

**0-1 HORTICULTURALIST OF NURGLE****150.000 GP****(Favoured of Nurgle - Underworld Challenge)**

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Crescita Vigorosa: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Per la durata di questo turno, si applica un modificatore -2 al tiro del dado ogni volta che un giocatore avversario tenta di fare il Rush.

Nota che questo modificatore si applica insieme a qualunque altro modificatore che si applica ad ogni tentativo di fare il Rush.

Fauna Bizzarra: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli come bersaglio una casella vuota sul campo e nomina D3 giocatori avversari In Piedi entro due caselle dalla casella bersaglio. Tira un D6 per ciascuno dei giocatori nominati:

- Con un risultato di 3+ il giocatore viene attaccato all'improvviso da piante carnivore demoniache di stazza prodigiosa, che erompono dal suolo argilloso prima di marcire completamente.
- Con un risultato 1 o 2 il giocatore riesce ad evitare le piante aggressive.

Un giocatore In Piedi colpito dalla Fauna Bizzarra viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato dalla Fauna Bizzarra, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

0-1 NIGHT GOBLIN SHAMAN**150.000 GP****(Badlands Brawl - Underworld Challenge)**

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Il Piede di Gork (o Mork): Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli come bersaglio un qualsiasi giocatore avversario In Piedi ovunque sul campo e tira un D6:

- Con un risultato di 6, il giocatore è stato preso a calci da Il Piede di Gork (o Mork).
- Con un risultato di 3-5, il giocatore è stato calpestato da Il Piede di Gork (o Mork).
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore è fortunato e Il Piede di Gork (o Mork) oscilla in modo innocuo sopra la sua testa.

Un giocatore In Piedi preso a calci da Il Piede di Gork (o Mork) viene immediatamente catapultato nell'aria. Considera immediatamente quel giocatore come se fosse stato lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff, e come se la sua Forza fosse 3 o meno anche se la sua Forza è 4 o più) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate e una Forza di 5 o più) e tratta la qualità del lancio come terribile.

Un giocatore In Piedi colpito calpestato da Il Piede di Gork (o Mork) viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da Il Piede di Gork (o Mork), puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Nuvola di Spore: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Scegli come bersaglio un qualsiasi giocatore avversario In Piedi ovunque sul campo e tira un D6:

- Con un risultato di 2+, il giocatore è avvolto da una Nuvola di Spore di Funghi Madcap. Fino alla fine di questo Drive, il giocatore guadagna sia il Tratto Loner (5+) che il Tratto Really Stupid.
- Con un risultato di 1, strani funghi iniziano a germogliare dall'armatura del giocatore, prima che l'incantesimo si disperda innocuamente.

**0-1 OGRE FIREBELLY****150.000 GP****(Badlands Brawl)**

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Palla di Fuoco: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Colonna di Fuoco: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una qualsiasi casella che sia adiacente ad una delle Linee Laterali che sarà il punto d'inizio della Colonna di Fuoco. La Colonna di Fuoco segue un percorso da una Linea Laterale all'altra, spostandosi in linea retta dal suo punto di partenza direttamente verso la linea laterale opposta. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupa una casella sul percorso della Colonna di Fuoco:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Colonna di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore è fortunato ed evita la Colonna di Fuoco.

Tutti i giocatori In Piedi colpiti dalla Colonna di Fuoco sono Atterrati. Quando un giocatore viene Atterrato dalla Colonna di Fuoco, puoi applicare un modificatore + 1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

**0-1 SLANN MAGE-PRIEST****200.000 GP****(Lustrian Superleague)**

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Distorsione Temporale: Puoi lanciare questo incantesimo subito dopo che uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria è terminato. L'energia magica riempie lo stadio, rallentando il passare del tempo o accelerandolo come desidera il Mage-Priest. Puoi tentare di spostare il Segnalino Turno di entrambe le squadre avanti o indietro di uno spazio, causando effettivamente che entrambe le squadre guadagnino un turno in più in questo tempo o ne perdano uno dei restanti turni. Entrambi i Segnalini Turni devono muoversi nella stessa direzione. Dichiarare se si desidera spostare il segnalino in avanti di uno spazio o indietro di uno spazio e tirare un D6:

- Con un risultato di 5+, l'incantesimo ha successo e i segnalini Segna-Turni vengono spostati.
- Con un risultato di 1-4, lo stadio si riempie di luce e gli effetti stranamente localizzati causano al Mage-Priest lo sviluppo di qualche altra verruca e ruga, ma per il resto l'incantesimo non ha effetto.

Slittamento Tectonico: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Per la durata di questo turno, si applica un modificatore -1 al tiro del dado ogni volta che un giocatore avversario tenta di fare dei Rush.

Nota che questo modificatore si applica insieme a qualunque altro modificatore che si applica ad ogni tentativo di fare il Rush.

Realtà Evanescente: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato, o subito dopo la fine di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Scegli due giocatori In Piedi della tua squadra che non abbiano il Tratto Loner (X+) e che non siano in possesso di palla fra quelli in campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+ i due giocatori si scambiano immediatamente di posto.
- Se il risultato è 1 o 2, i due giocatori diventano semitrasparenti fluttuando fra la realtà ed un'altra dimensione! Fino all'inizio del tuo prossimo turno di squadra, questi due giocatori perdono la loro Zona Tackle e acquisiscono il Tratto No Hands.

**0-1 SPORTS NECROTHERGUE****150.000 GP****(Sylvanian Spotlight)**

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Incorporeo: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario In Piedi dovunque nel campo, tira un D6:

- con un risultato di 3+ il giocatore è colpito diventa improvvisamente incorporeo.
- con un risultato di 1 o 2 il giocatore diventa per poco tempo stranamente luminoso prima che l'incantesimo si dissolva innocuamente.

Un giocatore colpito da "Incorporeo" ottiene il Tratto No Hands, e se era in possesso della palla, la perde immediatamente, causandone il rimbalzo. Inoltre il giocatore perde la sua Zona Tackle. Gli effetti di "Incorporeo" durano fino all'inizio del prossimo turno di squadra avversaria.

Danza Macabra di Vanhalables: Puoi lanciarlo dopo la fine di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Tira un D6:

- Con un risultato di 3+, i tuoi giocatori sono pervasi da una oscura vitalità. Durante questo turno di squadra, ogni giocatore con posizione Lineman della tua squadra che è attualmente in campo (compresi i Giocatori Vagabondi) può migliorare le sue caratteristiche di Movimento, Agilità o Passaggio di 1. Puoi scegliere quale di questi tre bonus ciascun giocatore interessato può ottenere quando quel giocatore è attivato.
- Con un risultato di 1 o 2, il cielo si oscura e i giocatori sussultano e spasmano furiosamente, ma l'incantesimo non ha ulteriori effetti.