori avversari In Piedi. I giocatori scelti sono immediatamente piazzati Proni



EVENTI CASUALI



# 4<sup>DS</sup> LA MALEDIZIONE DI KOR'TEZ

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Il giocatore non può usare Re-roll di Squadra o Re-roll da Abilità mentre questa carta è in effetto



EVENTI CASUALI



# 5<sup>DS</sup> ESCREMENTI DI TERRADON

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere una casella sul campo. Tirare 1D6 per ciascun giocatore all'interno o nelle caselle adiacenti a quella scelta. Con un risultato di 4+ il giocatore è piazzato Prono



EVENTI CASUALI



# 6<sup>DS</sup> STEGADON!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore è immediatamente Atterrato, ed un modificatore +2 è applicato quando si effettua il tiro Armatura contro quel giocatore



EVENTI CASUALI



# 7<sup>DS</sup> SORPRESA STRISCIANTE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta quando il giocatore non è più costretto

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi senza il pallone. Il giocatore è stretto fra le spire di un serpente. Mentre costretto, il giocatore ha il suo MO ridotto a 0, e perde la Zona Tackle. Tirare 1D6 alla fine di ogni attivazione del giocatore scelto. Con un risultato di 4+ è costretto per un altro turno



EVENTI CASUALI



# 8<sup>DS</sup> FRECCETTE AVVELENATE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta dopo che il giocatore soccombe al veleno

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto è avvelenato. Alla fine di ciascuna attivazione del giocatore avvelenato, tirare 1D6. Con un risultato di 6, il giocatore soccombe al veleno ed è immediatamente messo KO. Questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore non stesse portando il pallone



EVENTI CASUALI



## 1<sup>D8</sup> LA CORAZZA DI GRANITO DI GRUG

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario esegue un'azione Blocco contro questo giocatore, ogni risultato Difensore Inespica come un risultato Spintonato



## 2<sup>D8</sup> L'ELMETTO INDURITO DI HRORGUT

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando il giocatore scelto dichiara un'azione Blitz, ottiene le abilità Block e Tackle per la durata dell'azione



## 3<sup>D8</sup> IL MEDAGLIONE DELLO SLANCIO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Juggernaut



## 4<sup>D8</sup> IL DENTE DELLA GRANDE BESTIA

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro



## 5<sup>D8</sup> BARILE DI STONEGRINDER

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta all'inizio del tuo terzo turno di questo tempo

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Ogre Blockers e gli Ogre Runt Punters della tua squadra, possono ritirare i tiri Bone Head falliti



## 6<sup>D8</sup> LA CASSERUOLA CROCCANTE DELLO CHEF CRAGOTH

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Fino alla fine del secondo tempo, i giocatori amici recuperano dall'essere KO con un 2+. Inoltre, tirare un D6 per ogni giocatore che è rimosso per KO o come Perdita. Con un risultato di 5+ sono piazzati immediatamente nello spazio Riserve della panchina



## 7<sup>D8</sup> GLI STIVALI DI SABERTUSK

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un Gnoblar Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto atterrerà sempre in sicurezza quando viene lanciato o calciato, salvo che non atterri in una casella occupata



## 8<sup>D8</sup> L'OCCHIO DEL GELO

### QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari marcati dal giocatore scelto subiscono una penalità -1 alla loro caratteristica di Agilità



# 1<sup>D8</sup> UNIAMOCI

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da due Gnoblar Linemen della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, qualsiasi Gnoblar Lineman che effettuerà un'azione Blocco contro l'avversario scelto considererà la sua Forza 3 invece che 1



# 2<sup>D8</sup> CONGELATO

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che non ha il pallone. Il giocatore scelto non può essere attivato durante il suo prossimo turno, e perde la Zona Tackle



# 3<sup>D8</sup> CHIAMA LA GRANDE FAUCE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere a caso un giocatore avversario. Il giocatore è immediatamente Atterrato, ed un modificatore +1 è applicato al suo tiro Armatura. Se il giocatore scelto stava portando il pallone, disperdere il pallone dalla casella in cui si trovava. Questo non causa un Turnover



# 4<sup>D8</sup> CALCIALI MENTRE SONO A TERRA

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Per la durata del turno, puoi commettere un qualsiasi numero di Falli, ogni azione Fallo deve essere commessa da un Gnoblar Lineman



# 5<sup>D8</sup> RUTTO DI FUOCO

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere una casella che sia adiacente ad una Linea Laterale come punto di partenza del Rutto di Fuoco. Il Rutto di Fuoco si estende per un D6 caselle dal punto prescelto, muovendo in linea retta dalla casella di partenza verso la Linea Laterale opposta. Effettuare un tiro Armatura per ogni giocatore che si trovi in una casella interessata dal Rutto di Fuoco. Se l'Armatura è rotta, effettuare il tiro Infortunio, altrimenti non succede nulla



# 6<sup>D8</sup> SUPER RUNT PUNT

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un Ogre Runt Punt della tua squadra. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua l'azione Kick Team-mate, può calciare alla distanza di un passaggio Lungo o Bomba se vuole



# 7<sup>D8</sup> TESTATA

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Il giocatore avversario perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione



# 8<sup>D8</sup> PANCIA IN GIÙ

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Prono Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Piazzare l'Ogre Blocker Prono ed effettuare immediatamente un tiro Infortunio per il giocatore avversario Prono



## 1<sup>D8</sup> IL BLOCCO DEL FEDELE ALL'OSSO

### QUANDO

Gioca questa carta quando uno Skeleton Lineman o un Wight Blitzer rompe la armatura di un giocatore avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Non eseguire il tiro Infortunio per il giocatore avversario. Invece il giocatore è immediatamente KO



IMPRESE EROICHE



## 2<sup>D8</sup> UN COLPO FENOMENALE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra rompe l'armatura di un giocatore avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Quando esegui il tiro Infortunio, puoi aggiungere 2 al tiro



IMPRESE EROICHE



## 3<sup>D8</sup> NIENTE È COME IL SAPORE DELLA CARNE FRESCA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un Ghoul Runner o uno Zombie Lineman della tua squadra che stia Marcando un giocatore avversario Prono. Il giocatore Avversario è immediatamente Stordito



IMPRESE EROICHE



## 4<sup>D8</sup> SPETTRI VELOCI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un Ghoul Runner della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il Ghoul Runner tratta il suo Movimento come 9 e la sua Agilità come 2+



IMPRESE EROICHE



## 5<sup>D8</sup> RISURREZIONE IMMEDIATA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra subisce un risultato Perdita sulla tabella degli Infortuni

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore non è una Perdita ed è piazzato nello spazio Riserve della panchina. Il giocatore avversario tuttavia riceve i suoi SPP come di consueto



IMPRESE EROICHE



## 6<sup>D8</sup> UN PÒ DI CORAGGIO, TUTTA GLORIA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra infligge una Perdita

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha inflitto la Perdita aumenta la sua Forza di 1 per il resto della partita



IMPRESE EROICHE



## 7<sup>D8</sup> IL WIGHT AL POSTO GIUSTO NEL MOMENTO GIUSTO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un Wight Blitzer della tua squadra che non sia in possesso del pallone. Il Wight Blitzer può muovere immediatamente di tre caselle, ignorando le Zone Tackle. Non può muovere nella stessa casella del pallone



IMPRESE EROICHE



## 8<sup>D8</sup> SEI TU LA MIA MUMMIA?

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli una Mummia della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, la Mummia può effettuare due azioni Blocco invece che una



IMPRESE EROICHE



## 1<sup>D8</sup> MUCCHIO DI OSSA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegli un giocatore avversario adiacente ad una Linea Laterale. Quel giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



## 2<sup>D8</sup> NEBBIA VORTICOSA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno avversario

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari riducono la loro capacità di Movimento di 2



EVENTI CASUALI



## 3<sup>D8</sup> TOMBA POCO PROFONDA

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni dell'avversario

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del tuo prossimo turno di squadra

### EFFETTO

Scegli un giocatore avversario In Piedi che ha eseguito un'azione di Movimento in questo turno. I giocatori della tua squadra che effettuano azioni Blocco contro quel giocatore trattano la loro Forza come se fosse più alta di 1 del normale



EVENTI CASUALI



## 4<sup>D8</sup> COSTARELLE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Skeleton Lineman o un Wight Blitzzer subisce un risultato Perdita! sulla tabella degli Infortuni

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore non è una Perdita e viene piazzato nello spazio Riserve della Panchina. Il giocatore avversario guadagnerà i punti SPP normalmente



EVENTI CASUALI



## 5<sup>D8</sup> LO SPUNTINO MARCIO DI METÀ PARTITA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Secondo Tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore non può essere schierato in campo durante il prossimo Drive



EVENTI CASUALI



## 6<sup>D8</sup> INCIAMPARE SULLA LAPIDE

### QUANDO

Gioca questa carta dopo che un giocatore avversario esegue un'azione Movimento, ma che non sia parte di un'azione Blitz

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore è automaticamente Atterrato. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



## 7<sup>D8</sup> TIFOSI AFFAMATI

### QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore che stava Stallando è Atterrato e si applica un modificatore +1 al tiro Armatura contro di lui



EVENTI CASUALI



## 8<sup>D8</sup> OSSO MARANG

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario. Esegui un tiro Armatura contro di esso. Poi scegli un giocatore avversario entro due caselle dal primo giocatore scelto e tira 1D6. Con un risultato di 3+ esegui un tiro Armatura anche contro di lui



EVENTI CASUALI

