

BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

GENERICHE – AMAZON – BLACK ORC – CHAOS CHOSEN – CHAOS DWARF – 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

V16.0

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 scegliere 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 BENEDIZIONE DI HASHUT

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita dopo il passo 5 ma prima del Passo 6

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita o se il giocatore selezionato diventa KO o Perdita

EFFETTO

Selezionare un Chaos Dwarf Blocker o un Bull Centaur Blitzer della tua squadra. Il giocatore selezionato guadagna le abilità Horns e Juggernaut



DISORDINE MISTO



2^{D8} PROIETTILI SPAZZATURA

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari e tirare 1D6 per ciascuno. Con un risultato di 1 non succede nulla. Con un risultato 2-5 effettuare un tiro Armatura. Con un risultato 6 effettuare un tiro Infortunio



DISORDINE MISTO



3^{D8} TEMPERATURE IN AUMENTO

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Selezionare a caso 1D3 giocatori avversari. I giocatori scelti sono immediatamente Piazzati Proni



DISORDINE MISTO



4^{D8} LAVA SPRAY

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra anche se è finito con un Turnover

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore avversario entro tre caselle dalle linee laterali o dalla Zona Meta. Il giocatore selezionato non può dichiarare una azione Movimento o Blitz nel suo prossimo turno di squadra



DISORDINE MISTO



5^{D8} CANTI VOLGARI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, dopo il Passo 3

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari che sono entro 3 caselle sia dalle Linee Laterali o sia dalla Zona di Meta subiranno un modificatore aggiuntivo di -1 a qualsiasi test di Agilità o di Abilità di Passaggio effettueranno



DISORDINE MISTO



6^{D8} POLVERE DEL DIAVOLO

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario effettua un'azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Applicare un modificatore aggiuntivo di -1 al test di Abilità del Passaggio



DISORDINE MISTO



7^{D8} INVASIONE DI HOBGOBLIN

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, prima dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Selezionare a caso 1D3 giocatori avversari. I giocatori scelti sono immediatamente Piazzati Proni e diventano Stunmati



DISORDINE MISTO



8^{D8} RISORGERE DALLE FIAMME

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Un giocatore della tua squadra che era Infortunato o Morto durante la partita si guarisce immediatamente dalle sue ferite ed è piazzato nello spazio Riserve della sua panchina



DISORDINE MISTO



1^{DS} LAMA ARRUGGINITA

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver rotto l'Armatura di un avversario come parte di un'azione speciale Stab, prima che sia effettuato il tiro Infortunio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Non effettuare il tiro Infortunio. Posizionare il bersaglio dell'azione speciale Stab, direttamente nello spazio Riserve della sua panchina



COLPI BASSI



2^{DS} TRAVOLTO SOTTO GLI ZOCCOLI

QUANDO

Gioca questa carta quando un Bull Centaur Blitzzer della tua squadra Atterra un giocatore avversario come risultato di un'azione Block o Blitz e non è Atterrato esso stesso

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Bull Centaur Blitzzer può effettuare immediatamente un'azione Fallo contro il giocatore che ha appena Atterrato. Inoltre, il Bull Centaur Blitzzer non sarà Espulso per aver tirato un Doppio sul tiro Armatura o il tiro Infortunio



COLPI BASSI



3^{DS} SQUADRA DI HOBGOBLIN ASSASSINI

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver rotto l'Armatura di un avversario come parte di un'azione Fallo da parte di un Hobgoblin Lineman

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Aggiungere un modificatore aggiuntivo +1 al tiro Infortunio per ogni assistenza offensiva fornita da un Hobgoblin Lineman



COLPI BASSI



4^{DS} GUANTI DI GRANITO

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver effettuato un tiro Armatura contro un giocatore avversario che è stato Atterrato da un Chaos Dwarf Blocker come risultato di un'azione Blocco o Blitz

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al tiro Armatura e al susseguente tiro Infortunio



COLPI BASSI



5^{DS} SPUNTINI CONTAMINATI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, prima del Passo 1

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Selezionare casualmente un giocatore avversario che sia in grado di giocare il prossimo Drive. Il giocatore scelto non può essere schierato in campo il prossimo Drive



COLPI BASSI



6^{DS} SVENTOLANDO LA BANDIERA

QUANDO

Gioca questa carta dopo aver dichiarato un'azione Blocco o Blitz con un Minotauro

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Minotauro è considerato aver tirato 6 per Unchanned Fury. Inoltre il Minotauro può ritirare un singolo dado blocco durante la sua attivazione



COLPI BASSI



7^{DS} ARBITRO "ONESTO"

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio della Sequenza del Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3

DURATA

Scarta questa carta alla fine del corrente Drive

EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori della tua squadra non possono essere Espulsi per aver commesso un'azione Fallo



COLPI BASSI



8^{DS} LACCI LEGATI

QUANDO

Gioca questa carta dopo che un giocatore avversario ha dichiarato un Rush (Passi Aggiuntivi)

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Applicare un modificatore aggiuntivo di -2 al tiro del dado quando il giocatore attivato tenterà il Rush in questo turno



COLPI BASSI

