

## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## NON PUOI PRENDERMI!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner aumenta il suo valore di Movimento fino a 10 per la durata del Drive



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## STELLE DA LANCIO

### 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 entro tre caselle da un Gutter Runner. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## GLOBO AVVELENATO DEL VENTO

### 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 Lanciatore della tua squadra. Il Lanciatore ottiene il Tratto Bombardier durante la sua attivazione, tuttavia, i giocatori non possono tentare di ricevere la bomba



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## PALLONE BOMBA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, se un avversario è in possesso del pallone prima che un qualunque giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Il pallone esplose immediatamente. Il giocatore in possesso del pallone è immediatamente Atterrato ed un nuovo pallone Devia dalla casella del giocatore Atterrato



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## FULMINE WARP

### 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. Eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Poi tirare 1D6. Con un risultato di 5+ selezionare un altro giocatore avversario In Piedi entro due caselle dal giocatore originale ed eseguire un tiro Armatura anche per lui



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## TANA SOTTERRANEA

### 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 In Piedi della tua squadra. Rimuoverlo dal campo e poi piazzarlo su una delle due botole del campo



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## LAME DEL PIANTO

### 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 Gutter Runner della tua squadra. Il Gutter Runner ottiene il Tratto Stab e può ritirare sia il tiro Armatura sia il tiro Infortunio durante la sua attivazione



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## LO SPUNTINO SABOTATORE DI METÀ PARTITA

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi. Il giocatore non può essere schierato in campo durante il prossimo Drive



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## CODA A FRUSTA

### 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 un giocatore della tua squadra. Il giocatore ottiene la Mutazione Prehensile Tail fino alla fine del turno



EVENTI CASUALI



## BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## SCIAME DI RATTI

### 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

Per la durata del turno, ogniqualvolta un giocatore avversario desidera eseguire un'Azione Movimento (incluso anche come parte di un Blitz), deve tirare 1D6 prima di muovere. Con un risultato di 1-2, il giocatore è catturato dallo sciame e non può eseguire l'Azione Movimento. Se il giocatore non può muovere può ancora tentare un'Azione Passaggio, Passaggio alla Mano o Bloccare se possibile



EVENTI CASUALI



## BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## FURIA BERSERK

### 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 un Rat Ogre della tua squadra. Il Rat Ogre può eseguire due Azioni Bloccare in questo turno invece che una. Questo può includere anche un Blitz se si desidera



EVENTI CASUALI



## BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## MALFUNZIONAMENTO DEL CONGEGNO

### 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 entro due caselle dal bordo campo. Qualsiasi giocatore che si trova nella casella scelta è immediatamente Atterrato. Tirare 1D6 per ogni giocatore che si trova adiacente alla casella scelta. Con un risultato di 4+ anche quel giocatore è Atterrato



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## ERA QUI UN MOMENTO FA....

### 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 piazzato Prono ed è Stunned. Se il giocatore trasportava il pallone, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## LA MALEDIZIONE DEL RATTO CORNUTO

### 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 Lineman della squadra avversaria. Il giocatore è posizionato nello spazio Riserve della sua Panchina e tu puoi piazzare in campo un Lineman Skaven dal tuo spazio Riserve se ne hai uno. Questo può portare il numero dei tuoi giocatori in campo sopra ad 11



EVENTI CASUALI



# BLOOD BOWL



EVENTI CASUALI

## BZZZT!

### 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. Immediatamente eseguire un tiro Armatura per quel giocatore. Se il giocatore trasportava il pallone, ed è Atterrato come risultato di questo effetto, far rimbalzare il pallone dalla casella dove si trovava. Questo non causa un Turnover



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 di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Lineman Skaven della tua squadra. Il Lineman Skaven ottiene una delle seguenti Mutazioni a tua scelta fino alla fine del Drive: Claws, Horns, Disturbing Presence, Big Hand, Foul Appearance



EVENTI CASUALI

