

## 1<sup>DS</sup> DISGUSTAMENTE SCIVOLOSO

### 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 Pestigor della tua squadra. Per la durata del tuo turno di squadra, il Pestigor scelto supera ogni tiro per il Dodge con un risultato 2+



IMPRESE EROICHE

## 2<sup>DS</sup> LA FORZA DEL CICCIONE

### 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 Bloater della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, se il Bloater scelto esegue un'azione Blocco, la sua Forza conta essere raddoppiata, (fino ad un massimo di 10)



IMPRESE EROICHE

## 3<sup>DS</sup> LA FURIA DEL ROTSPAWN

### 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 il Rotspawn della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, il Rotspawn può eseguire due azioni Blocco invece di una, sebbene nessuna delle due può essere parte di un'azione Blitz



IMPRESE EROICHE

## 4<sup>DS</sup> RIGURGITO TEMPESTIVO

### QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un Bloater della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il Bloater attivato immediatamente esegue un'azione Speciale Projectile Vomit



IMPRESE EROICHE

## 5<sup>DS</sup> FETIDO SUDARIO

### 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. Per la durata del turno della squadra avversaria, quel giocatore non può essere scelto come bersaglio di azioni Blocco o azioni Blitz, o azioni Speciali che prendono a bersaglio un giocatore avversario



IMPRESE EROICHE

## 6<sup>DS</sup> RESILIENZA DISGUSTOSA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra dovrebbe essere rimosso come Perdita

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore scelto non è rimosso come Perdita, e rimane In piedi nella casella in cui si trovava



IMPRESE EROICHE

## 7<sup>DS</sup> INCORNATO DAL GOR

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Se il Pestigor muove almeno due caselle prima di effettuare l'azione Blitz, può aggiungere un ulteriore +1 alla sua Forza



IMPRESE EROICHE

## 8<sup>DS</sup> BENEDIZIONE DI NURGLE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra infligge un KO o una perdita su un giocatore avversario come risultato di un'azione Fallo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

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



IMPRESE EROICHE

## 1<sup>D8</sup> SCIAME DI MOSCHE

### 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 avversario. Per la durata del turno di squadra avversario il giocatore scelto dimezza la sua capacità di Movimento (arrotondando verso l'alto) e non può effettuare azioni di Passaggio alla Mano o Passaggio



COLPI BASSI



## 2<sup>D8</sup> PUSTOLE PUTRIDE

### QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori è Atterrato come risultato di un'azione Blocco effettuata da un giocatore avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore avversario immediatamente è posizionato Prono e Stordito. Questo non causa un Turnover, a meno che il giocatore avversario non fosse in possesso del pallone



COLPI BASSI



## 3<sup>D8</sup> MARCIUME DORMIENDE

### 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 che sia Marcato da un Rotter Lineman della tua squadra. Il giocatore scelto è immediatamente Stordito



COLPI BASSI



## 4<sup>D8</sup> PENSO CHE SIA SPENTO...

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Selezionare casualmente un D3 giocatori avversari. I giocatori scelti non possono essere attivati durante il primo turno del secondo tempo della squadra avversaria



COLPI BASSI



## 5<sup>D8</sup> POZZA DI VOMITO

### 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 della squadra avversaria, i giocatori subiscono una penalità -2 al tentativo di effettuare dei Passi Aggiuntivi



COLPI BASSI



## 6<sup>D8</sup> LAMA RANCIIDA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra dichiara un'azione Blocco (ma non come parte di un'azione Blitz) contro un giocatore avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore scelto non effettua l'azione Blocco, ma invece tira un D6. Con un risultato di 1-2 non succede nulla. Con un risultato di 3+, il bersaglio dell'azione Blocco soccombe ed è immediatamente piazzato nello spazio Riserve. Se stava trasportando il pallone, rimbalzerà dalla casella in cui si trovava il giocatore



COLPI BASSI



## 7<sup>D8</sup> CORROSIONE IMPROVVISA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi che sia Marcato da un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore avversario scelto riduce il suo Valore Armatura di 1



COLPI BASSI



## 8<sup>D8</sup> PIAGA DEI FORUNCOLI

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario entro 3 caselle da una Linea Laterale. Il giocatore scelto diventa ricoperto di piaghe e foruncoli. Quando si effettua un tiro Infortunio contro di lui, aggiungere 1 al risultato



COLPI BASSI

