

## TABELLA CALCIO D'INIZIO BLITZMANIA (Utilizzata solo su accordo dei due Allenatori Capo)

2D6	Risultato
2	<b>UMH DOV'È L'ARBITRO?:</b> entrambe le squadre sono schierate, aspettando il fischio per iniziare, quando realizzano che l'Arbitro non si è visto. È il momento giusto per un po' di anarchia stile Blitzmania. Per la durata di questo drive, chiunque può commettere Fallo durante il turno (non solo 1 giocatore per squadra). In aggiunta, i giocatori non possono essere espulsi per Fallo, uso di Armi Segrete o qualunque altro motivo.
3	<b>SCANDALOOOO!:</b> un'ondata di conversazione eccitata sale fra la folla.. un nuovo scandalo è venuto alla luce, ed i venditori all'esterno dello stadio stanno diffondendo il succoso gossip! Ogni Allenatore Capo tira un D3 e riduce la sua FAMA del risultato ottenuto per il resto della partita dato che i tifosi si stanno frettolosamente riversando fuori dallo stadio – esatto la FAMA può diventare anche negativa. In aggiunta, ogni Allenatore Capo tira un D6 per ogni giocatore che si trovi entro due caselle dalle linee laterali. Con un risultato di 1-2 il giocatore è atterrato dai tifosi impazziti erranti.
4	<b>SOSTENERE LA LINEA:</b> dalla panchina, l'attacco sembra essere molto inefficace, ed i giocatori in panchina decidono di fare qualcosa! L'Allenatore Capo che riceve tira un D6 per ogni giocatore nello spazio Riserve della sua panchina. Con un risultato di 4,5 o 6 il giocatore può essere schierato nella Zona di Meta della sua squadra.
5	<b>PALLONE FINTO:</b> uno dei tifosi non solo si è portato la sua replica del pallone di Blood Bowl, ma ha deciso di scagliarla in campo mentre il pallone vero è in aria! La squadra che calcia piazza un secondo pallone ovunque nella metà campo della squadra che riceve. Questo secondo pallone devierà allo stesso modo del primo pallone e dopo che il primo pallone si è fermato. Un giocatore non può raccogliere, ricevere o intercettare un pallone se già ne sta portando uno. Un pallone che rimbalza nella casella con l'altro pallone rimbalza ancora. Dopo che ciascun Allenatore Capo ha terminato il suo turno, scegliere un pallone a caso, quel pallone è quello finto, è distrutto e rimosso dal gioco.
6	<b>TIFOSI SANGUINARI:</b> spronato dai tifosi scalmanati, un giocatore scatta d'impeto ed inizia a menare violentemente! Ogni Allenatore Capo tira un D3 e aggiunge la sua FAMA ed il valore di cheerleader della sua squadra. Un giocatore scelto a caso della squadra con il risultato più alto è pervaso da un istinto sanguinario, e può immediatamente eseguire un'Azione di Blitz.
7	<b>CAMBIA IL TEMPO:</b> come per la tabella standard del Calcio d'Inizio.
8	<b>ALLENATORE DISCUTIBILE:</b> Ogni Allenatore Capo tira un D3 e aggiunge la sua FAMA ed il valore degli assistenti allenatori della sua squadra. L'Allenatore Capo con il risultato più basso ha irritato un giocatore con le istruzioni impartitegli, tanto che si dirige verso la panchina per chiarire la cosa, perdendo così il drive in corso. Scegliere casualmente un giocatore e piazzarlo nello spazio Riserve della panchina
9	<b>SFOGO VIOLENTO:</b> la difesa ha lavorato freneticamente prima di schierarsi per il Calcio d'Inizio. Ogni giocatore della squadra che riceve che è adiacente ad un (ed uno solo) giocatore avversario può immediatamente effettuare un'Azione bonus di Blocco. Le ripetizioni di squadra non possono essere usate durante questa azione, e se il giocatore della squadra che riceve è atterrato, l'azione bonus termina, e non si possono eseguire altri Blocchi.
10	<b>SPRINT FURTIVO:</b> un giocatore della difesa sfruttando la distrazione causata della folla si intrufola nella metà campo avversaria. Un giocatore scelto a caso della squadra che calcia che non sia sulla linea di scrimmage, e che non sia nella Zona di Placcaggio è rimosso dal gioco. L'Allenatore Capo della squadra che calcia poi può piazzarlo ovunque nella metà campo avversaria in una casella che non contenga un altro giocatore o la palla; poi lo muove di un D6 caselle in direzione casuale (usare la sagoma per le Deviazioni), fermandosi nella casella prima di una casella occupata o della casella che contiene la palla.
11	<b>BERSAGLIATO DALLA FOLLA:</b> un recente scandalo ha messo in cattiva luce una squadra, ed i tifosi hanno deciso che è il momento di mostrare la loro disapprovazione. Ogni Allenatore Capo tira un D6 e aggiunge la sua FAMA. La squadra che ottiene il risultato più basso è fatta bersagli di ortaggi marci, oggettini di merchandasing e piccoli membri della folla. Tirare un D6 per ogni giocatore, con un risultato di 1 viene piazzato Prono.
12	<b>TANTI SOLDI IN CASA:</b> alcuni degli sponsors più facoltosi sono venuti a guardare il drive, incoraggiando i giocatori a dare il loro massimo. Tirare un D6, ogni squadra guadagna tante ripetizioni di squadra quanto il risultato ottenuto (fino ad un massimo di 8). In aggiunta, durante questo drive, le squadre possono usare più di una ripetizione per turno (anche se un tiro non può mai essere ritirato più di una volta). Tutte le ripetizioni bonus che non sono state utilizzate alla fine del drive sono perse.