

## BLOOD BOWL



**EVENTI CASUALI**

## HA VITA PROPRIA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, quando la palla è a terra, prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Deviare la palla dalla sua casella attuale, se atterra su un giocatore, non può tentare di prenderla. Essa si disperderà dal giocatore



**EVENTI CASUALI**



## BLOOD BOWL



**EVENTI CASUALI**

## FESSURA IMPREVISTA

### 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

Tira 1D6 per ogni giocatore sulla Linea di Scrimmage. Con un risultato di 6, il giocatore è immediatamente Atterrato



**EVENTI CASUALI**



## BLOOD BOWL



**EVENTI CASUALI**

## BENEDETTO DA KHORNE

### QUANDO

Gioca questa carta quando la tua squadra causa una Perdita

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha inflitto la Perdita migliora la sua Forza di 1 fino alla fine della partita



**EVENTI CASUALI**



## BLOOD BOWL



**EVENTI CASUALI**

## BENEDETTO DA NURGLE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra causa un KO o una Perdita su un giocatore avversario come risultato di una azione Fallo

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Fallo, ottiene l'Abilità Dirty Player (+1) e Disturbing Presence fino alla fine della partita



**EVENTI CASUALI**



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## MUTAZIONE IMPROVVISA

### 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

Scegli un Beastmen Runner della tua squadra. Il Beastmen ottiene una delle seguenti mutazioni di tua scelta fino alla fine del Drive: Big Hand, Claws, Disturbing Presence, Foul Appearance, Horns



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## BENEDETTO DA NUFFLE

### 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

Scegli un giocatore della tua squadra. Per la durata del Drive, il giocatore può ritirare un singolo dado durante ogni tuo turno di squadra. Tuttavia non può beneficiare dei re-roll di squadra per tutta la durata del Drive



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## BENEDETTO DA TZEENTCH

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua un'azione Passaggio con successo, che non sia un Passaggio Rapido, e che sia ricevuto con successo da un giocatore della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha effettuato la azione Passaggio migliora la sua Agilità di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## BENEDETTO DA SLAANESH

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra segna un Touchdown

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

Il giocatore che ha segnato il Touchdown migliora il suo Movimento di 1 per il resto della partita



EVENTI CASUALI





## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## SFOGGIO DI FORZA

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Minotauro, Chaos Ogre o Chaos Troll della tua squadra. Durante questo turno di squadra, se il giocatore scelto effettua un'azione Blocco, può tirare un dado Blocco aggiuntivo, fino ad un massimo di tre dadi Blocco



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## DUE SU UNO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegli due giocatori della tua squadra che stanno Marcando lo stesso giocatore. Immediatamente eseguire un'azione Blocco con uno dei due giocatori scelti contro il giocatore che entrambi stanno Marcando



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## HO DETTO STATE GIÙ!

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Chosen Blocker effettua un'azione Blocco che risulta in uno Spintone

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il Chosen Blocker può ritirare tutti i dadi di quell'azione Blocco



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## TRAPPOLA A CHIODI

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori avversari che si trova in una Zona Laterale. Il giocatore scelto non può muovere durante il turno della squadra avversaria. Inoltre, alla fine del turno della squadra avversaria, effettuare un tiro Armatura per il giocatore scelto



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## FUGGI FUGGI!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Durante il tuo turno di squadra, tu puoi fare due azioni Blitz, tuttavia, entrambe le azioni Blitz devono essere eseguite da dei Beastmen Runner



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## CRESCITA INSTANTANEA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Beastmen Runner della tua squadra. Per il resto della partita il Beastman Runner ottiene le Abilità Prehensile Tail e Tentacles



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## LE FIAMME DEL CHAOS

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere a caso uno dei giocatori avversari. Il giocatore prende fuoco immediatamente. Effettuare un tiro Infortunio contro di lui



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## CORROMPERE L'ARBITRO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

### EFFETTO

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



**DISORDINE MISTO**

