

BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

BRACHETTA INGIOIELLATA

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, non possono essere commessi Falli contro questo giocatore. Inoltre, i giocatori avversari riducono di 1 il tiro Infortunio eseguito contro questo giocatore



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

LA PIUMA FORTUNATA DEL NORDLAND BLUE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere Atterrato come risultato di un'azione Blocco, tirare 1D6. Con un risultato di 4+, tratta il risultato come Spintonato. Inoltre, se il giocatore dovesse Cadere a Terra come risultato di un Dodge o Passi Aggiuntivi falliti, tirare 1D6. Con un risultato di 4+ non Cade a Terra, sebbene perderà la palla se ne era in possesso



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL LIVELLATORE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere un Noble Blitzter della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore aumenta la sua caratteristica di Forza di 1



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL MANUALE DEL PRINCIPE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della partita

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Quando questa squadra è la squadra che calcia, puoi riposizionare un singolo giocatore dopo che la squadra che riceve ha finito il suo piazzamento. Questo giocatore deve comunque seguire tutte le normali restrizioni



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

COLLANA DELLA LUNGIMIRANZA

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere uno dei giocatori della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando questo giocatore è dichiarato essere il bersaglio di una azione Blitz da parte di un giocatore avversario, questo giocatore può immediatamente muovere di due caselle, ignorando le Zone Tackle



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

ELMETTO DELLA MEDIA INTELLIGENZA

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere un Ogre della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, l'Ogre perde il Tratto Bone Head



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

I TACCHETTI VELOCI DI SCHEWEIGER

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questa partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore incrementa il suo Movimento di 2



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



OGGETTI MAGICI

IL VINO PIÙ PREGIATO DI MADAME ROXWELL

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine del Drive

EFFETTO

Per la durata del Drive, i giocatori della tua squadra hanno la loro Agilità incrementata di 1, ma il loro Movimento ridotto di 1



OGGETTI MAGICI



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

DISCORSO DI INCORAGGIAMENTO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Durante il tuo primo turno di squadra del secondo tempo, ogni giocatore della tua squadra può ritirare un singolo dado durante la sua attivazione, nello stesso modo come se avesse usato un re-roll di squadra



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

IL PASSAGGIO DEL SECOLO

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

Scegli un Lanciatore della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il giocatore può tentare di Passare la palla in qualsiasi casella del campo, senza tener conto della distanza. Inoltre, questo Passaggio sarà sempre Accurato al 2+ e non può essere Intercettato



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

CHE RICEZIONE!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara una azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegli un giocatore In Piedi della tua squadra che si troverebbe sotto la traiettoria del Passaggio. Il giocatore Intercetta la palla automaticamente



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

CHIUNQUE HA UN PREZZO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno di squadra avversario, prima che qualsiasi giocatore si attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegli un giocatore avversario In Piedi. Quel giocatore è rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve. Se il giocatore trasportava la palla, disperdere la palla dalla casella in cui si trovava. Questo non causa un Turnover.



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

PIÙ SONO GRANDI...

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

Scegli un Imperial Retainer Linemen della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, la sua caratteristica Forza è di uno più grande di quella del giocatore contro cui stia eseguendo una azione Blocco. Inoltre ottiene la Abilità Mighty Blow (+1)



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

ANDANDO FINO IN FONDO

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

Scegli un Noble Blitzler della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il giocatore incrementa il suo Movimento fino a 9, e ottiene le Abilità Sure Feet e Dodge



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

NON STAI ENTRANDO!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno di squadra avversario, prima che qualsiasi giocatore si attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversaria

EFFETTO

Scegli un Bodyguard In Piedi della tua squadra. I giocatori avversari non possono Muoversi mentre sono Marcati da questo giocatore



IMPRESE EROICHE



BLOOD BOWL



IMPRESE EROICHE

IL VECCHIO UNO-DUE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, la tua squadra può eseguire due azioni Passaggio per turno di squadra, invece che la usuale una



IMPRESE EROICHE

