

1^{D8} 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^{D8} L'ELMO INFESTATO DI HYNDS

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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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

