

BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

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



V5.0

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} LA CORAZZA DI GRANITO DI GRUG

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando un giocatore avversario esegue un'azione Blocco contro questo giocatore, ogni risultato Difensore Inesperto come un risultato Spintonato



2^{D8} L'ELMETTO INDURITO DI HRORGUT

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, quando il giocatore scelto dichiara un'azione Blitz, ottiene le abilità Block e Tackle per la durata dell'azione



3^{D8} IL MEDAGLIONE DELLO SLANCIO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Ogre Blocker della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Juggernaut



4^{D8} IL DENTE DELLA GRANDE BESTIA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro



5^{D8} BARILE DI STONEGRINDER

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta all'inizio del tuo terzo turno di questo tempo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, gli Ogre Blockers e gli Ogre Runt Punters della tua squadra, possono ritirare i tiri Bone Head falliti



6^{D8} LA CASSERUOLA CROCCANTE DELLO CHEF CRAGOTH

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine del secondo tempo, i giocatori amici recuperano dall'essere KO con un 2+. Inoltre, tirare un D6 per ogni giocatore che è rimosso per KO o come Perdita. Con un risultato di 5+ sono piazzati immediatamente nello spazio Riserve della panchina



7^{D8} GLI STIVALI DI SABERTUSK

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Gnoblar Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto atterrerà sempre in sicurezza quando viene lanciato o calciato, salvo che non atterri in una casella occupata



8^{D8} L'OCCHIO DEL GELO

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo la fase 5 ma prima della fase 6

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari marcati dal giocatore scelto subiscono una penalità -1 alla loro caratteristica di Agilità



1^{D8} UNIAMOCI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da due Gnoblar Linemen della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, qualsiasi Gnoblar Lineman che effettuerà un'azione Blocco contro l'avversario scelto considererà la sua Forza 3 invece che 1

 **DISORDINE MISTO** 

2^{D8} CONGELATO

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'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che non ha il pallone. Il giocatore scelto non può essere attivato durante il suo prossimo turno, e perde la Zona Tackle

 **DISORDINE MISTO** 

3^{D8} CHIAMA LA GRANDE FAUCE

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'uso

EFFETTO

Scegliere a caso un giocatore avversario. Il giocatore è immediatamente Atterrato, ed un modificatore +1 è applicato al suo tiro Armatura. Se il giocatore scelto stava portando il pallone, disperdere il pallone dalla casella in cui si trovava. Questo non causa un Turnover

 **DISORDINE MISTO** 

4^{D8} CALCIALI MENTRE SONO A TERRA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Per la durata del turno, puoi commettere un qualsiasi numero di Falli, ogni azione Fallo deve essere commessa da un Gnoblar Lineman

 **DISORDINE MISTO** 

5^{D8} RUTTO DI FUOCO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere una casella che sia adiacente ad una Linea Laterale come punto di partenza del Rutto di Fuoco. Il Rutto di Fuoco si estende per un D6 caselle dal punto prescelto, muovendo in linea retta dalla casella di partenza verso la Linea Laterale opposta. Effettuare un tiro Armatura per ogni giocatore che si trovi in una casella interessata dal Rutto di Fuoco. Se l'Armatura è rotta, effettuare il tiro Infortunio, altrimenti non succede nulla

 **DISORDINE MISTO** 

6^{D8} SUPER RUNT PUNT

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un Ogre Runt Punt della tua squadra. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua l'azione Kick Team-mate, può calciare alla distanza di un passaggio Lungo o Bomba se vuole

 **DISORDINE MISTO** 

7^{D8} TESTATA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Il giocatore avversario perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione

 **DISORDINE MISTO** 

8^{D8} PANCIA IN GIÙ

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Prono Marcato da un Ogre Blocker della tua squadra. Piazzare l'Ogre Blocker Prono ed effettuare immediatamente un tiro Infortunio per il giocatore avversario Prono

 **DISORDINE MISTO** 