

# 1<sub>D8</sub> KERRUNCH!

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Blocco da parte di un Black Orc della tua squadra

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo ottiene un modificatore +2 per il Tiro Armatura

 **EVENTI CASUALI**

# 2<sub>D8</sub> SQUIG!

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegli un giocatore Prono della squadra avversaria. Effettuare un Tiro Armatura contro di esso

 **EVENTI CASUALI**

# 3<sub>D8</sub> ROCCE AFFIORANTI

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che sta per effettuare un Rush (Passi Aggiuntivi)

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo subisce una penalità -2 quando effettua un Rush (Passi Aggiuntivi)

 **EVENTI CASUALI**

# 4<sub>D8</sub> DISTRAZIONE DELL'ALLENATORE

## QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore dichiara un'azione Fallo, prima che qualsiasi dado sia tirato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore Attivo non può essere Espulso per commettere il Fallo, e ottiene un modificatore +1 sia per il Tiro Armatura che per il Tiro Infortunio

 **EVENTI CASUALI**

# 5<sub>D8</sub> INTERVENTO GASTRONOMICO

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Scegliere uno dei Trained Troll della tua squadra. Il Trained Troll può immediatamente usare il Tratto Projectile Vomit come se fosse il giocatore attivo

 **EVENTI CASUALI**

# 6<sub>D8</sub> NON RESTARE LÌ

## QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Il giocatore che stava Stallando è Atterrato e puoi applicare un modificatore +1 quando esegui il tiro Armatura contro di lui.

 **EVENTI CASUALI**

# 7<sub>D8</sub> NON LO BERREI!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che entrambe le squadre si schierino

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario. Quel giocatore non può essere schierato per questo Drive.

 **EVENTI CASUALI**

# 8<sub>D8</sub> MEGLIO FUORI CHE DENTRO!

## 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 Trained Troll della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Trained Troll ottiene la Abilità Disturbing Presence

 **EVENTI CASUALI**

## 1<sup>D8</sup> PRENDITI CURA DI QUELLI

### 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 Black Orc della tua squadra. Questi ottiene l'Abilità Guard fino alla fine del Drive



## 2<sup>D8</sup> IL PIANO DI KUNNIN

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Quando la tua squadra usa un re-roll di squadra, tira 1D6. Con un risultato di 5+ immediatamente recupera il re-roll appena usato



## 3<sup>D8</sup> IN TAVOLA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi che sia Marcato sia da un Black Orc che da un Goblin Bruiser della tua squadra. Il giocatore è immediatamente Atterrato



## 4<sup>D8</sup> LA CORDA STENDIBIANCHERIA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario Dodgia in una casella dove è ancora Marcato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore attivo subisce una penalità -2 al suo Dodge, e non può usare l'Abilità Dodge



## 5<sup>D8</sup> TORNA IN GIOCO!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Qualsiasi giocatore Libero può muovere fino a due caselle per andare a Marcare un giocatore avversario



## 6<sup>D8</sup> ATERRAGGIO PERFETTO!

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Trained Troll lancia un compagno di squadra In Piedi

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il compagno di squadra lanciato atterra automaticamente con successo, non c'è bisogno di tirare il dado



## 7<sup>D8</sup> MORDERE LE ROTULE

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Goblin Bruiser della tua squadra. Il Goblin Bruiser conta avere la sua caratteristica di Forza a 3 durante la sua attivazione



## 8<sup>D8</sup> GROSSO È MEGLIO!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Black Orc della tua squadra che sta Marcando un giocatore avversario con caratteristica di Forza 3 o più bassa. Il Black Orc può eseguire un'azione Blocco gratuita contro quel giocatore

