

BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

AMULETO DELLA FORZA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra con Forza 3 o meno. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta la sua Forza di 1



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

RUNA DELL'AMICIZIA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto perde il tratto Animosity (X). Inoltre, se il giocatore è Espulso, puoi aggiungere un modificatore +1 al tiro quando si discute per la Chiamata del Fallo



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

ELMO MAGNIFICO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene le abilità Thick Skull e Horns



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL GUANTO MAGNETICO DI MERSCHDORF

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Old World Uman Catcher o un Old World Dwarf Runner della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può applicare un modificatore +1 al test di Agilità quando cerca di raccogliere o ricevere il pallone, o quando tenta di interferire con un passaggio



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

CORPETTO TEMPESTATO DI RUNE

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta la sua Armatura di 1, fino ad un massimo di 11



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

LE POTENTI SCINTILLE DI LUDWIG

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

Scarta questa carta quando il suo effetto è stato usato

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Una volta per partita, se il giocatore scelto è In Piedi dopo aver Atterrato un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco durante la sua attivazione, può scegliere di non effettuare il tiro Armatura per il giocatore Atterrato e di girarlo immediatamente sul lato Stordito



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

ORECCHINO PORTENTOSO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro. Inoltre se il giocatore scelto è in campo quando si tira il risultato Allenamento Brillante, sulla tabella dell'Evento del Kick-off, applicare un modificatore +1 al tiro del D6 per determinare quale squadra ottiene il re-roll di squadra aggiuntivo



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

STIVALI CON PUNTA D'ACCIAIO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 prima del passo 6

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto applica un modificatore +1 al tiro Armatura quando effettua un'azione Fallo



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

MOVIMENTO PELVICO

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco con un Old World Human Blitzer, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine della corrente attivazione, il giocatore attivo può ritirare qualsiasi numero di dadi Blocco e aggiungere un modificatore +1 al tiro Armatura



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

LASCIAMELO!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Old World Halving Hoperful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman o un Ogre In Piedi della tua squadra. Il Treeman o l'Ogre possono effettuare un'azione speciale Lanciare Compagni con il giocatore scelto prima che il turno inizi. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario in portata, sarà sempre un successo e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere gli effetti di un atterraggio in una casella occupata normalmente



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

TENACIA NANICA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passaggio 5 ma prima del passaggio 6

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Blocker, Old World Dwarf Runner, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può ritirare qualsiasi test Agilità quando tenta di effettuare un Dodge



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

UNA CORSA AUDACE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Runner della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta il suo Movimento di 1 e ottiene le abilità Sprint e Sure Feet



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

UN'ALLEANZA SENZA TEMPO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore Old World Human della tua squadra dichiara un'azione Blocco contro un giocatore Marcato da un giocatore Old World Dwarf o Old World Halfling della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

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



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

KNOCKOUT SPETTACOLARE!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario come risultato di una azione Blocco è rimosso come KO o Perdita

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Tu guadagni un Re-roll di squadra. Se questo Re-roll di squadra non viene usato per la fine di questo corrente Drive, è perso



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

LA RICEZIONE DELLA PARTITA

QUANDO

Gioca questa carta prima che un Old World Human Catcher effettui un test di Agilità per ricevere il pallone

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

L'Old World Human Catcher può ignorare tutti i modificatori negativi quando tenta di ricevere il Pallone



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

COMPAGNI DI ZUFFA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Blocco durante il tuo turno di squadra, ma la sua Armatura non è rotta

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra che ha fornito assistenza offensiva contro quel giocatore che è stato Atterrato e sta ancora Marcando il giocatore Atterrato, può effettuare immediatamente un'azione Fallo extra per quel turno



IMPRESE EROICHE

