

BLOOD BOWL




COLPI BASSI

RUNA DEL VOLO INVOLONTARIO

QUANDO
Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se è finito con un Turnover

DURATA
Questa carta finisce immediatamente dopo il suo utilizzo

EFFETTO
Scegli un giocatore In Piedi avversario con una caratteristica di Forza 4 o meno. Quel giocatore è immediatamente catapultato in aria. Tratta quel giocatore come lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate). Tratta la qualità del lancio come Terribile

COLPI BASSI




BLOOD BOWL




IMPRESE EROICHE

L'ISTINTO DEL RICEVITORE

QUANDO
Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, dopo la fase 2 ma prima della fase 3

DURATA
Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO
Scegliere un tuo singolo giocatore Libero che non sia in Linea di Scrimmage. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore può applicare un modificatore +1 quando esegue un test di AG per ricevere la palla. Inoltre, quando questa carta è giocata, il giocatore può immediatamente muovere di un qualsiasi numero di caselle fino ad occupare la casella in cui atterrerà la palla, dopo la deviazione

IMPRESE EROICHE




**ERRATA CORRIGE V3.0
VERSIONE CARTE SPECIAL PLAYS RITAGLIABILI
E VERSIONE CARTE SPECIAL PLAYS TABELLE**

1^{D8} BLOCCO SPORCO

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori che non è stato ancora attivato in questo turno e che stia Marcando uno o più avversari. Questo giocatore è immediatamente Piazzato Prono, ed uno degli avversari che stava Marcando, è Atterrato immediatamente



COLPI BASSI



2^{D8} FORTI PREGIUDIZI

QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore commette un'azione Fallo, dopo aver indicato la vittima, ma prima di fare il tiro Armatura

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore che commette il Fallo ottiene una Assistenza in Attacco. In aggiunta, il giocatore che commette il Fallo non può essere Espulso in seguito a questa azione, senza tener conto del tiro Armatura, o del tiro Infortunio o di qualunque altra regola speciale che possa essere in effetto



COLPI BASSI



3^{D8} IL MAGGIOR COLPEVOLE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Quel giocatore ottiene sia l'Abilità Dirty Player (+1) sia Sneaky Git. Tuttavia se il giocatore viene Espulso, non puoi Chiamare il Fallo o usare una Mazzetta per questo giocatore



COLPI BASSI



4^{D8} PERICOLO DI SCIVOLATA

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 D3 giocatori avversari In Piedi, nessuno deve essere in possesso del pallone. Questi giocatori sono immediatamente Piazzati Proni



COLPI BASSI



5^{D8} SCARPETTE SCIVOLOSE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, applicare un modificatore -2 ogni volta che un giocatore tenta di Mettercela Tutta! per muovere una casella extra



COLPI BASSI



6^{D8} RUNA DEL VOLO INVOLONTARIO

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se è finito con un Turnover

DURATA

Questa carta finisce immediatamente dopo il suo utilizzo

EFFETTO

Scegli un giocatore In Piedi avversario con una caratteristica di Forza 4 o meno. Quel giocatore è immediatamente catapultato in aria. Tratta quel giocatore come lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate). Tratta la qualità del lancio come Terribile



COLPI BASSI



7^{D8} GUARDA, UNA DISTRAZIONE!

QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il tuo avversario deve tirare 1D6 per attivare un giocatore che stava Stallando quando è terminato il turno della sua squadra:
D6 Risultato
1-3 il giocatore non può essere attivato in questo turno di squadra
4-6 il giocatore può essere attivato normalmente



COLPI BASSI



8^{D8} TROVA L'INFIDO

QUANDO

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

DURATA

Se questa carta ha effetto, questo finisce alla fine di questo Drive

EFFETTO

Scegli uno dei tuoi giocatori che si trovi nello spazio Riserve della tua Panchina e tira 1D6. Con un risultato di 5 o 6, e senza tener conto di quanti giocatori hai attualmente in campo, puoi piazzare immediatamente quel giocatore in una casella Botola.
Alla fine del Drive, questo giocatore è automaticamente Espulso



COLPI BASSI



1^{D8} DURI A MORIRE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

EFFETTO

Scegliere D3 tuoi giocatori Stunnati. Questi giocatori immediatamente si girano a faccia in su, e diventano Proni



IMPRESE EROICHE



2^{D8} BOTTA DI VELOCITÀ

QUANDO

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

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un tuo giocatore. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore ottiene sia l'Abilità Sprint sia l'Abilità Sure Feet, e può incrementare il suo Movimento di 1 (fino ad un massimo di 9)



IMPRESE EROICHE



3^{D8} BLITZ SUICIDA

QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, in cui la tua squadra è quella che riceve, dopo la fase 3, ma prima dell'inizio del turno della squadra che riceve

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un tuo singolo giocatore Libero che non sia in possesso della palla. Questo giocatore può essere attivato immediatamente come sarebbe durante un normale turno di squadra per eseguire un'Azione Blitz. Per la durata di questa attivazione, il giocatore è considerato avere il Tratto No Hands



IMPRESE EROICHE



4^{D8} L'ISTINTO DEL RICEVITORE

QUANDO

Gioca questa carta durante l'Inizio di un Drive, dopo la fase 2 ma prima della fase 3

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un tuo singolo giocatore Libero che non sia in Linea di Scrimmage. Mentre questa carta è in gioco, questo giocatore può applicare un modificatore +1 quando esegue un test di AG per ricevere la palla. Inoltre, quando questa carta è giocata, il giocatore può immediatamente muovere di un qualsiasi numero di caselle fino ad occupare la casella in cui atterrerà la palla, dopo la deviazione



IMPRESE EROICHE



5^{D8} SCHIVATA FRIZZANTE

QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un giocatore della tua squadra nel tuo turno di squadra

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può applicare un modificatore +1 quando esegue un test AG per un Dodge. Tuttavia, mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo deve ridurre il suo Movimento di 1



IMPRESE EROICHE



6^{D8} NELLA ZONA

QUANDO

Gioca questa carta quando attivi un giocatore della tua squadra nel tuo turno di squadra

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine dell'attivazione del giocatore attivo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore attivo può ridurre di 1 ogni modificatore negativo che subisce per essere Marcato, fino ad un minimo di -1



IMPRESE EROICHE



7^{D8} CALCIO AL VOLO

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se finito con un Turnover, ma solo se un giocatore della tua squadra ha il possesso della palla quando il turno finisce

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Piazzare immediatamente la palla in qualsiasi casella desideri. Dopo averla piazzata, la palla rimbalzerà prima di atterrare. Se la palla non è ricevuta da un giocatore, rimbalzerà come normale prima di finire ferma a terra



IMPRESE EROICHE



8^{D8} PENSATA VELOCE

QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore esegue un'Azione Passaggio dopo che è stata misurata la distanza e dichiarata la casella bersaglio, ma prima che il giocatore attivo esegua il test per l'Abilità di Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un singolo giocatore In Piedi della tua squadra. Quel giocatore può immediatamente muovere fino a tre caselle, anche se è già stato attivato in questo turno. Se Cade durante il movimento si ha un Turnover



IMPRESE EROICHE

