

BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

UNIAMOCI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da due Gnoblar Linemen della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, qualsiasi Gnoblar Lineman che effettuerà un'azione Blocco contro l'avversario scelto considererà la sua Forza 3 invece che 1



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

CONGELATO

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'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che non ha il pallone. Il giocatore scelto non può essere attivato durante il suo prossimo turno, e perde la Zona Tackle



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

CHIAMA LA GRANDE FAUCE

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'uso

EFFETTO

Scegliere a caso un giocatore avversario. Il giocatore è immediatamente Atterrato, ed un modificatore +1 è applicato al suo tiro Armatura. Se il giocatore scelto stava portando il pallone, disperdere il pallone dalla casella in cui si trovava. Questo non causa un Turnover



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

CALCIALI MENTRE SONO A TERRA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Per la durata del turno, puoi commettere un qualsiasi numero di Falli, ogni azione Fallo deve essere commessa da un Gnoblar Lineman



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

RUTTO DI FUOCO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere una casella che sia adiacente ad una Linea Laterale come punto di partenza del Rutto di Fuoco. Il Rutto di Fuoco si estende per un D6 caselle dal punto prescelto, muovendo in linea retta dalla casella di partenza verso la Linea Laterale opposta. Effettuare un tiro Armatura per ogni giocatore che si trovi in una casella interessata dal Rutto di Fuoco. Se l'Armatura è rotta, effettuare il tiro Infortunio, altrimenti non succede nulla



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

SUPER RUNT PUNT

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Ogre Runt Punt della tua squadra. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua l'azione Kick Team-mate, può calciare alla distanza di un passaggio Lungo o Bomba se vuole



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

TESTATA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Il giocatore avversario perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



DISORDINE MISTO

PANCIA IN GIÙ

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Prono Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Piazzare l'Ogre Blocker Prono ed effettuare immediatamente un tiro Infortunio per il giocatore avversario Prono



DISORDINE MISTO



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

LA CORAZZA DI GRANITO DI GRUG

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

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario esegue un'azione Blocco contro questo giocatore, ogni risultato Difensore Incespica come un risultato Spintonato



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

L'ELMETTO INDURITO DI HRORGUT

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

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando il giocatore scelto dichiara un'azione Blitz, ottiene le abilità Block e Tackle per la durata dell'azione



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL MEDAGLIONE DELLO SLANCIO

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

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Juggernaut



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

BARILE DI STONEGRINDER

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta all'inizio del tuo terzo turno di questo tempo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Ogre Blockers e gli Ogre Runt Punters della tua squadra, possono ritirare i tiri Bone Head falliti



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL DENTE DELLA GRANDE BESTIA

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

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

LA CASSERUOLA CROCCANTE DELLO CHEF CRAGOTH

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine del secondo tempo, i giocatori amici recuperano dall'essere KO con un 2+. Inoltre, tirare un D6 per ogni giocatore che è rimosso per KO o come Perdita. Con un risultato di 5+ sono piazzati immediatamente nello spazio Riserve della panchina



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

GLI STIVALI DI SABERTUSK

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

Scegliere un Gnoblar Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto atterrerà sempre in sicurezza quando viene lanciato o calciato, salvo che non atterri in una casella occupata



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

L'OCCHIO DEL GELO

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

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari marcati dal giocatore scelto subiscono una penalità -1 alla loro caratteristica di Agilità



OGGETTI MAGICI

