

# BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

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



BBF

V14.0

## 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<sup>D8</sup> PASSO D'OMBRA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Vampire Runner della tua squadra, che non è in possesso del pallone, è attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Piazzare il Vampire Runner in una qualsiasi casella non occupata entro 3 caselle



IMPRESE EROICHE



## 2<sup>D8</sup> DONATORE ESPERTO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra con il tratto Bloodlust (X+) morde un Thrall Lineman della tua squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore è considerato aver morso il Thrall Lineman ai fini del tratto Bloodlust (X+), sebbene non viene effettuato nessun tiro Infortunio ed il Thrall Lineman rimane In Piedi



IMPRESE EROICHE



## 3<sup>D8</sup> CONSEGNA DI LUSO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Vampire Thrower della tua squadra dichiara un'azione Passaggio

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Quando effettui il test per l'accuratezza, il Vampire Thrower non subisce nessun modificatore negativo che si applichi per effettuare un Passaggio Corto, Lungo o Bomba



IMPRESE EROICHE



## 4<sup>D8</sup> MAESTRO DELL'IPNOSI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra effettua l'azione speciale Hypnotic Gaze

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il giocatore attivato non subisce nessun modificatore negativo al test di Agilità quando effettua l'azione speciale Hypnotic Gaze in questo turno. In aggiunta, può effettuare una seconda azione speciale Hypnotic Gaze contro un diverso giocatore adiacente



IMPRESE EROICHE



## 5<sup>D8</sup> RISPOSTA SELVAGGIA

### QUANDO

Gioca questa carta dopo che un Vampire Blitzer della tua squadra è stato il bersaglio di un'azione Blocco, se dopo che l'azione Blocco è stata risolta, il Vampire Blitzer sta ancora Marcando il giocatore che ha effettuato l'azione Blocco contro di lui

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Il Vampire Blitzer può immediatamente effettuare un'azione Blocco contro il giocatore che ha effettuato l'azione Blocco contro di lui. Se questa azione Blocco causa che il giocatore sia Atterrato, nn è Turnover salvo che non fosse in possesso del pallone



IMPRESE EROICHE



## 6<sup>D8</sup> FORZA EMPIA

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra con il tratto Bloodlust (X+) dichiara un'azione Blocco o Blitz

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Aumentare di 1 la caratteristica Forza del giocatore che effettua l'azione Blocco o Blitz per la durata dell'azione



IMPRESE EROICHE



## 7<sup>D8</sup> BESTIA ASSETATA DI SANGUE

### QUANDO

Gioca questa carta quando un Vargheist della tua squadra è attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine della corrente attivazione del giocatore

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, quando il Vargheist effettua un'azione Blocco, un gruppo di tre dadi Blocco è tirato ed il risultato è scelto dall'Allenatore del Vargheist



IMPRESE EROICHE



## 8<sup>D8</sup> RIFLESSI SUPERNATURALI

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario effettua un'azione Blocco contro un giocatore con il tratto Bloodlust (X+), dopo che i dadi Blocco stati tirati e ritirati se possibile farlo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un singolo dado Blocco tirato come parte dell'azione Blocco. Il tuo avversario deve ritirare il dado Blocco scelto. Questo può essere usato anche per ritirare un dado Blocco che è già stato ritirato



IMPRESE EROICHE



## 1<sup>D8</sup> MORSO NOTTURNO

### QUANDO

Gioca questa carta durante il passo 3 della sequenza di Inizio di un Drive prima che l'evento del Kick-off sia stato risolto

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere casualmente un giocatore della squadra avversaria fra quelli in campo. Il giocatore selezionato è immediatamente Atterrato. Se viene effettuato un tiro Infortunio, trattare qualsiasi risultato Perdita come un Fatto Male



DISORDINE MISTO



## 2<sup>D8</sup> NUVOLE DI PIPISTRELLI

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine del passo 3 della sequenza di Inizio Drive

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore avversario subisce una penalità -1 ai test di Agilità



DISORDINE MISTO



## 3<sup>D8</sup> SPONSORIZZATO DA BIRRA MORSO ALLA GIUGULARE - SAPORE AUTENTICO, PURO REFRIGERIO

### QUANDO

Gioca questa carta fra il passo 1 ed il passo 2 della sequenza di Inizio di un Drive

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Per i primi due turni della tua squadra di questo Drive, i tuoi giocatori ignorano il tratto Bloodlust (X+)



DISORDINE MISTO



## 4<sup>D8</sup> BAGNO DI SANGUE

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori che tentano di fare dei Passi Aggiuntivi (Rush), subiscono una penalità -1 al tiro



DISORDINE MISTO



## 5<sup>D8</sup> LUCI SPENTE

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Ogni giocatore In Piedi della tua squadra con il tratto Bloodlust (X+) che non ha perso la sua Zona Tackle, può muovere immediatamente di una casella ignorando le Zone Tackle



DISORDINE MISTO



## 6<sup>D8</sup> PUNTA L'ARBITRO

### QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra con il tratto Bloodlust (X+) fallisce il tiro per il Bloodlust

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

### EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere Espulso



DISORDINE MISTO



## 7<sup>D8</sup> BOTOLE SCRICCHOLANTI

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni di squadra se hai meno di 11 giocatori in campo

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Prendere dallo spazio delle Riserve della panchina un Vampire Runner, Vampire Blitzer o un Vampire Thrower e piazzarlo immediatamente su una casella Botola non occupata



DISORDINE MISTO



## 8<sup>D8</sup> PALLONE INSANGUINATO

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del Drive in cui sei la squadra che calcia, prima che qualunque 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 caratteristica di Passaggio quando tentano un'azione Passaggio ed una penalità -1 alla loro caratteristica di Agilità quando tentano di ricevere il pallone, o quando tentano di raccogliarlo



DISORDINE MISTO

