

BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

GENERICHE – AMAZON – BLACK ORC – CHAOS CHOSEN – DARK ELF – DWARF – ELVEN UNION
GOBLIN – HALFLING – IMPERIAL NOBILITY – KHORNE – LIZARDMEN – NECROMANTIC HORROR
NORSE – NURGLE – OGRE – OLD WORLD ALLIANCE – SHAMBLING UNDEAD – SKAVEN
SNOTLING – UNDERWORLD DENIZENS – VAMPIRE – WOOD ELF



BBF

V14.0

LE CARTE SPECIAL PLAYS



VERSIONE TABELLE

Questo supplemento (non ufficiale), per cui mi sono ispirato totalmente al lavoro fatto dai cugini Francesi, mira a permettere di usare le Carte Speciali Plays della Seconda stagione di Blood Bowl, anche a coloro che non hanno avuto modo di procurarsi le carte diventate ben presto introvabili. Inoltre ho provveduto alla traduzione delle stesse. Traduzione non sempre "filante" nei titoli delle carte, ma parecchi di questi titoli sono dei "modi di dire" spesso non traducibili. Sono stati completamente ignorati per motivi di spazio, le introduzioni/aneddotti ininfluenti per le regole. L'adattamento è stato relativamente semplice: nella scatola delle Carte "Special Plays" ci sono 6 mazzi da 8 carte. Per alcune squadre (e penso per tutte con il tempo) sono disponibili anche 2 mazzi "di razza" da 8 carte. Quindi, le carte sono state raccolte in delle "tabelle" che corrispondono ognuna ad uno specifico mazzo.

Ogni Incentivo Special Plays acquistato permette di "pescare" una carta da un singolo mazzo (100.000 mo ciascuna fino a un massimo di 5) secondo la tabella a fianco. Tira 1D6 per determinare quale mazzo utilizzare per ogni acquisto. Non c'è limite a quante carte possono essere scelte da un singolo mazzo. Ma se un secondo tiro o un susseguente ottiene un medesimo risultato, è possibile ripetere il tiro una volta. Se il tiro è ripetuto, si deve accettare il risultato del ritiro.

Quando una squadra ha disponibili i mazzi "di razza" e vuole acquistare Incentivi Special Plays, invece di tirare sulla tabella a fianco per determinare da quale mazzo classico verrà pescata la carta, l'allenatore della squadra può scegliere uno dei due mazzi di carte "di razza" da cui pescare, seguendo le normali regole descritte a p.90 del regolamento.

D6	MAZZO DI CARTE
1	EVENTI CASUALI
2	COLPI BASSI
3	OGGETTI MAGICI
4	IMPRESE EROICHE
5	BENEFICI DEGLI ALLENAMENTI
6	DISORDINE MISTO

Una volta che il mazzo è stato determinato, tirare un D8 sulla tabella del mazzo corrispondente per due volte (rilancia se la carta è già stata pescata) e scegli la carta che vuoi mantenere. In alto a SX in giallo è posizionato il numero da ottenere con il D8 per "pescare" quella carta.

Nella seconda pagina di questo supplemento trovate un modello da riempire dove scrivere negli appositi spazi, il numero del mazzo, i due numeri ottenuti per determinare le carte selezionate, ed infine la carta prescelta, in modo che il vostro avversario possa verificare che la carta che state usando sia quella giusta

1^{D8} MOVIMENTO PELVICO

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco con un Old World Human Blitzzer, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine della corrente attivazione, il giocatore attivo può ritirare qualsiasi numero di dadi Blocco e aggiungere un modificatore +1 al tiro Armatura



IMPRESE EROICHE



2^{D8} CORPETTO TEMPESTATO DI RUNE

QUANDO

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

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta la sua Armatura di 1, fino ad un massimo di 11



OGGETTI MAGICI



3^{D8} LASCIAMELO!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima di attivare qualsiasi giocatore

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Old World Halving Hoperful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman o un Ogre In Piedi della tua squadra. Il Treeman o l'Ogre possono effettuare un'azione speciale Lanciare Compagni con il giocatore scelto prima che il turno inizi. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario in portata, sarà sempre un successo e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere gli effetti di un atterraggio in una casella occupata normalmente



IMPRESE EROICHE



4^{D8} LE POTENTI SCINTILLE DI LUDWIG

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta quando il suo effetto è stato usato

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Una volta per partita, se il giocatore scelto è In Piedi dopo aver Atterrato un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco durante la sua attivazione, può scegliere di non effettuare il tiro Armatura per il giocatore Atterrato e di girarlo immediatamente sul lato Stordito



OGGETTI MAGICI



5^{D8} TENACIA NANICA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Blocker, Old World Dwarf Runner, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può ritirare qualsiasi test Agilità quando tenta di effettuare un Dodge



IMPRESE EROICHE



6^{D8} ORECCHINO PORTENTOSO

QUANDO

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

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro. Inoltre se il giocatore scelto è in campo quando si tira il risultato Allenamento Brillante, sulla tabella dell'Evento del Kick-off, applicare un modificatore +1 al tiro del D6 per determinare quale squadra ottiene il re-roll di squadra aggiuntivo



OGGETTI MAGICI



7^{D8} UNA CORSA AUDACE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Runner della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta il suo Movimento di 1 e ottiene le abilità Sprint e Sure Feet



IMPRESE EROICHE



8^{D8} STIVALI CON PUNTA D'ACCIAIO

QUANDO

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

DURATA

L'effetto di questa carta termina alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto applica un modificatore +1 al tiro Armatura quando effettua un'azione Fallo



OGGETTI MAGICI



1^{D8} MOVIMENTO PELVICO

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco con un Old World Human Blitzer, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine della corrente attivazione, il giocatore attivo può ritirare qualsiasi numero di dadi Blocco e aggiungere un modificatore +1 al tiro Armatura



IMPRESE EROICHE



2^{D8} UN'ALLEANZA SENZA TEMPO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore Old World Human della tua squadra dichiara un'azione Blocco contro un giocatore Marcato da un giocatore Old World Dwarf o Old World Halfling della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Durante l'azione Blocco, il giocatore che ha dichiarato l'azione Blocco tira un dado Blocco aggiuntivo (fino ad un massimo di 3)



IMPRESE EROICHE



3^{D8} LASCIAMELO!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra, prima di attivare qualsiasi giocatore

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Old World Halfling Hoperful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman o un Ogre In Piedi della tua squadra. Il Treeman o l'Ogre possono effettuare un'azione speciale Lanciare Compagni con il giocatore scelto prima che il turno inizi. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario in portata, sarà sempre un successo e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere gli effetti di un atterraggio in una casella occupata normalmente



IMPRESE EROICHE



4^{D8} KNOCKOUT SPETTACOLARE!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario come risultato di una azione Blocco è rimosso come KO o Perdita

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Tu guadagni un Re-roll di squadra. Se questo Re-roll di squadra non viene usato per la fine di questo corrente Drive, è perso



IMPRESE EROICHE



5^{D8} TENACIA NANICA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Blocker, Old World Dwarf Runner, Old World Dwarf Blitzer o un Old World Dwarf Troll Slayer della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può ritirare qualsiasi test Agilità quando tenta di effettuare un Dodge



IMPRESE EROICHE



6^{D8} LA RICEZIONE DELLA PARTITA

QUANDO

Gioca questa carta prima che un Old World Human Catcher effettui un test di Agilità per ricevere il pallone

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

L'Old World Human Catcher può ignorare tutti i modificatori negativi quando tenta di ricevere il Pallone



IMPRESE EROICHE



7^{D8} UNA CORSA AUDACE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente turno di squadra

EFFETTO

Scegliere un Old World Dwarf Runner della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto aumenta il suo Movimento di 1 e ottiene le abilità Sprint e Sure Feet



IMPRESE EROICHE



8^{D8} COMPAGNI DI ZUFFA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Blocco durante il tuo turno di squadra, ma la sua Armatura non è rotta

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegli un giocatore della tua squadra che ha fornito assistenza offensiva contro quel giocatore che è stato Atterrato e sta ancora Marcando il giocatore Atterrato, può effettuare immediatamente un'azione Fallo extra per quel turno



IMPRESE EROICHE

