

1 D8 UN BUON ROTTAME

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 giocatori Stunmati della tua squadra. Questi giocatori immediatamente si girano e diventano Proni



IMPRESE EROICHE



2 D8 IL TUO TESCHIO È MIO!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un Bloodborn Marauder Lineman della tua squadra. Per la durata della sua attivazione considera la sua caratteristica di Forza più grande di 1 di quella di qualsiasi giocatore contro cui effettua un'azione Blocco. Inoltre ottiene l'abilità Mighty Blow (+1)



IMPRESE EROICHE



3 D8 IL MIO TURNO..."

QUANDO

Gioca questa carta quando un Bloodseeker della tua squadra dovrebbe essere Spinto da un avversario come risultato di un'azione Blocco, ma non Atterrato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il Bloodseeker non è Spinto e può immediatamente effettuare un'azione Blocco contro il giocatore che stava effettuando il Blocco contro di esso. Se il giocatore è Atterrato, questo non è un Turnover a meno che non stava trasportando il pallone



IMPRESE EROICHE



4 D8 "E STAI GIÙ"

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato



IMPRESE EROICHE



5 D8 SE TE DI SANGUE FRENETICA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra con l'abilità Frenzy Atterra un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'altra azione Blocco contro un altro giocatore avversario che sta Marcando



IMPRESE EROICHE



6 D8 COLPISCI & MUOVI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Movimento



IMPRESE EROICHE



7 D8 IL GOR VEDE ROSSO

QUANDO

Gioca questa carta quando dichiari un'azione Blitz con un Khorngor della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Se il Khorngor muove di almeno due caselle prima di effettuare l'azione Blitz, ottiene un ulteriore +1 in Forza



IMPRESE EROICHE



8 D8 MANTENETE LA LINEA!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Tutti i giocatori della tua squadra ottengono l'abilità Stand Firm fino alla fine del turno di squadra avversario



IMPRESE EROICHE



1^{D8} RINASCITA NEL SANGUE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Un giocatore della tua squadra che è stato Infortunato o Morto durante la partita si recupera immediatamente dai suoi infortuni ed è posizionato nello spazio Riserve della Panchina



DISORDINE MISTO



2^{D8} COLLERA DI KHORNE

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di un Drive in cui non ci sono stati giocatori rimossi come KO o Perdite

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Effettuare un tiro Infortunio per quel giocatore



DISORDINE MISTO



3^{D8} TESCHIO RANDAGIO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare 1D6. Con un risultato di 1, non succede nulla. Con un risultato di 2-5 effettuare un tiro Armatura per quel giocatore. Con un risultato di 6, effettuare un tiro Armatura per quel giocatore applicando un modificatore +1 al tiro



DISORDINE MISTO



4^{D8} SPRAY ARTERIOSO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore è rimosso come Perdita

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un giocatore adiacente al giocatore che è stato rimosso come Perdita. Il giocatore non può fornire assistenza difensiva o offensiva fino alla fine della sua prossima attivazione



DISORDINE MISTO



5^{D8} UN TIPO DI ALLENATORE "PRATICO"

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Selezionare un giocatore avversario in una delle due Zone Laterali. L'allenatore può immediatamente effettuare un Blocco contro il giocatore selezionato. L'allenatore ha Forza 3 e nessuna Abilità o Tratto. Se l'allenatore è Atterrato, non si causa un Turnover, e non potrà più contestare la Chiamata del Fallo



DISORDINE MISTO



6^{D8} PALLONE INTRISO DI SANGUE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive in cui tu sei la squadra che calcia, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari subiscono una penalità -1 alla loro PA quando tentano un'azione Passaggio ed una penalità -1 alla loro AG quando tentano di ricevere il pallone, o quando tentano di raccogliarlo da terra



DISORDINE MISTO



7^{D8} ABOMINIO DI SANGUE RAMPANTE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Selezionare casualmente un D3 giocatori avversari. Ogni giocatore selezionato è immediatamente Atterrato



DISORDINE MISTO



8^{D8} BAGNO DI SANGUE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori che effettuano Passi Aggiuntivi falliranno con un risultato di 1 o 2, invece che il normale 1



DISORDINE MISTO

