

BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

GENERICHE – AMAZON – BLACK ORC – CHAOS CHOSEN – DARK ELF – DWARF – ELVEN UNION
GNOME – GOBLIN – HALFLING – IMPERIAL NOBILITY – KHORNE – LIZARDMEN
NECROMANTIC HORROR – NORSE – NURGLE – OGRE – OLD WORLD ALLIANCE
SHAMBLING UNDEAD – SKAVEN – SNOTLING – UNDERWORLD DENIZENS
VAMPIRE – WOOD ELF



BBF

V15.0

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} GERONI-GNOME!

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere uno Gnome Lineman della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman In Piedi della tua squadra. Il Treeman può effettuare una azione Speciale Lanciare Compagni con il giocatore scelto prima che inizi il tuo turno. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario in portata, sarà sempre un successo, e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere gli effetti dell'atterraggio in una casella occupata normalmente



DISORDINE MISTO



2^{D8} CREATURE DELLA FORESTA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegliere un Altern Forest Treeman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Treeman può ritirare un singolo dado Blocco durante le azioni Blocco che effettua



DISORDINE MISTO



3^{D8} ORA GUARDAMI...

QUANDO

Gioca questa carta quando uno Gnome Lineman della tua squadra è scelto come bersaglio di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che sta effettuando il Blocco tira un solo singolo dado Blocco, senza tener conto di nessun altro fattore



DISORDINE MISTO



4^{D8} I TASSI MORDONO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Gnome Beastmaster della tua squadra dovrebbe essere Spintonato come risultato di un'azione Blocco effettuata da un giocatore avversario

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Gnome Beastmaster non è Spintonato e tira immediatamente un D6. Con un risultato di 5+, il giocatore che ha effettuato l'azione Blocco è Atterrato immediatamente



DISORDINE MISTO



5^{D8} ROCCE INVISIBILI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario vorrebbe muovere in una casella adiacente ad uno Gnome Illusionist della tua squadra come parte di un'azione Movimento

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore avversario non può muovere in quella casella durante la sua attivazione, sebbene possa continuare la sua attivazione normalmente



DISORDINE MISTO



6^{D8} ZUPPA SPECIALE DEGLI GNOMI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Per la durata del Drive, i giocatori avversari non possono dare assistenza Difensiva



DISORDINE MISTO



7^{D8} È TUTTA UNA ILLUSIONE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario tenta di raccogliere il pallone, prima che qualsiasi dado sia tirato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Rimbalzare immediatamente il pallone dalla casella in cui si trova. L'attivazione del giocatore avversario termina immediatamente, sebbene questo non conta come un fallimento di raccolta del pallone per il giocatore avversario



DISORDINE MISTO



8^{D8} GRIDO LANCINANTE

QUANDO

Gioca questa carta quando una Woodland Forest Fox della tua squadra è scelta come bersaglio di un'azione Blocco (ma non come parte di un'azione Blitz)

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

L'azione Blocco non si effettua e la attivazione del giocatore avversario termina immediatamente



DISORDINE MISTO



1^{D8} FOLLETTI FASTIDIOSI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari che tentano di raccogliere il pallone devono applicare un modificatore -1



EVENTI CASUALI



2^{D8} FOLLETTI FASTIDIOSI

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari che tentano di raccogliere il pallone devono applicare un modificatore -1



EVENTI CASUALI



3^{D8} GUARDA DOVE METTI I PIEDI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che vuole fare dei Passi Aggiuntivi, prima che qualunque dado sia tirato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore avversario applica un modificatore -2 al tiro per i Passi Aggiuntivi



EVENTI CASUALI



4^{D8} GUARDA DOVE METTI I PIEDI

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che vuole fare dei Passi Aggiuntivi, prima che qualunque dado sia tirato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore avversario applica un modificatore -2 al tiro per i Passi Aggiuntivi



EVENTI CASUALI



5^{D8} DORMIENTE IMPROVVISAMENTE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario in campo. Il giocatore selezionato è immediatamente Piazzato Prono e Stordito



EVENTI CASUALI



6^{D8} DORMIENTE IMPROVVISAMENTE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario in campo. Il giocatore selezionato è immediatamente Piazzato Prono e Stordito



EVENTI CASUALI



7^{D8} UN PUGNO DI SCHEGGE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario Atterra un Altern Forest Treeman della tua squadra come risultato di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che ha Atterrato l'Altern Forest Treeman è immediatamente Piazzato Prono



EVENTI CASUALI



8^{D8} UN PUGNO DI SCHEGGE

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario Atterra un Altern Forest Treeman della tua squadra come risultato di un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che ha Atterrato l'Altern Forest Treeman è immediatamente Piazzato Prono



EVENTI CASUALI

