

## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## LAMA ARRUGGINITA

### QUANDO

Gioca questa carta dopo aver rotto l'Armatura di un avversario come parte di un'azione speciale Stab, prima che sia effettuato il tiro Infortunio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Non effettuare il tiro Infortunio. Posizionare il bersaglio dell'azione speciale Stab, direttamente nello spazio Riserve della sua panchina



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## SQUADRA DI HOBGOBLIN ASSASSINI

### QUANDO

Gioca questa carta dopo aver rotto l'Armatura di un avversario come parte di un'azione Fallo da parte di un Hobgoblin Lineman

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Aggiungere un modificatore addizionale +1 al tiro Infortunio per ogni assistenza offensiva fornita da un Hobgoblin Lineman



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## SPUNTINI CONTAMINATI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, prima del Passo 1

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Selezionare casualmente un giocatore avversario che sia in grado di giocare il prossimo Drive. Il giocatore scelto non può essere schierato in campo il prossimo Drive



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## ARBITRO "ONESTO"

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per aver commesso un'azione Fallo



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## TRAVOLTO SOTTO GLI ZOCCOLI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Bull Centaur Blitzzer della tua squadra Atterra un giocatore avversario come risultato di un'azione Block o Blitz e non è Atterrato esso stesso

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il Bull Centaur Blitzzer può effettuare immediatamente un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato. Inoltre, il Bull Centaur Blitzzer non sarà Espulso per aver tirato un Doppio sul tiro Armatura o il tiro Infortunio



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## GUANTI DI GRANITO

### QUANDO

Gioca questa carta dopo aver effettuato un tiro Armatura contro un giocatore avversario che è stato Atterrato da un Chaos Dwarf Blocker come risultato di un'azione Blocco o Blitz

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al tiro Armatura e al susseguente tiro Infortunio



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## SVENTOLANDO LA BANDIERA

### QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco o Blitz con un Minotauro

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il Minotauro è considerato aver tirato 6 per Unchanneled Fury. Inoltre il Minotauro può ritirare un singolo dado blocco durante la sua attivazione



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**COLPI BASSI**

## LACCI LEGATI

### QUANDO

Gioca questa carta dopo che un giocatore avversario ha dichiarato un Rush (Passi Aggiuntivi)

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Applicare un modificatore aggiuntivo di -2 al tiro del dado quando il giocatore attivato tenterà il Rush in questo turno



**COLPI BASSI**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## LA BENEDIZIONE DI HASHUT

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita o se il giocatore selezionato diventa KO o Perdita

### EFFETTO

Selezionare un Chaos Dwarf Blocker o un Bull Centaur Blitzler della tua squadra. Il giocatore selezionato guadagna le abilità Horns e Juggernaut



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## TEMPERATURE IN AUMENTO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Selezionare a caso 1D3 giocatori avversari. I giocatori scelti sono immediatamente Piazzati Proni



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## CANTI VOLGARI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, dopo il Passo 3

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari che sono entro 3 caselle sia dalle Linee Laterali o sia dalla Zona di Meta subiranno un modificatore aggiuntivo di -1 a qualsiasi test di Agilità o di Abilità di Passaggio effettueranno



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## INVASIONE DI HOBGOBLIN

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, prima dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Selezionare a caso 1D3 giocatori avversari. I giocatori scelti sono immediatamente Piazzati Proni e diventano Stunmati



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## PROIETTILI SPAZZATURA

### 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 casualmente 1D3 giocatori avversari e tirare 1D6 per ciascuno. Con un risultato di 1 non succede nulla. Con un risultato 2-5 effettuare un tiro Armatura. Con un risultato 6 effettuare un tiro Infortunio



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## LAVA SPRAY

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario entro tre caselle dalle linee laterali o dalla Zona Meta. Il giocatore selezionato non può dichiarare una azione Movimento o Blitz nel suo prossimo turno di squadra



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## POLVERE DEL DIAVULO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario effettua un'azione Passaggio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Applicare un modificatore aggiuntivo di -1 al test di Abilità del Passaggio



**DISORDINE MISTO**



## BLOOD BOWL



**DISORDINE MISTO**

## RISORGERE DALLE FIAMME

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Un giocatore della tua squadra che era Infortunato o Morto durante la partita si guarisce immediatamente dalle sue ferite ed è piazzato nello spazio Riserve della sua panchina



**DISORDINE MISTO**

