1D8 DITA CONGELATE

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 casualmente un giocatore avversario in campo. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore subirà un modificatore -1 addizionale per ricevere o raccogliere il pallone e quando effettua un'azione Passaggio o Passaggio alla Mano.

EVENTI CASUALI

2D8 FOGLIE SCIOLTE

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

Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario tenta di raccogliere il pallone, applicare un ulteriore modificatore -1 al tiro.

EVENTI CASUALI

3D8 VENTO CONTRARIO

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

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari che effettuano un'azione Passaggio possono fare solo Passaggi Rapidi o Corti.

EVENTI CASUALI

4D8 ONDATA DI CALORE

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

Selezionare casualmente 1D3 giocatori avversari. I giocatori scelti sono immediatamente piazzati Proni

EVENTI CASUALI

5D8 FALCO DA CACCIA

QUANDO

Se, all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario (prima che qualsiasi giocatore sia attivato), il pallone è a terra, puoi giocare questa carta. Non puoi usare questa carta immediatamente a seguito di un calcio d'inizio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Deviare immediatamente il pallone dalla sua casella corrente

EVENTI CASUALI

6D8 CREATURE DEL BOSCO

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 Loren Forest Treeman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Loren Forest Treeman può ritirare un singolo dado Blocco durante un'Azione Blocco da lui effettuata, anche quando è una Azione Blocco che è parte di una Azione Blitz

EVENTI CASUALI

7D8 SCIAME DI API

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Selezionare casualmente un giocatore avversario In Piedi. Quel giocatore è immediatamente piazzato Prono ed è Stordito. Se quel giocatore stava trasportando il pallone, questo si disperde dalla casella in cui si trovava il giocatore. Questo non causa un Turnover

EVENTI CASUALI

8D8 RADICI AVVOLGENTI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi. Quel giocatore è considerato Aver Messo Radici, come se avesse ottenuto un risultato 1 per il Tratto Mettere Radici

EVENTI CASUALI

1D8 BLOCCO COORDINATO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Wood Elf Lineman della tua squadra dichiara un'Azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Qualsiasi Wood Elf Lineman che stia Marcando il bersaglio dell'Azione Blocco, ottiene l'Abilità Guard fino alla fine dell'Azione Blocco

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

2D8 LO SPETTACOLO DEGLI SPETTACOLI!

QUANDO

Gioca questa carta durante l'attivazione di un Wardancer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il Wardancer scelto può ritirare qualsiasi singolo dado - sebbene si deve ricordare che non si può mai ritirare un tiro già ritirato

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

3D8 PASSAGGIO DI PRECISIONE

QUANDO

Gioca questa carta quando un Lanciatore della tua squadra dichiara un' Azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Quando effettua il test per l'accuratezza il Lanciatore non subisce i modificatori negativi che si applicano per effettuare un passaggio Corto, Lungo o Bomba

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

4D8 PASSAGGIO PROIETTILE

QUANDO

Gioca questa carta quando un Lanciatore della tua squadra tenta un' Azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Quando questo giocatore effettua un'Azione Passaggio, i giocatori avversari non possono tentare di Intercettare il pallone o beneficiare dell'Abilità On the Ball

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

5D8 "GUARDALI E VAI!"

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 Catcher della tua squadra. Il Catcher ha la sua capacità di Movimento aumenta a 10 per la durata del Drive

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

6D8 RAMIFICARE

QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo aver attivato un Loren Forest Treeman della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Muovere immediatamente il Loren Forest Treeman scelto di una casella ignorando le zone di Tackle. Il Loren Forest Treeman può immediatamente effettuare un'Azione Blocco. Notare che questa carta non può essere usata se il Loren Forest Treeman ha Messo Radici

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

7D8 NON I CAPELLI!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara un'Azione Blocco (ma non come parte di un'Azione Blitz) contro un giocatore amico

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il bersaglio dell'Azione Blocco è Piazzato Prono, e l'Azione stessa non ha luogo. Il giocatore avversario termina la sua attivazione immediatamente

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

8D8 FATTI UN GIRO!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è messo KO come risultato di un'Azione Blocco da parte di un giocatore avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Tirare un D6 per il giocatore avversario. Con un risultato di 3+ quel giocatore è immediatamente Espulso. Questo non causa un Turnover

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO