

1^{D8} NOCCHIERA IN ACCIAIO RIPIEGATO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene il Tratto Stab



OGGETTI MAGICI



2^{D8} CORONA DI SCHEGGE DI GHIACCIO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli uno Yheteo della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Yheteo scelto può ritirare il D6 quando tira per il Tratto Unchannelled Fury



OGGETTI MAGICI



3^{D8} I MARCHI DEL DIO LUPO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli uno Ulfwerener della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Ulfwerener scelto ottiene l'Abilità Mighty Blow (+1)



OGGETTI MAGICI



4^{D8} CINGHIALE CORAZZATO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un Beer Boar della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Beer Boar scelto ha in AV di 8+



OGGETTI MAGICI



5^{D8} ELMO CON LE CORNA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'Abilità Horns



OGGETTI MAGICI



6^{D8} IL MANTELLO DEL PREDONE

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta la sua capacità di Movimento di 1



OGGETTI MAGICI



7^{D8} LA CINTURA DELLA MONTAGNA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene le Abilità Stand Firm e Thick Skull



OGGETTI MAGICI



8^{D8} BRACCIALI DI CORTECCIA DI FERRO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta il suo AV di 1



OGGETTI MAGICI



1^{D8} ABBATTERE I DEBOLI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Lo Yhetee può immediatamente fare un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato. Inoltre lo Yhetee non sarà Espulso se tirerà un doppio sul tiro Armatura o sul tiro Infortunio



IMPRESE EROICHE



2^{D8} SBUFFA COME UN CAMPIONE

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco durante il tuo turno di squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Durante l'azione Blocco, il giocatore che dichiara l'azione Blocco tira un dado Blocco aggiuntivo (fino ad un massimo di 3)



IMPRESE EROICHE



3^{D8} DAI TUTTO QUELLO CHE HAI!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine del tuo turno di squadra, ciascun giocatore della tua squadra può ritirare un singolo dado Blocco quando effettua un'azione Blocco



IMPRESE EROICHE



4^{D8} COMANDANTE IN COPERTA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegli un Norse Raider Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Norse Raider Lineman scelto ottiene l'Abilità Leader



IMPRESE EROICHE



5^{D8} DIMOSTRAZIONE DI FORZA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

L'Ulfwerener aggiunge +1 alla sua Forza e ottiene l'Abilità Juggernaut fino alla fine dell'azione Blitz



IMPRESE EROICHE



6^{D8} LA CARICA DELLE VALKYRIE

QUANDO

Gioca questa carta quando una Valkyria della tua squadra usa l'Abilità Dauntless

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Invece di tirare un D6 per l'Abilità Dauntless, la Valkyria conta come avere tirato 6



IMPRESE EROICHE



7^{D8} IL FALCIATORE TITANICO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

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



IMPRESE EROICHE



8^{D8} SALVATO DALLA PANCETTA

QUANDO

Gioca questa carta quando un Beer Boar della tua squadra dichiara una azione Blitz

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Beer Boar aggiunge +2 alla sua Forza e ottiene l'abilità Block fino alla fine dell'azione Blitz



IMPRESE EROICHE

