BLOOD BOWL
★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

GENERICHE – BLACK ORC – CHAOS CHOSEN – DARK ELF – DWARF – HALFLING – IMPERIAL NOBILITY – LIZARDMEN – NECROMANTIC HORROR – OGRE – SHAMBLING UNDEAD – SKAVEN

FBBF

LE CARTE SPECIAL PLAYS

V7.0

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 proveduto 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/anedotti 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.

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

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.

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

1D8 DARDO AVVELENATO

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 soccombe al veleno

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto è avvelenato. Alla fine di ciascuna attivazione del giocatore avvelenato, tirare un D6. Con un risultato di 6, il giocatore soccombe al veleno ed è posizionato immediatamente fra i KO. Questo non causa un Turnover a meno che il giocatore non era in possesso del pallone

COLPI BASSI

2D8 L'OCCHIO DELLA MEDUSA

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 Marcato che non abbia il pallone. Il giocatore non può essere attivato durante il turno della squadra avversaria e perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione

COLPI BASSI

3D8 RETI DA PESCA

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'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario entro due caselle da un Lineman Dark Elf della tua squadra. Il giocatore è immediatamente piazzato Prono

COLPI BASSI

4D8 CHIUDERE UN OCCHIO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Secondo Tempo

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine della partita

EFFETTO

Per il resto della partita, i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per commettere azioni Fallo

COLPI BASSI

5D8 IL VELENO DI KHARIBDYSS

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 che abbia avuto effetto

EFFETTO

Scegliere un Assassino della tua squadra. La prossima volta che l'Assassino rompe l'armatura di un giocatore avversario usando il Tratto Stab, può aggiungere 2 al tiro Infortunio

COLPI BASSI

6D8 SCIOGLIERSI NELL'OMBRA

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'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore Libero della tua squadra che non abbia il pallone. Quel giocatore può immediatamente muovere fino a quattro caselle ignorando le Zone Tackle. Il giocatore scelto deve finire questo movimento in modo che non sia ancora Marcato da nessun giocatore avversario

COLPI BASSI

7D8 FATTI UN TUFFO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è Atterrato come risultato di una azione Blocco da parte di un giocatore avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Tirare un D6 per il giocatore avversario. Con un risultato di 3+ quel giocatore è immediatamente Espulso. Questo non causa un Turnover

COLPI BASSI

8D8 BOMBE FUMOGENE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è il bersaglio di una azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore della tua squadra che era il bersaglio dell'azione Blocco può immediatamente muovere di una casella ignorando le Zone Tackle. Il giocatore deve muovere in modo da non essere più Marcato dal giocatore avversario che lo aveva preso come bersaglio. L'attivazione del giocatore avversario termina immediatamente

COLPI BASSI

1D8 PASSA E MUOVI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua con successo un'azione Passaggio che è ricevuta da un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che effettua l'azione Passaggio può continuare la sua attivazione se ha ancora del movimento rimanente

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

2D8 SBARAZZATENE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra usa l'Abilità Dump-off

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Quando il giocatore usa l'abilità Dump-off, il passaggio potrà essere sia Corto che Lungo, invece che solo Rapido

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

3D8 PRENDI LA PALLA

QUANDO

Gioca questa carta quando dichiari un'azione Blitz con un Blitzer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Per la durata della sua attivazione, il Blitzer ottiene l'Abilità Strip Ball

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

4D8 L'ANATRA E LA RETE

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'uso

EFFETTO

Scegliere un Runner della tua squadra. Durante l'attivazione del Runner, effettuerà ogni Dodge con successo con un risultato di 2+ senza tenere conto del numero delle Tackle Zone in cui si sta muovendo

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

5D8 USA IL LORO STESSO PESO CONTRO DI LORO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra dovrebbe essere Atterrato da un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Invece di essere Atterrato, il giocatore ed il giocatore avversario che ha effettuato l'azione Blocco sono piazzati Proni. Questo non causa un Turnover

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

6D8 DI CAPPA E DI SPADA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra è il bersaglio di una azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore ottiene le Abilità Block, Dodge e Sidestep per la durata della azione Blocco. Inoltre il giocatore che ha dichiarato l'azione Blocco non può usare le Abilità Tackle o Wrestle durante l'azione Blocco

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

7D8 OPPORTUNISTA

QUANDO

Gioca questa carta quando una palla persa atterra in una casella adiacente ad un giocatore Libero della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore ottiene immediatamente il possesso del pallone

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO

8D8 STRAZIANTE

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'uso

EFFETTO

Scegliere una Witch Elf della tua squadra. Per la durata del tuo turno, la Witch Elf può aggiungere uno al numero dei dadi Blocco che tira quando effettua un'azione Blocco (fino ad un massimo di 3 dadi)

BENEFICI DELL'ALLENAMENTO