1D8 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

2D8 ARMATURA D'ACCIAO

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

3D8 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

4D8 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

5D8 NOCCHE 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

6D8 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

7D8 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

8D8 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

1D8 DURO COME LE UNGHIE

QUANDO

Gioca questa carta quando uno de 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

2D8 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

3D8 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 Blitzer della tua squadra. Il giocatore scelto può fare due Azioni Bloccare durante la sua attivazione invece di una sola

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

4D8 HO MENATO PIÚ 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

5D8 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

6D8 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

7D8 NON COSÍ 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

8D8 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