



GENERICHE - BLACK ORC - CHAOS CHOSEN - DWARF - HALFLING - IMPERIAL NOBILITY  
LIZARDMEN - NECROMANTIC HORROR - SKAVEN



# LE CARTE SPECIAL PLAYS

V4.0



## 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<sup>DS</sup> LA ZUFFA DEI RASOI

## 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 in una Area Laterale. Il giocatore scelto è immediatamente colpito con lame di rasoio. Effettuare un tiro Armatura per quel giocatore



EVENTI CASUALI



# 2<sup>DS</sup> PRETI DI SOTEK

## 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 giocatore avversario In Piedi. Il giocatore scelto è immediatamente trascinato fuori dai Preti di Sotek. Piazzarlo immediatamente nello spazio Riserve della sua panchina.



EVENTI CASUALI



# 3<sup>DS</sup> UMIDITÀ PARALIZZANTE

## 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 3D giocatori avversari In Piedi. I giocatori scelti sono immediatamente piazzati Proni



EVENTI CASUALI



# 4<sup>DS</sup> LA MALEDIZIONE DI KOR'TEZ

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Il giocatore non può usare Re-roll di Squadra o Re-roll da Abilità mentre questa carta è in effetto



EVENTI CASUALI



# 5<sup>DS</sup> ESCREMENTI DI TERRADON

## 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 sul campo. Tirare 1D6 per ciascun giocatore all'interno o nelle caselle adiacenti a quella scelta. Con un risultato di 4+ il giocatore è piazzato Prono



EVENTI CASUALI



# 6<sup>DS</sup> STEGADON!

## 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 Atterrato, ed un modificatore +2 è applicato quando si effettua il tiro Armatura contro quel giocatore



EVENTI CASUALI



# 7<sup>DS</sup> SORPRESA STRISCIANTE

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta quando il giocatore non è più costretto

## EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario In Piedi senza il pallone. Il giocatore è stretto fra le spire di un serpente. Mentre costretto, il giocatore ha il suo MO ridotto a 0, e perde la Zona Tackle. Tirare 1D6 alla fine di ogni attivazione del giocatore scelto. Con un risultato di 4+ è costretto per un altro turno



EVENTI CASUALI



# 8<sup>DS</sup> FRECCETTE AVVELENATE

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta dopo che il giocatore soccombe al veleno

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto è avvelenato. Alla fine di ciascuna attivazione del giocatore avvelenato, tirare 1D6. Con un risultato di 6, il giocatore soccombe al veleno ed è immediatamente messo KO. Questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore non stesse portando il pallone



EVENTI CASUALI



**1<sup>D8</sup>**  
**ORO DI KWON'KEESTADORES**

**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 un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene l'Abilità PRO



**OGGETTI MAGICI**



**2<sup>D8</sup>**  
**TESCHIO DI CRISTALLO DI QUAN'KOR**

**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 un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene il Tratto HYPNOTIC GAZE



**OGGETTI MAGICI**



**3<sup>D8</sup>**  
**STIVALI DORATI DI EL PEELE**

**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 un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità DODGE e SURE FEET



**OGGETTI MAGICI**



**4<sup>D8</sup>**  
**LA MANO DEGLI DEI**

**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 un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore ottiene le Abilità CATCH e DIVING CATCH



**OGGETTI MAGICI**



**5<sup>D8</sup>**  
**ELMO DI SCAGLIE**

**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 un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene le Abilità STAND FIRM e THICK SKULL



**OGGETTI MAGICI**



**6<sup>D8</sup>**  
**TIRAPUGNI DI PIUMA**

**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 un Skink Runner Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, lo Skink Runner Lineman ottiene l'Abilità DIRTY PLAYER (+1). Inoltre, la prima volta che lo Skink Runner Lineman dovrebbe essere Espulso, non viene Espulso



**OGGETTI MAGICI**



**7<sup>D8</sup>**  
**IDOLO DI SOTEK**

**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**

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori della tua squadra dentro le due Aree Laterali possono fare Passi Aggiuntivi di una casella aggiuntiva in più del normale



**OGGETTI MAGICI**



**8<sup>D8</sup>**  
**GEMMA RUBINO DI ROX'ALOTL**

**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 un giocatore Saurus Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario desidera effettuare una azione Blocco contro questo giocatore, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore non può effettuare l'azione Blocco contro di esso, sebbene possa cambiare l'azione Blocco o Blitz in una azione Movimento



**OGGETTI MAGICI**

