

GENERICHE - BLACK ORC - CHAOS CHOSEN - DARK ELF - DWARF - HALFLING -IMPERIAL NOBILITY - KHORNE - LIZARDMEN - NECROMANTIC HORROR - OGRE -



LE CARTE SPECIAL PLAYS

VEDSIONE TARELLE

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.

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.

10000	
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

OUANDO

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

DURATA

Questa carta finisce il suo effetto alla fine di questo turno di squadra

EFFETTO

Scegliere D3 giocatori Stunnati della tua squadra. Questi giocatori immediatamente si girano e diventano Proni







IMPRESE EROICHE



OUANDO

Gioca guesta carta guando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Movimento

TE TUO TESCHIO IL MIO TURNO... E STAI GIU

OUANDO

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

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un Bloodborn Marauder Lineman della tua squadra. Per la durata della sua attivazione considera la sua caratteristica di Forza più grande di 1 di quella di qualsiasi giocatore contro cui effettua un'azione Blocco. Inoltre ottiene l'abilità Mighty Blow (+1)

OUANDO

Gioca questa carta quando un Bloodseeker della tua squadra dovrebbe essere Spinto da un avversario come risultato di un'azione Blocco, ma non **Atterrato**

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il Bloodseeker non è Spinto e può immediatamente effettuare un'azione Blocco contro il giocatore che stava effettuando il Blocco contro di esso. Se il giocatore è Atterrato, questo non è un Turnover a meno che non stava trasportando il pallone

OUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra Atterra un avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato



IMPRESE EROICHE





TE DI SANGUE FRENETICA

OUANDO

Gioca guesta carta guando un giocatore della tua squadra con l'abilità Frenzy Atterra un giocatore avversario come risultato di un'azione Blocco e non è Atterrato egli stesso

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Il giocatore può immediatamente effettuare un'altra azione Blocco contro un altro giocatore avversario che sta Marcando

QUANDO

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

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Se il Khorngor muove di almeno due caselle prima di effettuare l'azione Blitz, ottiene un ulteriore +1 in Forza

OUANDO

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

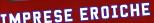
DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Tutti i giocatori della tua squadra ottengono l'abilità Stand Firm fino alla fine del turno di squadra avversario





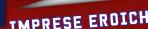






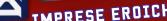














OUANDO

Gioca guesta carta guando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Un giocatore della tua squadra che è stato Infortunato o Morto durante la partita si recupera immediatamente dai suoi infortuni ed è posizionato nello spazio Riserve della Panchina



OUANDO

Gioca questa carta alla fine di un Drive in cui non ci sono stati giocatori rimossi come KO o Perdite

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario. Effettuare un tiro Infortunio per quel giocatore

OUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario e tirare 1D6. Con un risultato di 1. non succede nulla. Con un risultato di 2-5 effettuare un tiro Armatura per quel giocatore. Con un risultato di 6, effettuare un tiro Armatura per quel giocatore applicando un modificatore +1 al tiro



OUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore è rimosso come Perdita

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Scegliere un giocatore adiacente al giocatore che è stato rimosso come Perdita. Il giocatore non può fornire assistenza difensiva o offensiva fino alla fine della sua prossima attivazione



DISORDINE MISTO



DISORDINE MISTO



DISORDINE MISTO





OUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Selezionare un giocatore avversario in una delle due Zone Laterali. L'allenatore può immediatamente effettuare un Blocco contro il giocatore selezionato. L'allenatore ha Forza 3 e nessuna Abilità o Tratto. Se l'allenatore è Atterrato, non si causa un Turnover, e non potrà più contestare la Chiamata del Fallo

OUANDO

Gioca guesta carta all'inizio di un Drive in cui tu sei la squadra che calcia, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari subiscono una penalità -1 alla loro PA quando tentano un'azione Passaggio ed una penalità -1 alla loro AG quando tentano di ricevere il pallone, o quando tentano di raccoglierlo da terra

OUANDO

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

DURATA

Scarta guesta carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Selezionare casualmente un D3 giocatori avversari. Ogni giocatore selezionato è immediatamente **Atterrato**

OUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori che effettuano Passi Aggiuntivi falliranno con un risultato di 1 o 2. invece che il normale 1









