BLOOD BOWL
★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

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

FBBF

LE CARTE SPECIAL PLAYS

V8.0

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

1 D8 UN BUON ROTTAME

QUANDO
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

2 D8 "IL TUO TESCHIO É MIO!"

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'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)

IMPRESE EROICHE

3 D8 "IL MIO TURNO..."

QUANDO
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 questa 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

IMPRESE EROICHE

4 D8 "E STAI GIÚ"

QUANDO
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 questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

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

IMPRESE EROICHE

5 D8 SETE DI SANGUE FRENETICA

QUANDO
Gioca questa carta quando 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 questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

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

IMPRESE EROICHE

6 D8 COLPISCI & MUOVI

QUANDO
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 questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

EFFETTO
Il giocatore può immediatamente effettuare un'azione Movimento

IMPRESE EROICHE

7 D8 IL GOR VEDE ROSSO

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

DURATA
Scarta questa 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

IMPRESE EROICHE

8 D8 MANTENETE LA LINEA!

QUANDO
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

IMPRESE EROICHE

1D8 RINASCITA NEL SANGUE

QUANDO
Gioca questa carta quando un giocatore avversario è rimosso come Perdita

DURATA
Scarta questa 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

DISORDINE MISTO

2D8 COLLERA DI KHORNE

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

DURATA
Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

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

DISORDINE MISTO

3D8 TESCHIO RANDAGIO

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

DURATA
Scarta questa 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

DISORDINE MISTO

4D8 SPRAY ARTERIOSO

QUANDO
Gioca questa carta quando un giocatore è rimosso come Perdita

DURATA
Scarta questa 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

5D8 UN TIPO DI ALLENATORE "PRATICO"

QUANDO
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

DISORDINE MISTO

6D8 PALLONE INTRISO DI SANGUE

QUANDO
Gioca questa 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

DISORDINE MISTO

7D8 ABOMINIO DI SANGUE RAMPANTE

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

DURATA
Scarta questa carta immediatamente dopo l'utilizzo

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

DISORDINE MISTO

8D8 BAGNO DI SANGUE

QUANDO
Gioca questa 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

DISORDINE MISTO