

1_{D8} NON PUOI PRENDERMI!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

EFFETTO

Scegliere un Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner aumenta il suo valore di Movimento fino a 10 per la durata del Drive



COLPI BASSI



2_{D8} GLOBO AVVELENATO DEL VENTO

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 Lanciatore della tua squadra. Il Lanciatore ottiene il Tratto Bombardier durante la sua attivazione, tuttavia, i giocatori non possono tentare di ricevere la bomba



COLPI BASSI



3_{D8} STELLE DA LANCIO

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 giocatore avversario In Piedi entro tre caselle da un Gutter Runner. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore



COLPI BASSI



4_{D8} PALLONE BOMBA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, se un avversario è in possesso del pallone prima che un qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il pallone esplose immediatamente. Il giocatore in possesso del pallone è immediatamente Atterrato ed un nuovo pallone Devia dalla casella del giocatore Atterrato



COLPI BASSI



5_{D8} FULMINE WARP

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 giocatore avversario In Piedi. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Poi tirare 1D6. Con un risultato di 5+ selezionare un altro giocatore avversario In Piedi entro due caselle dal giocatore originale ed eseguire un tiro Armatura anche per lui



COLPI BASSI



6_{D8} LAME DEL PIANTO

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 Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner ottiene il Tratto Stab e può ritirare sia il tiro Armatura sia il tiro Infortunio durante la sua attivazione



COLPI BASSI



7_{D8} TANA SOTTERRANEA

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 giocatore In Piedi della tua squadra. Rimuoverlo dal campo e poi piazzarlo su una delle due botole del campo



COLPI BASSI



8_{D8} LO SPUNTINO SABOTATORE DI METÀ PARTITA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore non può essere schierato in campo durante il prossimo Drive



COLPI BASSI



1^{D8} CODA A FRUSTA

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 un giocatore della tua squadra. Il giocatore ottiene la Mutazione Prehensile Tail fino alla fine del turno



EVENTI CASUALI



2^{D8} FURIA BERSERK

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 un Rat Ogre della tua squadra. Il Rat Ogre può eseguire due Azioni Bloccare in questo turno invece che una. Questo può includere anche un Blitz se si desidera



EVENTI CASUALI



3^{D8} SCIAME DI RATTI

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

Per la durata del turno, ogniqualvolta un giocatore avversario desidera eseguire un'Azione Movimento (incluso anche come parte di un Blitz), deve tirare 1D6 prima di muovere. Con un risultato di 1-2, il giocatore è catturato dallo sciame e non può eseguire l'Azione Movimento. Se il giocatore non può muovere può ancora tentare un'Azione Passaggio, Passaggio alla Mano o Bloccare se possibile



EVENTI CASUALI



4^{D8} MALFUNZIONAMENTO DEL CONGEGNO

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 una casella entro due caselle dal bordo campo. Qualsiasi giocatore che si trova nella casella scelta è immediatamente Atterrato. Tirare 1D6 per ogni giocatore che si trova adiacente alla casella scelta. Con un risultato di 4+ anche quel giocatore è Atterrato



EVENTI CASUALI



5^{D8} ERA QUI UN MOMENTO FA....

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 casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore è immediatamente piazzato Prono ed è Stunned. Se il giocatore trasportava il pallone, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



6^{D8} BZZZT!

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 casualmente un giocatore avversario In Piedi. Immediatamente eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Se il giocatore trasportava il pallone, ed è Atterrato come risultato di questo effetto, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



7^{D8} LA MALEDIZIONE DEL RATTO CORNUTO

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

Scegliere casualmente un Lineman della squadra avversaria. Il giocatore è posizionato nello spazio Riserve della sua Panchina e tu puoi piazzare in campo un Lineman Skaven dal tuo spazio Riserve se ne hai uno. Questo può portare il numero dei tuoi giocatori in campo sopra ad 11



EVENTI CASUALI



8^{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 di questo Drive

EFFETTO

Scegliere un Lineman Skaven della tua squadra. Il Lineman Skaven ottiene una delle seguenti Mutazioni a tua scelta fino alla fine del Drive: Claws, Horns, Disturbing Presence, Big Hand, Foul Appearance



EVENTI CASUALI

