

Street Bowl

Di Ramsay "Norse" McPherson, Niels Vegter, Louis X. Dauguet e Ruediger Rickkassel
Adattato da M.B.

C'è un mondo segreto.

Quando il manto della notte cala sulle città dell'Impero, un intero esercito di tagliagole, scippatori e ubriaconi lascia le proprie tane per riversarsi nei vicoli. Qui, efferati delitti vengono commessi sotto gli occhi di guardie corrotte, mentre ogni tipo di creatura è disposta a vendere e comprare qualsiasi merce, a qualsiasi prezzo. Vecchie ruggini vengono alla luce, e antiche faide trovano ancora una vittima da lasciare sanguinante sul selciato.

In questo ambiente, branchi di uomini legati da vincoli più forti del sangue si muovono in branchi, alla ricerca di avversari cui dimostrare la propria superiorità. Quando due di queste bande si incontrano, si riconoscono immediatamente, ed immediatamente scatta la sfida. Cadono i mantelli, scintilla l'acciaio delle corazze e delle lame, mentre un volenteroso riversa il fiato dei suoi polmoni all'interno di una vecchia pelle di maiale consunta.

Basta un fischio, ed è StreetBowl.

LE REGOLE

IL CAMPO

Giocando nelle strade, non è difficile delimitare l'area alla lunghezza di un normale campo da BloodBowl. Sfortunatamente, le strade strette ed i vicoli limitano la larghezza del campo a 7 caselle, 3 al centro e 2 per ciascuna fascia laterale.

I SASSI

La dura superficie di gioco è più pericolosa dell'erba. Ogni tiro Armatura subisce un modificatore di +1. Questo aiuta a spiegare la fama di sport violento di cui gode lo StreetBowl, e la sua scarsa popolarità tra gli Halfling.

Inoltre, la superficie dura fa rimbalzare di più la palla. La palla disperde normalmente quando viene calciata o lanciata, ma rimbalza due volte se viene lasciata cadere per una Ricezione fallita, o quando colpisce il terreno dopo un passaggio, un calcio o una rimessa. Se la palla colpisce il terreno, si tira un d8 e si rimbalza la palla in quella direzione. Se la casella non è occupata, si tira un altro d8 per far rimbalzare la palla una seconda volta. Dopo il secondo rimbalzo la palla si ferma e il gioco può proseguire. La palla può essere afferrata se rimbalza in una casella occupata, ma rimbalza altre due volte se la ricezione fallisce.

I MURI

L'area di gioco è circondata su entrambi i lati da muri, finestre e cancelli. Anche dietro alle due zone di meta sono piazzate delle barricate per impedire ai tifosi di invadere il campo. Questo significa che la palla non può mai lasciare il campo, eccetto che attraverso le basse barriere alle due estremità della strada. Una palla che rimbalzi fuori durante il gioco verrà rimessa in gioco dai tifosi usando le regole normali.

Se la palla durante il gioco colpisce un muro, allora rimbalza di d6 caselle in una direzione casuale, usando normalmente la maschera della rimessa in gioco, rimbalzando poi due volte quando colpisce il terreno, come spiegato in precedenza. Questa regola ha effetto sulle palle lanciate o rimbalzate, e anche su qualsiasi kick-off che colpisca un muro. Nota che nello StreetBowl non esistono touchback, a meno che la palla non rimbalzi nella metà campo della squadra che calcia o fuori dal campo alle estremità.

SPINGERE I GIOCATORI CONTRO I MURI

Essere spinti contro i muri fa male, anche se il giocatore non viene atterrato. Un giocatore può essere spinto contro un muro solo se non ci sono caselle libere disponibili. Quando un giocatore viene spinto contro un muro ma non atterrato, il giocatore rimane in piedi ma sostiene un tiro armatura con un modificatore di +1 perché il muro è duro come i sassi della strada. Se il tiro

armatura ha successo, il giocatore bloccato va a terra nella casella in cui si trova e è possibile effettuare il tiro Infortunio.

Se il giocatore viene spinto contro il muro e atterrato, l'avversario può effettuare il tiro Armatura con un modificatore di +2 (+1 per il muro e +1 per i sassi della strada!). Se il tiro Armatura ha successo, si effettua normalmente il tiro Infortunio.

Se il giocatore viene spinto tra la folla ad una delle estremità del campo, si seguono le regole normali.

IL PASSAGGIO

Passare la palla nello StreetBowl spesso è un affare più rischioso, perché il campo stretto rende gli intercetti più probabili. Per contrastare questo, alcuni lanciatori possono deliberatamente cercare di passare la palla ad un compagno facendola rimbalzare sui muri. Passare la palla in questo modo è estremamente difficile, ed ha effetti piuttosto imprevedibili. Un passaggio di questo genere impone una modifica di -1 al tiro Agilità del passaggio. Il passaggio rimbalzato contro il muro non può mai essere intercettato, anche se i giocatori con l'Abilità Stoppata possono muovere per imporre la loro Zona di Placcaggio sul lanciatore o sul ricevitore.

È possibile utilizzare il regolo dei passaggi in verticale per collegare il lanciatore e il ricevitore (o la casella vuota di destinazione) e contemporaneamente toccare uno dei muri lungo il percorso previsto. In questo modo si determina la sezione di muro su cui la palla rimbalza. L'azione di passaggio viene risolta normalmente, tenendo in considerazione la penalità di -1 al tiro Passaggio. Se il passaggio è un fumble, la palla cade dalla casella del lanciatore come la solito e rimbalza due volte. Se il passaggio non è accurato, la palla colpisce il muro, ma poi rimbalza di d6 caselle in una direzione casuale usando la maschera della rimessa in gioco. Il passaggio non accurato che rimbalza in questo modo può essere afferrato da qualsiasi giocatore di entrambe le squadre come una normale palla che rimbalza, ed il fallimento della ricezione ne provoca la caduta a terra ed il doppio rimbalzo. Se il passaggio è accurato può essere afferrato dal ricevitore normalmente.

LO STAFF

Quando una squadra professionista decide di giocare una partita di StreetBowl, lo fa a suo rischio e pericolo. Nessuno dei membri dello staff, a partire dall'allenatore, vuole avere nulla a che fare con queste deplorabili attività. L'Allenatore stesso, di solito è sostituito dal giocatore più esperto. Pertanto, nessuna squadra disporrà di membri dello staff, anche se sarà comunque possibile acquistare potenziamenti come il Chirurgo o la Ragazza Bloodweiser, con i soldi rubati dalla cassa della squadra.

LE POZIONI MAGICHE

Alcuni Erboristi poco scrupolosi, però, sono noti per vendere quelle che essi definiscono "pozioni magiche" agli allenatori all'inizio della partita. Prima di un incontro, ogni Allenatore può lanciare d3. Il risultato rappresenta il numero di pozioni che è stato in grado di procurarsi per questo incontro. Se una pozione non viene utilizzata, non può essere conservata per l'incontro successivo, perché la sua "magia" svanisce. Le squadre che normalmente non possono usare il Cerusico (Non-morti, Putridi di Nurple, ecc.) non possono usare le "Pozioni magiche".

Per usare la "pozione magica", l'allenatore deve essere presente per distribuirla, ed il giocatore deve essere Ferito (ma non morto). Data la rarità delle pozioni, non c'è modo di convincere un giocatore a consumarne una a meno che egli non sia effettivamente infortunato. Se un giocatore infortunato recupera il campo grazie alla Pozione e viene successivamente nuovamente infortunato, l'effetto della pozione va perduto. Non è possibile per un giocatore fruire degli effetti di più di una Pozione magica per volta.

Prima di un kick-off (e NON durante il gioco) l'allenatore può decidere di dare la pozione ad un giocatore infortunato. Se lo fa, si tira d8 e si consulta la Tabella delle Pozioni magiche.

IL PIAZZAMENTO

Una squadra di StreetBowl comprende almeno 7 giocatori. Ad ogni drive, l'Allenatore deve piazzare tutti i giocatori disponibili, fino ad un massimo di 7. A causa della ristrettezza del campo, è necessario schierare almeno un giocatore sulla linea di Scrimmage, anche se è possibile schierarne di più, se lo si desidera. È possibile schierare un solo giocatore per ciascuna fascia laterale.

NESSUN ARBITRO

Le partite di StreetBowl non sono sorvegliate da un Arbitro, il che significa che i giocatori non possono essere espulsi, e in cambio possono farsi molto male. Un giocatore che intende commettere un fallo può farlo normalmente. L'Allenatore del giocatore che ha subito il fallo può tirare d6, aggiungendo al tiro un modificatore di +1 per ogni 3 punti (o frazione di essi) di Popolarità che possiede (dato che c'è più gente in grado di individuare il fallo). Se l'esito è 4+, allora il fallo è stato visto e i tifosi si scatenano contro il giocatore falloso. Un esito di 1 prima delle modifiche indica comunque un fallimento. Nel momento in cui il fallo viene visto, i tifosi iniziano a scagliare bottiglie, mattoni e altri oggetti pesanti al giocatore che ha commesso il fallo. Si misura la distanza dal centro della zona di meta più vicina al giocatore che ha commesso il fallo, come se i tifosi stessero effettuando un passaggio (e lo è, in fondo!). Si lancia un d6 per colpire il giocatore falloso, come se i tifosi avessero una AG di 3 (i tifosi NON hanno Abilità come *Passaggio* o *Accurato*). Se il lancio è accurato, i tifosi colpiscono il giocatore falloso. Se il lancio non è accurato, questo disperde tre volte e colpisce qualsiasi giocatore si trovi nella casella di arrivo. Se la casella è vuota, il proiettile cade a terra senza fare danni. Se la casella è occupata, il giocatore viene colpito come da per un esito di "Lancio di sassi" sulla tabella del Kick-off normale. Se il giocatore finisce Stordito o peggio, non si genera un Turnover a meno che egli non sia anche in possesso della palla.

LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE E IL KICK-OFF

Queste tabelle sostituiscono quelle del regolamento di base.

Tabella delle Condizioni Atmosferiche

2 - Smog. Una nebbia impenetrabile ha invaso il vicolo, riducendo la visibilità a pochi passi. Tutti i giocatori si considerano come Testa di legno finché dura la nebbia. In aggiunta, non è possibile effettuare azioni di Passaggio, anche se la squadra può comunque effettuare un Hand-off per turno.

3 - Ventoso. Un forte vento sibila giù per la via, rendendo il lancio della palla molto difficile. Tutti i tentativi di lanciare la palla subiscono un modificatore addizionale di -1

4-10 - Bello. Tempo perfetto per lo StreetBowl.

11 - Diluvio. Piove forte, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo impone un modificatore di -1 a tutti i tentativi di ricevere, afferrare o raccogliere la palla.

12 - Tormenta. Fa freddo e nevicata. Il ghiaccio sulle strade significa che tutti i giocatori che intendono Scattare vanno a terra con un esito di 1-2, mentre la neve che cade fitta significa che è possibile tentare solo passaggi Veloci o Corti.

Tabella del Kick-off

2 - Rissa. In un vicolo adiacente scoppia una rissa, distraendo i giocatori. Si lancia un d6 per ogni giocatore (inclusi quelli in panchina). Con un esito di 1, il giocatore corre a buttarsi nella mischia e perde il drive. Dopo aver tirato per tutti i giocatori, lancia un d6 per ogni giocatore che si è unito alla rissa. Con un secondo esito di 1 il giocatore viene arrestato e perde il resto della partita.

3 - Pony in fuga. Lo stalliere di una taverna nei paraggi si è dimenticato di chiudere la porta. Improvvisamente, un cavallo al galoppo attraversa la strada, gettando i giocatori nel caos. Ogni giocatore sulla linea di Scrimmage deve superare un tiro Smarcarsi (dirigendosi nella casella immediatamente dietro a lui) per evitare di esservi spedito a forza. Se il giocatore fallisce, viene atterrato nella casella direttamente dietro a lui. Se la casella è occupata, il secondo giocatore viene spinto indietro nella stessa direzione, ma rimane in piedi. I giocatori atterrati subiscono un tiro Armatura con un modificatore di +2 (+1 per i sassi e +1 per gli zoccoli del cavallo).

4 - Difesa perfetta. L'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori - in altre parole, può ripetere il piazzamento.

5 - Happy Hour! Una taverna locale apre le porte proprio un attimo prima del Kick-off. Si tira d6 per ciascun giocatore (compresi quelli nelle riserve). Con un esito di 1, il giocatore finisce nel settore "KO" della Panchina dopo aver deciso di svicolare fuori per farsi una pinta, e magari fermarsi per altre due o tre.

6 - Calcio storto. La palla disperde di un numero di caselle pari al lancio di due dadi, invece che di un dado solo.

7 - Cambia il tempo. Si effettua un nuovo tiro sulla tabella delle Condizioni atmosferiche.

8 - Vai, vai, vai! L'attacco inizia il suo drive una frazione di secondo prima, sorprendendo impreparata la squadra che calcia. Tutti i giocatori della squadra in ricezione possono muoversi di una casella. Si tratta di una mossa libera, che può essere effettuata in qualsiasi casella adiacente, ignorando le Zone di Placcaggio. È possibile entrare nella metà campo avversaria.

9 - Soldi! Appena effettuato il Kick-off, un giocatore sovreccitato lascia accidentalmente cadere una borsa piena di denaro al centro di una delle Zone di Meta. Si lancia d6 per determinare in quale delle due Zone di Meta è caduta la borsa, e poi si lancia un d6 per ogni giocatore presente in campo. Con un esito di 1-3 il giocatore si sposta di d6 caselle, fino al massimo della propria capacità di movimento normale (per esempio, un Barbalunga che ottenga un 6 si muoverà di 4 caselle), verso la casella di atterraggio della borsa, cercando di essere il primo a mettere le mani sui soldi! I giocatori possono invadere la metà campo avversaria e ignorano le Zone di Placcaggio avversarie durante questo movimento libero. Una volta risolta la faccenda, il drive prosegue normalmente. Il primo giocatore che riesce a mettere le mani sulla borsa dei soldi consente alla sua squadra di aggiungere un +1 al tiro di dado che determina l'incasso alla fine dell'incontro. Se questo esito succede più volte, i risultati sono cumulativi.

10 - Blitz! La squadra che calcia ottiene un turno di squadra aggiuntiva, e può muovere prima della squadra in ricezione. Questo turno non conta sul totale dei turni giocati, quindi l'Allenatore non deve spostare il segnalino del turno, e non può subire una chiamata di Procedura Illegale per non aver mosso il segnalino del turno.

11 - La Signora Miggins. Una vecchietta che abita nella via è stata svegliata dal rumore e ha deciso di vendicarsi. Ciascun Allenatore lancia 2d6 e aggiunge al risultato la propria Popolarità, rerollando i pareggi. I tifosi della squadra che vince convincono la vecchia megera che è l'altra squadra a fare tutta la confusione, e così lei scatena su di loro il suo rottweiler, Fluffy, per cercare di prenderne almeno uno. Si sceglie a caso un giocatore dell'altra squadra che viene morso (si possono scegliere solo i giocatori in campo) e subisce direttamente un tiro Infortunio.

12 - Le Guardie! Improvvisamente, un grido avverte i presenti dell'arrivo della Guardia Cittadina, scatenando il panico tra i giocatori. Si tira d6 per tutti i giocatori in campo, iniziando con quello dal numero più basso, e alternandosi tra le due squadre. Con un esito di 6 il giocatore sa già come andrà a finire e rimane fermo al suo posto. Con un esito di 5 o meno il giocatore corre via per evitare di essere arrestato! Il giocatore deve essere mosso di d6 caselle in una direzione casuale, fino al massimo della sua capacità di movimento normale (per esempio, un Barbalunga che ottenga un 6 si muoverà di 4 caselle), ignorando tutte le Zone di Placcaggio. Se durante questo movimento il giocatore raggiunge un muro, rimane fermo in quella casella cercando di nascondersi. Se durante il movimento vanno a sbattere contro un altro giocatore, di qualsiasi squadra, entrambi i giocatori vanno a terra e subiscono un tiro Armatura con il normale modificatore dovuto ai sassi. Una volta risolto questo pandemonio, si lancia un ulteriore d6. Con un esito di 2+ si è trattato di un falso allarme, e il gioco prosegue normalmente. Con un esito di 1 le Guardie arrivano per davvero e arrestano un giocatore a caso per ciascuna squadra. Il giocatore arrestato perde il resto della partita.

Tabella delle Pozioni Magiche

1 - Piscio di squig! Quel dannato erborista ti ha venduto un veleno! Il giocatore è morto. Ruba un po' di soldi e chiama il becchino prima che il cadavere inizi a puzzare troppo.

2 - Acqua di fogna. Ti hanno fregato. Maledici l'Erborista mentre cerchi di evitare che il tuo giocatore ti vomiti sulle scarpe. Perderà il prossimo drive, ma potrai riprovare nel successivo, se vorrai prenderti il rischio...

3 - Laudano. Il giocatore si alza in piedi, chiede chi tu sia e barcolla verso il campo. Soffrirà di *Veramente scemo* e -2 AG per il resto della partita, ma beneficerà di una *Pellaccia*, essendo pressoché immune al dolore.

4 - Birra dei Nani. Il giocatore torna in campo, ma è ben lontano dalla sua forma migliore. Subisce -1 AG e *Testa di legno* per il resto dell'incontro, e di un doposbornia la mattina successiva.

5 - Balsamo curativo. Una volta tanto, l'erborista ci ha preso! Il giocatore sembra considerevolmente più sano ed è in grado di tornare in campo per il drive.

6 - Mutapietra! Wow! Il giocatore salta su e schizza immediatamente in campo. Ha ottenuto *Scatto* e *Saltar su* per il resto della partita, ma DEVE essere il primo giocatore della sua squadra ad agire ad ogni turno perché è troppo eccitato per starsene fermo per più di qualche secondo per volta.

7 - Polvere degli Elfi. Dopo aver inalato un pizzico di polvere magica, il giocatore si alza e scende in campo con un salto mortale. Il giocatore ottiene Pro e +1 AG per il resto della partita, ma è diventato dipendente dalla Polvere degli Elfi. Se questo giocatore inizia o termina il suo movimento accanto ad una qualsiasi delle linee bianche del campo deve superare un tiro di 3+ su un d6 o essere piazzato faccia a terra immediatamente (esattamente come se fosse stordito).

8 - Birra di muffa. In qualche modo, l'Erborista è riuscito a mettere le mani su un po' di distillato Goblin. Il giocatore ruggisce mentre i suoi muscoli raddoppiano di dimensione, e si scatena contro gli avversari. Lo si considera come se avesse +2 FO e *Furia* per il resto dell'incontro, ma anche Animale selvaggio, perché il suo corpo lotta per contenere la furia. Dopo ogni turno, si tira d6 per ogni giocatore sotto questo effetto. Con un esito di 1, il giocatore muore di attacco cardiaco e non può essere resuscitato in nessun modo.