

<b>ダークエルフのラインマン</b> <span>Dark Elf Lineman</span>	<b>ダークエルフのラインマン</b> <span>Dark Elf Lineman</span>	<b>ダークエルフのラインマン</b> <span>Dark Elf Lineman</span>	<b>ダークエルフのラインマン</b> <span>Dark Elf Lineman</span>	<b>ダークエルフのブリッツァー</b> <span>Dark Elf Blitzer</span>	<b>ダークエルフのブリッツァー</b> <span>Dark Elf Blitzer</span>	<b>ダークエルフのランナー</b> <span>Dark Elf Runner</span>
<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	ナガロス・ナイトメアズが相手に優しかったなんて話はあったためしかない――そもそも味方に対してすらないってのに。	ナガロス・ナイトメアズが相手に優しかったなんて話はあったためしかない――そもそも味方に対してすらないってのに。	<b>ダンプオフ</b> (この選手がボールキャリアになるかボールを落とす場合、あなたはこのマッチのいずれかの味方選手にボールを移動してよい。)
<b>ダークエルフのランナー</b> <span>Dark Elf Runner</span>	<b>暗殺者</b> <span>Assassin</span>	<b>暗殺者</b> <span>Assassin</span>	<b>魔女エルフ</b> <span>Witch Elf Lineman</span>	<b>魔女エルフ</b> <span>Witch Elf Lineman</span>	<b>心臓裂きのホークン</b> <span>Horkon Heartripper</span>	<b>ハブリス・ラカース</b> <span>Hubris Rakarth</span>
<b>ダンプオフ</b> (この選手がボールキャリアになるかボールを落とす場合、あなたはこのマッチのいずれかの味方選手にボールを移動してよい。)	<b>不屈</b> (この選手が自分よりスターパワーの大きい敵選手にタックルを行うとき、ダイスを1個のみふり、その結果を適用する。)	<b>不屈</b> (この選手が自分よりスターパワーの大きい敵選手にタックルを行うとき、ダイスを1個のみふり、その結果を適用する。)	<b>熱狂</b> (この選手がタックルを行うとき、そのタックルに関して彼のスターパワーを1増やす。)	<b>熱狂</b> (この選手がタックルを行うとき、そのタックルに関して彼のスターパワーを1増やす。)	この選手がマッチに参加している間、そのマッチの相手のすべての選手は <b>ガード</b> 能力を失う。	<b>鉄の神経</b> (この選手がボールキャリアである間、彼のスターパワーを1増やす。)

<b>ビッグ・ナイフ</b> <span>Bigg Nife</span>	<b>黒心眞のルシウス</b> <span>Lucius Blackheart</span>	<b>女王ネファリア</b> <span>Queen Nefaria</span>	<b>奴隸のラインマン</b> <span>Thrall Lineman</span>	<b>奴隸のラインマン</b> <span>Thrall Lineman</span>	<b>奴隸のラインマン</b> <span>Thrall Lineman</span>	<b>奴隸のラインマン</b> <span>Thrall Lineman</span>
<b>受け流し</b> (敵選手がこの選手へのタックルを成功させた場合、あなたはこのマッチ内の他のダウンしているあなたの選手を1人スタンドさせてよい。)	<b>レスポンス</b> :この選手がボールキャリアになるたび、  を得る。	<b>突進</b> (この選手がタックルを行うとき、敵選手は <b>ガード</b> のスキルを使用できない。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)
<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>奴隸のスローワー</b> <span>Thrall Thrower</span>	<b>奴隸のスローワー</b> <span>Thrall Thrower</span>	<b>奴隸のプロッカー</b> <span>Thrall Blocker</span>	<b>奴隸のプロッカー</b> <span>Thrall Blocker</span>	<b>吸血鬼</b> <span>Vampire</span>	<b>吸血鬼</b> <span>Vampire</span>
<b>確保</b> (この選手がボールキャリアでダウンさせられた場合、彼はボールを落とさない。)	<b>確保</b> (この選手がボールキャリアでダウンさせられた場合、彼はボールを落とさない。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>血の渇き</b> (この選手が他の選手をタックルして負傷させるたび、彼に血液トークンを1個置く。)	<b>血の渇き</b> (この選手が他の選手をタックルして負傷させるたび、彼に血液トークンを1個置く。)	<b>血の渇き</b> (この選手が他の選手をタックルして負傷させるたび、彼に血液トークンを1個置く。)
<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)

<b>吸血鬼</b> <span>Vampire</span>	<b>ルーサー・フォン・ドラケンボルグ</b> <span>Luther von Drakenborg</span>	<b>ユセフ・スターゴイ</b> <span>Yusef Stirgoi</span>	<b>ウィルヘルム・チェイニー</b> <span>Wilhelm Chaney</span>	<b>エミール・フォン・カルステイン</b> <span>Emil von Carstein</span>	<b>ジャングリン・ジャック</b> <span>Janglin' Jack</span>	<b>スケルトン</b> <span>Skelton</span>
<b>血の渇き</b> (この選手が他の選手をタックルして負傷させるたび、彼に血液トークンを1個置く。)	<b>催眠の視線</b> (プレー時、敵選手を1人選ぶ。ターン終了まで、その選手はすべての表記能力を失う。)	<b>堅固</b> (この選手がボールキャリアである間、敵選手は彼にタックルできない。)	<b>レスポンス</b> :このマッチ内のいずれかの選手が他の選手を成功したタックルにより負傷させるたび、タックルした選手に反則トークンを1個割り振る。	<b>ダンプオフ</b> (この選手がボールキャリアになるかボールを落とす場合、あなたはこのマッチのいずれかの味方選手にボールを移動してよい。)	<b>レスポンス</b> :この選手が他の選手を負傷させるたび、このマッチ内のダウンしている選手を1人スタンドさせてよい。	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)
<b>常の飢え</b> (この選手がタックルを試みる対象を選ぶたび、相手の選手の代わりに味方の選手を対象として選んでよい。)	<b>レスポンス</b> :この選手がボールキャリアになるたび、このマッチ内の他のダウンしているあなたの選手を1人スタンドさせてよい。	<b>スケルトン</b> <span>Skelton</span>	<b>スケルトン</b> <span>Skelton</span>	<b>ゾンビ</b> <span>Zombie</span>	<b>ゾンビ</b> <span>Zombie</span>	<b>ゲール</b> <span>Ghoul</span>
<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	<b>ガード</b> (敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用してよい。)	ゆっり、確実に。ゾンビは勝負の勝ち方という物を分かっている……相手を食えばいいのだ！	ゆっり、確実に。ゾンビは勝負の勝ち方という物を分かっている……相手を食えばいいのだ！	この選手がボールキャリアである間、彼は <b>身かわし</b> を得る(この選手に対するタックル中に、あなたは敵監督にすべてのタックルダイスを1回ふりなおさせてよい。)	この選手がボールキャリアである間、彼は <b>身かわし</b> を得る(この選手に対するタックル中に、あなたは敵監督にすべてのタックルダイスを1回ふりなおさせてよい。)

<b>ゲール</b> <span>Ghoul</span>	<b>ワイト</b> <span>Wight</span>	<b>ワイト</b> <span>Wight</span>	<b>ミイラ</b> <span>Mummy</span>	<b>ムマ・ホテップ</b> <span>Wilhelm Chaney</span>	<b>セパルカー</b> <span>Sepulchre</span>	<b>ジバー</b> <span>Jibber</span>
この選手がボールキャリアである間、彼は <b>身かわし</b> を得る(この選手に対するタックル中に、あなたは敵監督にすべてのタックルダイスを1回ふりなおさせてよい。)	<b>掻き出し</b> (あなたは  を使用する代わりに、ボールを中央に置いてもよい。)	<b>掻き出し</b> (あなたは  を使用する代わりに、ボールを中央に置いてもよい。)	<b>悪党</b> (この選手が敵選手を負傷させた場合、  を得る。)	<b>レスポンス</b> :このマッチ内の敵選手に反則トークンが割り当てられるたび、あなたはそのトークンを見てよい。	<b>レスポンス</b> :このマッチ内のいずれかの選手が負傷するたび、  を得る。	<b>身かわし</b> (この選手に対するタックル中に、あなたは敵監督にすべてのタックルダイスを1回ふりなおさせてよい。)
<b>ワイト</b> とは、自らの魂を勝利の名の下に売り飛ばした選手のなれの果てだそうだ。なんたる獣身だろうか！	<b>ワイト</b> とは、自らの魂を勝利の名の下に売り飛ばした選手のなれの果てだそうだ。なんたる獣身だろうか！	<b>ワイト</b> とは、自らの魂を勝利の名の下に売り飛ばした選手のなれの果てだそうだ。なんたる獣身だろうか！				



墓掘人組合 <sup>Gravedigger's Union</sup>	魔術師ギルド <sup>Necromancer's Guild</sup>	引きずり込み <sup>Pull Under</sup>	邪悪な神殿 <sup>Unholy Altar</sup>	執拗 <sup>Relentless</sup>	物騒暇無し <sup>No Rest for the Wicked</sup>
<b>マッチアップアクション:</b> このカードを消耗し、あなたの手札からカードを1枚捨てる。その後、あなたの捨て札パイルにある、スタンド時スターパワーが捨てたカードのもの以下のカードを1枚選び、それをあなたの手札に加える。	<b>マッチアップアクション:</b> このカードを消耗し、いずれかのマッチの❌を持つあなたの選手をスタンさせる(これは再生の成功とはみなさない)。	<b>レスポンス:</b> あなたの選手が再生に成功した後、このカードを消耗し、そのマッチ内の敵選手を1人選ぶ。その選ばれた選手はただちにダウンになる。	<b>レスポンス:</b> 再生の試みのためにダイスをふる前、このカードを消耗する。あなたの選手は❌の代わりに■で再生する。再生に失敗した場合、🔴を得る。	<b>レスポンス:</b> いずれかの選手が再生に成功した後、このカードを消耗し、ただちにその再生した選手のスタンド時スキルを、そのマッチに参加したかのように使用する。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたの選手がすべてスタンドであるマッチ1つにつき、🔴を得る。
逆巻く憎悪 <sup>Seething Hatred</sup>	死体の数 <sup>Body Count</sup>	妖墨の呪詛 <sup>Hag's Hex</sup>	暗黒の女妖術師 <sup>Dark Sorceress</sup>	死の色合い <sup>Deathlace</sup>	一斉のあざ笑い <sup>Sneering Assistant</sup>
<b>レスポンス:</b> タックルの試みにより■を適用するたび、このカードを消耗し、同じ選手に対しただちにもう1回タックルを試みる。このカードの結果その選手が負傷した場合、🔴🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> 「勝者の決定」ステップの後、あなたの選手が少なくとも1人いるマッチのダウンしている敵選手1人につき、🔴を得る。	<b>レスポンス:</b> 他のいずれかの監督が1個以上のダイスをふった後、このカードを消耗する。その監督はすべてのダイスをふり直す。	<b>マッチアップアクション:</b> このカードを消耗し、いずれかのマッチのボールを1個選ぶ。ダイスを1個ふって以下を適用する。 ■: そのボールをミッドフィールドに戻す。 ■: 効果無し。 ❌: そのボールをそのマッチの任意の選手に与える。	<b>レスポンス:</b> いずれかの監督がタックルの試みのためにダイスを2個ふった後、このカードを消耗し、 <b>両方</b> の結果を適用する。この効果の結果ダウンした選手のすべてのダウン時スキルを無視する。	<b>レスポンス:</b> あなたか他の監督があなたの選手に対するタックルの試み中に■か❌の結果を適用した後、このカードを消耗する。そのマッチのあなたの選手1人につき、🔴を得る。
血の味 <sup>Taste of Blood</sup>	サブリミナル広告 <sup>Subliminal Advertisements</sup>	闇の接吻 <sup>The Dark Kiss</sup>	顔の奪い合い <sup>Feeding Frenzy</sup>	意志の力 <sup>Force of Will</sup>	貪欲な飢え <sup>Ravenous Hunger</sup>
<b>レスポンス:</b> あなたの選手によるタックルの試みの前に、このカードを消耗する。あなたのターンの終了時まで、その選手は <b>熱狂</b> を得る(この選手がタックルを行うとき、そのタックルに関して彼のスターパワーを1増やす)。	<b>レスポンス:</b> あなたがマッチに選手を参加させた後、このカードを消耗し、そのマッチ内の敵選手を1人選ぶ。あなたのターンの終了時まで、その選ばれた選手はすべての表記能力を失う。	<b>レスポンス:</b> あなたの選手がタックルの試みにより敵選手を負傷させたとき、このカードを消耗し、そのマッチ内のあなたの選手1人に血液トークンを1個割り振る。	<b>レスポンス:</b> いずれかの選手が負傷した後、このカードを消耗し、その負傷した選手のマッチ内のあなたの選手を1人スタンドさせる。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたのすべての血液トークンによるスターパワーを1増やす。	<b>マッチアップアクション:</b> このカードを消耗し、🔴を持つあなたのスタンドの選手1人の <b>毒</b> のスキルを使用する。

陰険な取引 <sup>Underhanded Dealings</sup>	陰険な取引 <sup>Underhanded Dealings</sup>	チアリーダー <sup>Cheerleaders</sup>	チアリーダー <sup>Cheerleaders</sup>	地元のタレント <sup>Home Grown Talent</sup>	地元のタレント <sup>Home Grown Talent</sup>	暴力的フーリガン <sup>Rowdy Hooligans</sup>
<b>スコアボードフェイス:</b> スコアボードフェイスの開始時、ハイライトを1つ選び、そのマッチのすべての選手の反則トークンの数を数える。このカードを消耗し、選んだハイライトで数えた反則トークン1個につき、🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> スコアボードフェイスの開始時、ハイライトを1つ選び、そのマッチのすべての選手の反則トークンの数を数える。このカードを消耗し、選んだハイライトで数えた反則トークン1個につき、🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたの選手が少なくとも1人いるマッチを1つ選ぶ。そのマッチのいずれかの敵選手の監督のファンがあなたよりも多ければ、🔴🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたの選手が少なくとも1人いるマッチを1つ選ぶ。そのマッチのいずれかの敵選手の監督のファンがあなたよりも多ければ、🔴🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> このカードを消耗し、あなたが勝利したマッチ1つのあなたが得る報酬セクション全体を🔴🔴🔴に置き換える(これはあなた以外の監督の表記報酬を置き換えない)。	<b>スコアボードフェイス:</b> このカードを消耗し、あなたが勝利したマッチ1つのあなたが得る報酬セクション全体を🔴🔴🔴に置き換える(これはあなた以外の監督の表記報酬を置き換えない)。	<b>レスポンス:</b> いずれかの選手が反則トークンにより退場するたび、🔴を得る。

暴力的フーリガン <sup>Rowdy Hooligans</sup>	再生コーチ <sup>Regeneration Coach</sup>	再生コーチ <sup>Regeneration Coach</sup>	市場の勢い <sup>Marketing Momentum</sup>	負け犬 <sup>Underdogs</sup>	負け犬 <sup>Underdogs</sup>	フェイント戦略 <sup>Feint Tactics</sup>
<b>レスポンス:</b> いずれかの選手が反則トークンにより退場するたび、🔴を得る。	<b>ゲーム終了時:</b> 🟢を得る。 <b>レスポンス:</b> あなたのいずれかの選手がダウンした後、このカードを消耗し、その選手は❌のダウン時スキルを使用してよい。	<b>ゲーム終了時:</b> 🟢を得る。 <b>レスポンス:</b> あなたのいずれかの選手がダウンした後、このカードを消耗し、その選手は❌のダウン時スキルを使用してよい。	<b>ゲーム終了時:</b> 他の監督を1人選ぶ。その監督が得ている契約トークン1個につき、🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたが勝利したマッチのうち、そのマッチの他の各監督の選手数がすべてあなたよりも多いマッチ1つにつき、🔴🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> あなたが勝利したマッチのうち、そのマッチの他の各監督の選手数がすべてあなたよりも多いマッチ1つにつき、🔴🔴を得る。	<b>スコアボードフェイス:</b> ダウンしているあなたの選手が少なくとも1人いるマッチに敗北するたび、🔴を得る。