

1^{D8} HA VITA PROPRIA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi dei turni dell'avversario, quando la palla è a terra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Deviare la palla dalla sua casella attuale, se atterra su un giocatore, non può tentare di prenderla. Essa si disperderà dal giocatore



EVENTI CASUALI



2^{D8} FESSURA IMPREVISTA

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

Tira 1D6 per ogni giocatore sulla Linea di Scrimmage. Con un risultato di 6, il giocatore è immediatamente Atterrato



EVENTI CASUALI



3^{D8} MUTAZIONE IMPROVVISA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegli un Beastmen Runner della tua squadra. Il Beastmen ottiene una delle seguenti mutazioni di tua scelta fino alla fine del Drive: Big Hand, Claws, Disturbing Presence, Foul Appearance, Horns



EVENTI CASUALI



4^{D8} BENEDETTO DA NUFFLE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che un qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Per la durata del Drive, il giocatore può ritirare un singolo dado durante ogni tuo turno di squadra. Tuttavia non può beneficiare dei re-roll di squadra per tutta la durata del Drive



EVENTI CASUALI



5^{D8} BENEDETTO DA KHORNE

QUANDO

Gioca questa carta quando la tua squadra causa una Perdita

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Il giocatore che ha inflitto la Perdita migliora la sua Forza di 1 fino alla fine della partita



EVENTI CASUALI



6^{D8} BENEDETTO DA NURGLE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra causa un KO o una Perdita su un giocatore avversario come risultato di una azione Fallo

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Fallo, ottiene l'Abilità Dirty Player (+1) e Disturbing Presence fino alla fine della partita



EVENTI CASUALI



7^{D8} BENEDETTO DA TZEENTCH

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua un'azione Passaggio con successo, che non sia un Passaggio Rapido, e che sia ricevuto con successo da un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Passaggio migliora la sua Agilità di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI



8^{D8} BENEDETTO DA SLAANESH

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra segna un Touchdown

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Il giocatore che ha segnato il Touchdown migliora il suo Movimento di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI



1^{D8} SFOGGIO DI FORZA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Minotauro, Chaos Ogre o Chaos Troll della tua squadra. Durante questo turno di squadra, se il giocatore scelto effettua un'azione Blocco, può tirare un dado Blocco aggiuntivo, fino ad un massimo di tre dadi Blocco



DISORDINE MISTO



2^{D8} DUE SU UNO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegli due giocatori della tua squadra che stanno Marcando lo stesso giocatore. Immediatamente eseguire un'azione Blocco con uno dei due giocatori scelti contro il giocatore che entrambi stanno Marcando



DISORDINE MISTO



3^{D8} FUGGI FUGGI!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra ma prima che un qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Durante il tuo turno di squadra, tu puoi fare due azioni Blitz, tuttavia, entrambe le azioni Blitz devono essere eseguite da dei Beastmen Runner



DISORDINE MISTO



4^{D8} CRESCITA INSTANTANEA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Beastmen Runner della tua squadra. Per il resto della partita il Beastman Runner ottiene le Abilità Prehensile Tail e Tentacles



DISORDINE MISTO



5^{D8} HO DETTO STATE GIÙ!

QUANDO

Gioca questa carta quando un Chosen Blocker effettua un'azione Blocco che risulta in uno Spintone

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Chosen Blocker può ritirare tutti i dadi di quell'azione Blocco



DISORDINE MISTO



6^{D8} TRAPPOLA A CHIODI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Drive, prima che qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori avversari che si trova in una Zona Laterale. Il giocatore scelto non può muovere durante il turno della squadra avversaria. Inoltre, alla fine del turno della squadra avversaria, effettuare un tiro Armatura per il giocatore scelto



DISORDINE MISTO



7^{D8} LE FIAMME DEL CHAOS

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Drive, prima che qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere a caso uno dei giocatori avversari. Il giocatore prende fuoco immediatamente. Effettuare un tiro Infortunio contro di lui



DISORDINE MISTO



8^{D8} CORROMPERE L'ARBITRO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Per il resto della partita i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per aver commesso azioni Fallo



DISORDINE MISTO

