

BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

DISTRAZIONE DELL'ALLENATORE

QUANDO

Gioca questa carta quando un tuo giocatore dichiara un'azione Fallo, prima che qualsiasi dado sia tirato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore Attivo non può essere Espulso per commettere il Fallo, e ottiene un modificatore +1 sia per il Tiro Armatura che per il Tiro Infortunio



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

MEGLIO FUORI CHE DENTRO!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegliere un Trained Troll della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Trained Troll ottiene la Abilità Disturbing Presence



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

NON LO BERREI!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive, prima che entrambe le squadre si schierino

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario. Quel giocatore non può essere schierato per questo Drive.



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

ROCCE AFFIORANTI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che sta per effettuare un Rush (Passi Aggiuntivi)

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore Attivo subisce una penalità -2 quando effettua un Rush (Passi Aggiuntivi)



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

KERRUNCH!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è **Atterrato** come risultato di un'azione **Blocco** da parte di un **Black Orc** della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore Attivo ottiene un modificatore +2 per il Tiro Armatura



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

SOUIG!

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

Scegli un giocatore **Prono** della squadra avversaria. Effettuare un Tiro Armatura contro di esso



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

INTERVENTO GASTRONOMICO

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 uno dei **Trained Troll** della tua squadra. Il **Trained Troll** può immediatamente usare il **Tratto Projectile Vomit** come se fosse il giocatore attivo



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

NON RESTARE LÌ

QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava **Stallando**

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore che stava **Stallando** è **Atterrato** e puoi applicare un modificatore +1 quando esegui il tiro Armatura contro di lui.



EVENTI CASUALI



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

PRENDITI CURA DI QUELLI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegliere un Black Orc della tua squadra. Questi ottiene l'Abilità Guard fino alla fine del Drive



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

IL PIANO DI KUNNIN

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Quando la tua squadra usa un re-roll di squadra, tira 1D6. Con un risultato di 5+ immediatamente recupera il re-roll appena usato



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

TORNA IN GIOCO!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi tuo turno di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Qualsiasi giocatore Libero può muovere fino a due caselle per andare a Marcare un giocatore avversario



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

ATTERRAGGIO PERFETTO!

QUANDO

Gioca questa carta quando un Trained Troll lancia un compagno di squadra In Piedi

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il compagno di squadra lanciato atterra automaticamente con successo, non c'è bisogno di tirare il dado



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

IN TAVOLA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario In Piedi che sia Marcato sia da un Black Orc che da un Goblin Bruiser della tua squadra. Il giocatore è immediatamente Atterrato



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

GROSSO È MEGLIO!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Black Orc della tua squadra che sta Marcando un giocatore avversario con caratteristica di Forza 3 o più bassa. Il Black Orc può eseguire un'azione Blocco gratuita contro quel giocatore



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

MORDERE LE ROTULE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Goblin Bruiser della tua squadra. Il Goblin Bruiser conta avere la sua caratteristica di Forza a 3 durante la sua attivazione



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**



BLOOD BOWL



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

LA CORDA STENDIBIANCHERIA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario Dodgia in una casella dove è ancora Marcato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore attivo subisce una penalità -2 al suo Dodge, e non può usare l'Abilità Dodge



**BENEFICI
DELL'ALLENAMENTO**

