

1^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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, riottiene immediatamente un re-roll di squadra



BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO



4^{D8} 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^{D8} "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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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^{D8} 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

