BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

LA MANO DEGLI DEI

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità CATCH e DIVING CATCH

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

STIVALI DORATI DI EL PEELE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità DODGE e SURE FEET

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

TESCHIO DI CRISTALLO DI QUAN'KOR

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene il Tratto HYPNOTIC GAZE

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

ORO DI KWON'KEESTADORES

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene l'Abilità PRO

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

ELMO DI SCAGLIE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene le Abilità STAND FIRM e THICK SKULL

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

IDOLO DI SOTEK

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori della tua squadra dentro le due Aree Laterali possono fare Passi Aggiuntivi di una casella aggiuntiva in più del normale

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

TIRAPUGNI DI PIUMA

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene l'Abilità DIRTY PLAYER (+1). Inoltre, la prima volta che lo Skink Runner Lineman dovrebbe essere Espulso, non viene Espulso

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

OGGETTI MAGICI

GEMMA RUBINO DI ROX'ALOTL

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore Saurus Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario desidera effettuare una azione Blocco contro questo giocatore, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore non può effettuare l'azione Blocco contro di esso, sebbene possa cambiare l'azione Blocco o Blitz in una azione Movimento

OGGETTI MAGICI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

LA ZUFFA DEI RASOI

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

Scegliere un giocatore avversario In Piedi in una Area Laterale. Il giocatore scelto è immediatamente colpito con lame di rasoio. Effettuare un tiro Armatura per quel giocatore

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

PRETI DI SOTEK

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore scelto è immediatamente trascinato fuori dai Preti di Sotek. Piazzarlo immediatamente nello spazio Riserve della sua panchina.

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

ESCREMENTI DI TERRADON

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 una casella sul campo. Tirare 1D6 per ciascun giocatore all'interno o nelle caselle adiacenti a quella scelta. Con un risultato di 4+ il giocatore è piazzato Prono

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

STEGADON!

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 casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore è immediatamente Atterrato, ed un modificatore +2 è applicato quando si effettua il tiro Armatura contro quel giocatore

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

UMIDITÀ PARALIZZANTE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente 3D giocatori avversari In Piedi. I giocatori scelti sono immediatamente piazzati Proni

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

LA MALEDIZIONE DI KOR'TEZ

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Il giocatore non può usare Re-roll di Squadra o Re-roll da Abilità mentre questa carta è in effetto

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

SORPRESA STRISCIANTE

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 non è più costretto

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi senza il pallone. Il giocatore è stretto fra le spire di un serpente. Mentre costretto, il giocatore ha il suo MO ridotto a 0, e perde la Zona Tackle. Tirare 1D6 alla fine di ogni attivazione del giocatore scelto. Con un risultato di 4+ è costretto per un altro turno

EVENTI CASUALI

BLOOD BOWL

EVENTI CASUALI

FRECCETTE AVVELENATE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta dopo che il giocatore soccombe al veleno

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto è avvelenato. Alla fine di ciascuna attivazione del giocatore avvelenato, tirare 1D6. Con un risultato di 6, il giocatore soccombe al veleno ed è immediatamente messo KO. Questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore non stesse portando il pallone

EVENTI CASUALI