

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



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} TRAPPOLE SMARRITE

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore entro 2 caselle dai lati del campo. Quel giocatore è immediatamente piazzato Prono e Stordito



EVENTI CASUALI



2^{D8} IMMERSI NELL'OSCURITÀ

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 un D3 + 1 giocatori In Piedi della tua squadra che non abbiano il pallone. I giocatori selezionati possono muovere immediatamente di una casella ignorando le Zone Tackle



EVENTI CASUALI



3^{D8} SOUIGG IN LIBERTÀ!

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra, se il pallone è a terra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Devviare il pallone dalla sua posizione attuale



EVENTI CASUALI



4^{D8} VANTAGGIO DEL CAMPO DI CASA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Quando un giocatore avversario è spinto o atterra fra la folla, applicare un modificatore +1 al tiro Infortunio



EVENTI CASUALI



5^{D8} DETRITI CADENTI

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni di entrambe le squadre, prima che inizi il prossimo turno di squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 non succede nulla. Con un risultato di 3-5, effettuare un tiro Armatura contro quel giocatore ed un eventuale tiro Infortunio. Con un risultato di 6, il giocatore è Atterrato ed un modificatore +1 si applica al tiro Armatura



EVENTI CASUALI



6^{D8} RAGNATELE GIGANTI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del primo Drive della partita, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del primo turno di squadra del tuo avversario

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari hanno il loro Movimento ridotto di 2, fino ad un minimo di 1



EVENTI CASUALI



7^{D8} FORNITURE CONTAMINATE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del passo 2 della Sequenza di Fine di un Drive

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

I giocatori avversari subiscono un modificatore -1 quando tentano di recuperarsi dal KO



EVENTI CASUALI



8^{D8} FOGNATURE SCOPPIATE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Skaven Clanrats, Skaven Throwers, Skaven Blitzers, Gutter Runners della tua squadra ottengono l'abilità Foul Apperance



EVENTI CASUALI



1^{D8} SBUFFO DI FUMO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Gutter Runner della tua squadra è il bersaglio di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Gutter Runner che è bersaglio della azione Blocco può immediatamente muovere di una casella, ignorando le Zone di Tackle. Il Gutter Runner deve muovere in modo che non sia più marcato dal giocatore avversario che lo ha preso a bersaglio dell'azione Blocco, altrimenti questa carta non può essere giocata. Poi l'attivazione del giocatore avversario termina immediatamente



DISORDINE MISTO



2^{D8} "AVETELI RAGAZZI!"

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra corrente

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Underworld Goblin Linemen ed gli Underworld Snotling Linemen della tua squadra, ottengono l'abilità Guard



DISORDINE MISTO



3^{D8} RICARICA A METÀ TEMPO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Immediatamente aggiungi un D3+1 Underworld Snotling Journeymen al tuo spazio Riserve della panchina. Questo può portare il numero dei giocatori della tua squadra sopra a 16 temporaneamente. Sono dei normali giocatori Vagabondi in ogni aspetto tranne che non possono essere ingaggiati nella sequenza Post-partite e non possono ricevere l'MVP



DISORDINE MISTO



4^{D8} LITIGARE CON QUELLI GROSSI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra corrente

EFFETTO

Scegliere un Mutant Rat Ogre o un Underworld Troll della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto può effettuare un Blocco aggiuntivo contro un altro bersaglio. Se il giocatore scelto ha l'abilità Frenzy, deve prima completare la prima azione Blocco (incluso il secondo Blocco per Frenzy), prima di scegliere il bersaglio del Blocco aggiuntivo



DISORDINE MISTO



5^{D8} CODA TAGLIANTE

QUANDO

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

DURATA

Questa carta termina il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere uno Skaven Clanrats della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco il giocatore scelto ottiene il tratto Stab



DISORDINE MISTO



6^{D8} PALLONE DISGUSTOSO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, se un giocatore avversario desidera muovere in una casella che contiene il pallone, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore non può muovere in quella casella per questo turno, ma tuttavia può continuare la sua attivazione normalmente



DISORDINE MISTO



7^{D8} WARPSTONE VIENI A PRENDERMI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegliere uno Skaven Clanrats o uno Skaven Blitzler della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ha la sua Forza aumentata di 1 e ottiene l'abilità Frenzy



DISORDINE MISTO



8^{D8} FUNGHI COLTIVATI IN GROTTA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Scegli fino a tre Underworld Goblin Linemen o Underworld Snotling Linemen della tua squadra, e tira un D6 per ciascuno. Con un risultato di 1, il giocatore è immediatamente piazzato nello spazio Infortunati della panchina e non parteciperà oltre alla partita. Con un risultato di 2-5 il giocatore aumenta la sua Forza di 1 mentre la carta è in gioco. Con un risultato di 6, aumenta la sua Forza di 1 ed ottiene l'abilità Frenzy mentre la carta è in gioco



DISORDINE MISTO

