

0-1 HALFLING MASTER CHEF

100.000 gp, solo team con *Halfling Thimble Cup*

All'inizio di ogni tempo, dopo lo step 2 ma prima dello step 3 della sequenza *Start of the Drive*, tira 3D6. Per ogni risultato di 4+, l'avversario perde un Re Roll di squadra e il team guadagna un Re Roll di squadra aggiuntivo per il tempo in corso.

0-3 BRIBES

50.000 gp, solo team con *Bribery and Corruption*

Ogni *Bribe* può essere utilizzata quando un giocatore viene espulso a seguito di un'azione di *Foul* o per il trait *Secret Weapon*: tira un D6, con un risultato di 2+ l'arbitro viene corrotto e il giocatore resta in campo (non si causa Turnover). Con un risultato di 1 invece la *Bribe* non ha effetto. Ogni *Bribe* può essere usata solo una volta a partita. La *Bribe* può essere usata dopo un *Argue the Call*, tranne nel caso in cui sia stato tirato "1".

0-1 DWARVEN SMITH

100.000 gp, tutti i team

Prima che match inizi, tira un D6:

D3	Risultato
1-3	D3 giocatori del team hanno un +1 AV per il resto della partita.
4-6	D3 giocatori del team hanno <i>Mighty Blow (+1)</i> per il resto della partita.

0-1 FESTIVE GIFTS

50.000 gp, tutti i team

Prima che inizi il match, scegli casualmente un giocatore del tuo team, tira un D6 e confronta la seguente tabella

D6	Risultato
1	Il giocatore riceve il trait <i>Animosity (all team-mates)</i>
2	Fino alla fine della partita, il giocatore può tentare di fare un <i>Rush</i> una volta in più rispetto a quanto gli sia già concesso
3	La prima volta nella partita in cui il giocatore subisce un K.O. o una casualty, ignora invece il risultato e mettilo tra le riserve
4	Fino alla fine della partita, il giocatore aggiunge 1 ai tiri per vedere se rientra da un K.O.
5	Il giocatore ottiene la skill <i>Mighty Blow (+1)</i> per il resto della partita; se la ha già ripeti il tiro su questa tabella.
6	Il giocatore ottiene la skill <i>Pro</i> per il resto della partita; se la ha già ripeti il tiro su questa tabella.

BOOBY TRAPPED END ZONE

100.000 gp, tutti i team

Durante tutta la partita, quando un giocatore avversario in possesso di palla entra in un casella della tua End Zone, deve tirare un D2. Con un risultato di 2+ non succede nulla e il TD viene realizzato. Con un risultato di 1, il giocatore viene atterrato e non viene realizzato nessun Touchdown. Non possono essere spesi Re Roll di nessun tipo per ripetere questo tiro.

0-1 PRESIDENTE'S LIMONCELLO KEG

40.000 gp, tutti i team

Durante la partita, i giocatori del team hanno un bonus di +2 al tiro per vedere se rientrano dai K.O. Tuttavia, se fanno 2 o 3, il coach deve bere un sorso di Limoncello; se non lo fa, il giocatore viene spostato nelle Injuries e non può più essere utilizzato per il resto della partita.