



GENERICHE - BLACK ORC - CHAOS CHOSEN - DWARF - HALFLING - IMPERIAL NOBILITY
LIZARDMEN - NECROMANTIC HORROR - OGRE - SHAMBLING UNDEAD - SKAYEN



LE CARTE SPECIAL PLAYS

V6.0



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} MUCCHIO DI OSSA

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

Scegli un giocatore avversario adiacente ad una Linea Laterale. Quel giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



2^{D8} NEBBIA VORTICOSA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno avversario

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari riducono la loro capacità di Movimento di 2



EVENTI CASUALI



3^{D8} TOMBA POCO PROFONDA

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei turni dell'avversario

DURATA

Scarta questa carta alla fine del tuo prossimo turno di squadra

EFFETTO

Scegli un giocatore avversario In Piedi che ha eseguito un'azione di Movimento in questo turno. I giocatori della tua squadra che effettuano azioni Blocco contro quel giocatore trattano la loro Forza come se fosse più alta di 1 del normale



EVENTI CASUALI



4^{D8} COSTARELLE

QUANDO

Gioca questa carta quando un Skeleton Lineman o un Wight Blitzzer subisce un risultato Perdita! sulla tabella degli Infortuni

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore non è una Perdita e viene piazzato nello spazio Riserve della Panchina. Il giocatore avversario guadagnerà i punti SPP normalmente



EVENTI CASUALI



5^{D8} LO SPUNTINO MARCIO DI METÀ PARTITA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Secondo Tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

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



EVENTI CASUALI



6^{D8} INCIAMPARE SULLA LAPIDE

QUANDO

Gioca questa carta dopo che un giocatore avversario esegue un'azione Movimento, ma che non sia parte di un'azione Blitz

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore è automaticamente Atterrato. Questo non causa un Turnover



EVENTI CASUALI



7^{D8} TIFOSI AFFAMATI

QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo che uno dei turni dell'avversario è finito se in quel turno uno dei giocatori avversari stava Stallando

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore che stava Stallando è Atterrato e si applica un modificatore +1 al tiro Armatura contro di lui



EVENTI CASUALI



8^{D8} OSSO MARANG

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'utilizzo

EFFETTO

Seleziona casualmente un giocatore avversario. Esegui un tiro Armatura contro di esso. Poi scegli un giocatore avversario entro due caselle dal primo giocatore scelto e tira 1D6. Con un risultato di 3+ esegui un tiro Armatura anche contro di lui



EVENTI CASUALI



1^{D8} IL BLOCCO DEL FEDELE ALL'OSSO

QUANDO

Gioca questa carta quando uno Skeleton Lineman o un Wight Blitzer rompe la armatura di un giocatore avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Non eseguire il tiro Infortunio per il giocatore avversario. Invece il giocatore è immediatamente KO



IMPRESE EROICHE



2^{D8} UN COLPO FENOMENALE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra rompe l'armatura di un giocatore avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Quando esegui il tiro Infortunio, puoi aggiungere 2 al tiro



IMPRESE EROICHE



3^{D8} NIENTE È COME IL SAPORE DELLA CARNE FRESCA

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

Scegli un Ghoul Runner o uno Zombie Lineman della tua squadra che stia Marcando un giocatore avversario Prono. Il giocatore Avversario è immediatamente Stordito



IMPRESE EROICHE



4^{D8} SPETTRI VELOCI

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

Scegli un Ghoul Runner della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, il Ghoul Runner tratta il suo Movimento come 9 e la sua Agilità come 2+



IMPRESE EROICHE



5^{D8} RISURREZIONE IMMEDIATA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra subisce un risultato Perdita sulla tabella degli Infortuni

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore non è una Perdita ed è piazzato nello spazio Riserve della panchina. Il giocatore avversario tuttavia riceve i suoi SPP come di consueto



IMPRESE EROICHE



6^{D8} UN PÒ DI CORAGGIO, TUTTA GLORIA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra infligge una Perdita

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Il giocatore che ha inflitto la Perdita aumenta la sua Forza di 1 per il resto della partita



IMPRESE EROICHE



7^{D8} IL WIGHT AL POSTO GIUSTO NEL MOMENTO GIUSTO

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

Scegli un Wight Blitzer della tua squadra che non sia in possesso del pallone. Il Wight Blitzer può muovere immediatamente di tre caselle, ignorando le Zone Tackle. Non può muovere nella stessa casella del pallone



IMPRESE EROICHE



8^{D8} SEI TU LA MIA MUMMIA?

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

Scegli una Mummia della tua squadra. Per la durata della sua attivazione, la Mummia può effettuare due azioni Blocco invece che una



IMPRESE EROICHE

