

SACRED EGG OF MIGHTY SOTEK



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore deve eseguire un controllo per l'Armatura. Se il controllo per l'Armatura non viene superato, quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta



LIZARDMEN



CARTA PALLONE



GRUDGE BALL



Se il giocatore che ha il possesso di questo pallone esegue un'azione Bloccare, quella azione è considerata avere assistenza



DWARF



CARTA PALLONE



SACRED EGG OF MIGHTY SOTEK



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore deve eseguire un controllo per l'Armatura. Se il controllo per l'Armatura non viene superato, quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta



LIZARDMEN



CARTA PALLONE



RUNE BALL



Quando un giocatore che è in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, se è un passaggio lungo, sottrarre 2 dal controllo per il Passaggio invece di 1 (fino ad un minimo di 1)



DWARF



CARTA PALLONE



DAEMONIC BALL



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, il pallone cade dalle mani del giocatore e rimbalza una volta



CHAOS



CARTA PALLONE



WARPSTONE BRAZIER



Se un giocatore ha il possesso di questo pallone all'inizio del turno del suo Allenatore, prima di eseguire qualsiasi azione, tirare 1D6, con un risultato di 1, il giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, il giocatore è infortunato, il pallone rimbalza una volta



SKAVEN



CARTA PALLONE



WARPCENSER BALL



Dopo che giocatore in possesso di questo pallone ha effettuato un'azione Corriere tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta



SKAVEN



ORB OF DARK MAJESTY



Quando un giocatore che è in possesso di questo pallone esegue un'azione, tirare 1D8; con un risultato di 1 quel giocatore non può eseguire quella azione e deve scegliere immediatamente un'altra azione diversa da fare. Se non ci sono altre azioni da fare, il giocatore non eseguirà un'azione e non può essere usato per eseguire un'azione questo turno



CHAOS



CARTA PALLONE



CARTA PALLONE



SKELETAL HAEMONCULUS



Questo pallone non può essere usato per fare dei passaggi lunghi



UNDEAD



CARTA PALLONE



NURGLING BALL



Quando tiri 1D8 per determinare dove il pallone rimbalza, considerare il risultato sempre come un 7



NURGLE



CARTA PALLONE



SKELETAL HAEMONCULUS



Questo pallone non può essere usato per fare dei passaggi lunghi



UNDEAD



CARTA PALLONE



PLAGUE BALL



Prima di eseguire un'azione con il giocatore in possesso del pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore non può eseguire quell'azione in questo turno. Questo non riduce il numero delle azioni che puoi eseguire in questo turno



NURGLE



CARTA PALLONE



TWELVE INCH SUB BALL



Quando un giocatore muove in una casella che contiene questo pallone, lo raccoglie come se stesse eseguendo un'azione Correre



HALFLING



CARTA PALLONE



COLD ONE SCALE BALL



Quando un giocatore che è in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, aggiungere 1 al controllo per il Passaggio (fino ad un massimo di 6)



DARK ELF



CARTA PALLONE



PASTY BALL



Quando un giocatore segna una Meta con questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, la Meta non è segnata ed il giocatore non è posizionato in Panchina



HALFLING



CARTA PALLONE



DRACONIC EGG



Se dopo il rimbalzo di questo pallone, non è in possesso di un giocatore, tirare 1D6. Con un risultato di 1, il pallone rimbalza di nuovo



DARK ELF



CARTA PALLONE



LIMPIN SQUIGG BALL



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, tirare immediatamente 1D6. Con un risultato di 1, quel giocatore deve effettuare un controllo Armatura. Se il controllo Armatura fallisce, quel giocatore è infortunato ed il pallone rimbalza una volta



ORC



CARTA PALLONE



SPITEFUL SPRITE



Se nessun giocatore è in possesso di questo pallone all'inizio del turno di un Allenatore, il pallone rimbalza una volta



WOOD ELF



CARTA PALLONE



CRUDELY STITCHED BALL



Quando un giocatore che è in possesso di questo pallone esegue un'azione Passare, dopo aver fatto il controllo per il Passaggio, tirare immediatamente 1D6. Con un risultato di 1 il pallone è rimosso dal gioco, l'azione Passare non è completata e conta come non essere mai stata eseguita



ORC



CARTA PALLONE



BRAMBLEVINE BALL



Se dopo che questo pallone rimbalza, si trova in una casella occupata da un giocatore, prima di rimbalzare ancora, (se il giocatore è Marcato) o che quel giocatore ne entri in possesso (perchè Libero), l'Allenatore deve tirare per un controllo Armatura. Se il controllo Armatura fallisce, quel giocatore è infortunato ed il pallone rimbalza una volta



WOOD ELF



CARTA PALLONE



SOULSTONE BALL



Se il giocatore che ha il possesso di questo pallone è il bersaglio di un blocco, tirare 1D6 prima che siano tirati i dadi Blocco. Con un risultato di 6, quel giocatore può eseguire un'azione Eludere gratuita. Se la esegue, l'azione Bloccare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita



ELF



CARTA PALLONE



EXTRA SPIKY BALL



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone dopo un controllo per il Passaggio effettuato con successo, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore deve eseguire un controllo per l'Armatura. Se il controllo per l'Armatura non viene superato, quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta



HUMAN



CARTA PALLONE



SOULSTONE BALL



Se il giocatore che ha il possesso di questo pallone è il bersaglio di un blocco, tirare 1D6 prima che siano tirati i dadi Blocco. Con un risultato di 6, quel giocatore può eseguire un'azione Eludere gratuita. Se la esegue, l'azione Bloccare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita



ELF



CARTA PALLONE



EXTRA SPIKY BALL



Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone dopo un controllo per il Passaggio effettuato con successo, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore deve eseguire un controllo per l'Armatura. Se il controllo per l'Armatura non viene superato, quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta



HUMAN



CARTA PALLONE



BOMB BALL



Tirare 1D6 all'inizio di ogni turno in cui questo pallone è in gioco. Con un risultato di 1, ogni giocatore che è nella stessa casella con questo pallone o nelle caselle adiacenti a questo pallone, subisce un risultato Atterato come descritto nella azione Bloccare. Poi rimuovere il pallone dal gioco



GOBLIN



CARTA PALLONE



SHADY SPECIAL



Quando un giocatore che è in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, sottrarre 2 dal controllo per il Passaggio invece di 1 (fino ad un minimo di 1)



GOBLIN



CARTA PALLONE



SNOTLING BALL SUITE



All'inizio del turno, prima di eseguire una qualsiasi azione, se il pallone non è in possesso di un giocatore, tirare 1D8 e consultare la sagoma dei rimbalzi per determinare la direzione. Poi muovere il pallone di 3 caselle in quella direzione. Se il pallone muoverebbe in un giocatore o in una casella bloccata, il pallone si ferma nella casella in cui si trova



GOBLIN



CARTA PALLONE

