

BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL LIBRO DEI RANCORI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, scegliere un giocatore avversario che sarà il bersaglio dei rancori della squadra. Ogniqualvolta un tuo giocatore esegue un'Azione Bloccare o Fallo contro il giocatore scelto, può ritirare qualsiasi dado per i tiri Blocco, Armatura o Infortunio



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

RUNA DELLA FORTUNA

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 Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore può ritirare un singolo D6 durante ogni sua attivazione senza dover usare un Re-roll di squadra



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

ARMATURA D'ACCIAIO

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 è considerato avere il Valore Armatura 11+, ma la sua Caratteristica di Movimento è ridotta a 3



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

RUNA DELLA FORZA

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 Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta il giocatore esegue un'Azione Bloccare considererà la sua caratteristica di Forza come eguale alla caratteristica di Forza dell'avversario che sta bloccando



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

NOCHE DIAMANTATE

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 Troll Slayer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta il giocatore esegue un tiro Armatura o Infortunio contro un giocatore avversario può ritirare qualsiasi dado con il risultato 1



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

LA ALE XXXXXX DI BUGMAN

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Per la durata del secondo tempo, qualsiasi giocatore della tua squadra che dovrebbe essere piazzato Stunned viene invece piazzato Prono



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

RUNA DELLA PROTEZIONE

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 Lineman Nano Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere bersaglio dei Maghi, dello Arbitro Imparziale, Staff di Allenamento Famigerati o Carte Special Play dello avversario



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

L'ELMO DI GRUNDI GROMRIL

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 Blitzer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, ogniqualvolta un tiro Armatura è tirato contro questo giocatore, ridurre il risultato di 1



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

DURO COME LE UNGHIE

QUANDO

Gioca questa carta quando uno de
tuoi giocatori sarebbe Atterrato da
un avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente
dopo l'utilizzo

EFFETTO

Questo giocatore non è Atterrato,
invece si considera subire un
risultato Spinto



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

DESTRO UNO-DUE

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

Scegli un Blitzer della tua squadra. Il
giocatore scelto può fare due Azioni
Bloccare durante la sua attivazione
invece di una sola



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

TESTATA

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'utilizzo

EFFETTO

Scegli un giocatore avversario che
sia Marcato da uno dei tuoi giocatori.
Il giocatore scelto perde la sua
Zona di Placcaggio per la durata
del tuo turno di squadra



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

HO MENATO PIÙ FORTE.....

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

Scegli un Troll Slayer della tua squadra.
Il giocatore scelto ha incrementata a
6 la sua caratteristica di Forza per
tutta la durata della sua attivazione



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

SALVAVITA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita prima che un qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra ed un altro giocatore della tua squadra da proteggere. Mentre il Blocker scelto è adiacente al giocatore prescelto da proteggere, egli ottiene le Abilità Guard e Stand Firm



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

NON COSÌ IN FRETTA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario esegue un Dodge con successo da un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un Lineman Nano Blocker della tua squadra che stava Marcando il giocatore prima che eseguisse il Dodge. Piazzare il giocatore scelto nella casella lasciata libera dal giocatore avversario ed eseguire una Azione Bloccare gratuita contro il giocatore avversario



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

VELOCISTA PURO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

EFFETTO

Scegliere un Runner della tua squadra. Mentre questa carta, il giocatore aumenta il suo valore di Movimento di 2



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

SERBARE RANCORE

QUANDO

Gioca questa carta quando uno dei tuoi giocatori è Atterrato da un'Azione Bloccare di un avversario, ma la sua armatura non è rotta

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Per il resto della partita, il giocatore che è stato Atterrato può ritirare ogni dado contro il giocatore avversario che lo ha atterrato quando esegue un'Azione Bloccare, un tiro Armatura o un tiro Infortunio contro di esso



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

