

## BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

## PASSA E MUOVI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua con successo un'azione Passaggio che è ricevuta da un giocatore della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore che effettua l'azione Passaggio può continuare la sua attivazione se ha ancora del movimento rimanente



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



## BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

## SBARAZZATENE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra usa l'Abilità Dump-off

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Quando il giocatore usa l'abilità Dump-off, il passaggio potrà essere sia Corto che Lungo, invece che solo Rapido



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



## BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

## PRENDI LA PALLA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Per la durata della sua attivazione, il Blitzer ottiene l'Abilità Strip Ball



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



## BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

## L'ANATRA E LA RETE

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Runner della tua squadra. Durante l'attivazione del Runner, effettuerà ogni Dodge con successo con un risultato di 2+ senza tenere conto del numero delle Tackle Zone in cui si sta muovendo



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



# BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

# USA IL LORO STESSO PESO CONTRO DI LORO

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra dovrebbe essere Atterrato da un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Invece di essere Atterrato, il giocatore ed il giocatore avversario che ha effettuato l'azione Blocco sono piazzati Proni. Questo non causa un Turnover



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



# BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

# DI CAPPA E DI SPADA

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è il bersaglio di una azione Blocco

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Il giocatore ottiene le Abilità Block, Dodge e Sidestep per la durata della azione Blocco. Inoltre il giocatore che ha dichiarato l'azione Blocco non può usare le Abilità Tackle o Wrestle durante l'azione Blocco



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



# BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

# OPPORTUNISTA

## QUANDO

Gioca questa carta quando una palla persa atterra in una casella adiacente ad un giocatore Libero della tua squadra

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Il giocatore ottiene immediatamente il possesso del pallone



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



# BLOOD BOWL



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**

# STRAZIANTE

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere una Witch Elf della tua squadra. Per la durata del tuo turno, la Witch Elf può aggiungere uno al numero dei dadi Blocco che tira quando effettua un'azione Blocco (fino ad un massimo di 3 dadi)



**BENEFICI  
DELL'ALLENAMENTO**



## BLOOD BOWL



COLPI BASSI

## DARDO AVVELENATO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta quando il giocatore soccombe al veleno

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto è avvelenato. Alla fine di ciascuna attivazione del giocatore avvelenato, tirare un D6. Con un risultato di 6, il giocatore soccombe al veleno ed è posizionato immediatamente fra i KO. Questo non causa un Turnover a meno che il giocatore non era in possesso del pallone



COLPI BASSI



## BLOOD BOWL



COLPI BASSI

## L'OCCHIO DELLA MEDUSA

### 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 Marcato che non abbia il pallone. Il giocatore non può essere attivato durante il turno della squadra avversaria e perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione



COLPI BASSI



## BLOOD BOWL



COLPI BASSI

## RETI DA PESCA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario entro due caselle da un Lineman Dark Elf della tua squadra. Il giocatore è immediatamente piazzato Prono



COLPI BASSI



## BLOOD BOWL



COLPI BASSI

## CHIUDERE UN OCCHIO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Secondo Tempo

### DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

### EFFETTO

Per il resto della partita, i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per commettere azioni Fallo



COLPI BASSI



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## IL VELENO DI KHARIBDYSS

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo che abbia avuto effetto

### EFFETTO

Scegliere un Assassino della tua squadra. La prossima volta che l'Assassino rompe l'armatura di un giocatore avversario usando il Tratto Stab, può aggiungere 2 al tiro Infortunio



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## SCIOGLIERSI NELL'OMBRA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un giocatore Libero della tua squadra che non abbia il pallone. Quel giocatore può immediatamente muovere fino a quattro caselle ignorando le Zone Tackle. Il giocatore scelto deve finire questo movimento in modo che non sia ancora Marcato da nessun giocatore avversario



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## FATTI UN TUFFO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è Atterrato come risultato di una azione Blocco da parte di un giocatore avversario

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Tirare un D6 per il giocatore avversario. Con un risultato di 3+ quel giocatore è immediatamente Espulso. Questo non causa un Turnover



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## BOMBE FUMOGENE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è il bersaglio di una azione Blocco

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore della tua squadra che era il bersaglio dell'azione Blocco può immediatamente muovere di una casella ignorando le Zone Tackle. Il giocatore deve muovere in modo da non essere più Marcato dal giocatore avversario che lo aveva preso come bersaglio. L'attivazione del giocatore avversario termina immediatamente



**COLPI BASSI**

