

BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

TRAPPOLE SMARRITE

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore entro 2 caselle dai lati del campo. Quel giocatore è immediatamente piazzato Prono e Stordito



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

SOUIGG IN LIBERTÀ!

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra, se il pallone è a terra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Devviare il pallone dalla sua posizione attuale



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

DETRITI CADENTI

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 non succede nulla. Con un risultato di 3-5, effettuare un tiro Armatura contro quel giocatore ed un eventuale tiro Infortunio. Con un risultato di 6, il giocatore è Atterrato ed un modificatore +1 si applica al tiro Armatura



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

FORNITURE CONTAMINATE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del passo 2 della Sequenza di Fine di un Drive

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

I giocatori avversari subiscono un modificatore -1 quando tentano di recuperarsi dal KO



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

IMMERSI NELL'OSCURITÀ

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 D3 + 1 giocatori In Piedi della tua squadra che non abbiano il pallone. I giocatori selezionati possono muovere immediatamente di una casella ignorando le Zone Tackle



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

VANTAGGIO DEL CAMPO DI CASA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Quando un giocatore avversario è spinto o atterra fra la folla, applicare un modificatore +1 al tiro Infortunio



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

RAGNATELE GIGANTI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del primo Drive della partita, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del primo turno di squadra del tuo avversario

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari hanno il loro Movimento ridotto di 2, fino ad un minimo di 1



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

FOGNATURE SCOPPIATE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Skaven Clanrats, Skaven Throwers, Skaven Blitzers, Gutter Runners della tua squadra ottengono l'abilità Foul Appearance



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

SBUFFO DI FUMO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Gutter Runner della tua squadra è il bersaglio di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Gutter Runner che è bersaglio della azione Blocco può immediatamente muovere di una casella, ignorando le Zone di Tackle. Il Gutter Runner deve muovere in modo che non sia più marcato dal giocatore avversario che lo ha preso a bersaglio dell'azione Blocco, altrimenti questa carta non può essere giocata. Poi l'attivazione del giocatore avversario termina immediatamente



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

RICARICA A METÀ TEMPO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Immediatamente aggiungi un D3+1 Underworld Snotling Journeymen al tuo spazio Riserve della panchina. Questo può portare il numero dei giocatori della tua squadra sopra a 16 temporaneamente. Sono dei normali giocatori Vagabondi in ogni aspetto tranne che non possono essere ingaggiati nella sequenza Post-partite e non possono ricevere l'MVP



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

CODA TAGLIANTE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere uno Skaven Clanrats della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco il giocatore scelto ottiene il tratto Stab



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

WARPSTONE VIENI A PRENDERMI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegliere uno Skaven Clanrats o uno Skaven Blitzter della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ha la sua Forza aumentata di 1 e ottiene l'abilità Frenzy



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

"AVETELI RAGAZZI!"

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra corrente

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Underworld Goblin Linemen ed gli Underworld Snotling Linemen della tua squadra, ottengono l'abilità Guard



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

LITIGARE CON QUELLI GROSSI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra corrente

EFFETTO

Scegliere un Mutant Rat Ogre o un Underworld Troll della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può effettuare un Blocco aggiuntivo contro un altro bersaglio. Se il giocatore scelto ha l'abilità Frenzy, deve prima completare la prima azione Blocco (incluso il secondo Blocco per Frenzy), prima di scegliere il bersaglio del Blocco aggiuntivo



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

PALLONE DISGUSTOSO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, se un giocatore avversario desidera muovere in una casella che contiene il pallone, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore non può muovere in quella casella per questo turno, ma tuttavia può continuare la sua attivazione normalmente



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

FUNGHI COLTIVATI IN GROTTA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegli fino a tre Underworld Goblin Linemen o Underworld Snotling Linemen della tua squadra, e tira un D6 per ciascuno. Con un risultato di 1, il giocatore è immediatamente piazzato nello spazio Infortunati della panchina e non parteciperà oltre alla partita. Con un risultato di 2-5 il giocatore aumenta la sua Forza di 1 mentre la carta è in gioco. Con un risultato di 6, aumenta la sua Forza di 1 ed ottiene l'abilità Frenzy mentre la carta è in gioco



DISORDINE MISTO

