

# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## "IL MIO TURNO..."

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Bloodseeker della tua squadra dovrebbe essere Spinto da un avversario come risultato di un'azione Blocco, ma non Atterrato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il Bloodseeker non è Spinto e può immediatamente effettuare un'azione Blocco contro il giocatore che stava effettuando il Blocco contro di esso. Se il giocatore è Atterrato, questo non è un Turnover a meno che non stava trasportando il pallone



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## "IL TUO TESCHIO È MIO!"

### 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 Bloodborn Marauder Lineman della tua squadra. Per la durata della sua attivazione considera la sua caratteristica di Forza più grande di 1 di quella di qualsiasi giocatore contro cui effettua un'azione Blocco. Inoltre ottiene l'abilità Mighty Blow (+1)



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## "E STAI GIÙ"

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## UN BUON ROTTAME

### QUANDO

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

### DURATA

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

### EFFETTO

Scegliere D3 giocatori Stunmati della tua squadra. Questi giocatori immediatamente si girano e diventano Proni



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## SETE DI SANGUE FRENETICA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra con l'abilità Frenzy Atterra un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'altra azione Blocco contro un altro giocatore avversario che sta Marcando



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## COLPISCI & MUOVI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Movimento



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## IL GOR VEDE ROSSO

### QUANDO

Gioca questa carta quando dichiari un'azione Blitz con un Khorngor della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Se il Khorngor muove di almeno due caselle prima di effettuare l'azione Blitz, ottiene un ulteriore +1 in Forza



**IMPRESE EROICHE**



# BLOOD BOWL



**IMPRESE EROICHE**

## MANTENETE LA LINEA!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Tutti i giocatori della tua squadra ottengono l'abilità Stand Firm fino alla fine del turno di squadra avversario



**IMPRESE EROICHE**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## RINASCITA NEL SANGUE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Un giocatore della tua squadra che è stato Infortunato o Morto durante la partita si recupera immediatamente dai suoi infortuni ed è posizionato nello spazio Riserve della Panchina



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## SPRAY ARTERIOSO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore è rimosso come Perdita

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere un giocatore adiacente al giocatore che è stato rimosso come Perdita. Il giocatore non può fornire assistenza difensiva o offensiva fino alla fine della sua prossima attivazione



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## COLLERA DI KHORNE

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di un Drive in cui non ci sono stati giocatori rimossi come KO o Perdite

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Effettuare un tiro Infortunio per quel giocatore



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## TESCHIO RANDAGIO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare 1D6. Con un risultato di 1, non succede nulla. Con un risultato di 2-5 effettuare un tiro Armatura per quel giocatore. Con un risultato di 6, effettuare un tiro Armatura per quel giocatore applicando un modificatore +1 al tiro



**DISORDINE MISTO**



# BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

# UN TIPO DI ALLENATORE "PRATICO"

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Selezionare un giocatore avversario in una delle due Zone Laterali. L'allenatore può immediatamente effettuare un Blocco contro il giocatore selezionato. L'allenatore ha Forza 3 e nessuna Abilità o Tratto. Se l'allenatore è Atterrato, non si causa un Turnover, e non potrà più contestare la Chiamata del Fallo



**DISORDINE MISTO**



# BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

# ABOMINIO DI SANGUE RAMPANTE

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Selezionare casualmente un D3 giocatori avversari. Ogni giocatore selezionato è immediatamente Atterrato



**DISORDINE MISTO**



# BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

# PALLONE INTRISO DI SANGUE

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive in cui tu sei la squadra che calcia, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

## EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari subiscono una penalità -1 alla loro PA quando tentano un'azione Passaggio ed una penalità -1 alla loro AG quando tentano di ricevere il pallone, o quando tentano di raccogliarlo da terra



**DISORDINE MISTO**



# BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

# BAGNO DI SANGUE

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

## EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori che effettuano Passi Aggiuntivi falliranno con un risultato di 1 o 2, invece che il normale 1



**DISORDINE MISTO**

