

TABELLA SCELTA CASUALE DELLO STADIO

2D6	Risultato
2-3	Lo stadio ha una superficie di gioco "non convenzionale". Tira un D6 sulla tabella delle Superfici di Gioco Insolite per determinarne un Attributo.
4-5	Lo staff dello stadio dà la priorità alla violenza brutale piuttosto che a una manutenzione vera e propria. Tira un D6 sulla tabella degli Stadi Mediocri per determinare un Attributo.
6-8	La partita ha luogo in uno stadio normale e rispettoso delle regole che non possiede Attributi.
9-10	Lo stadio è molto più impressionante del consueto! Tira un D6 sulla tabella degli Stadi di Lusso per determinare un Attributo.
11-12	Il pubblico dello stadio di casa è a dir poco strampalato. Tira un D6 sulla tabella Pubblico Locale per determinare un Attributo.

TABELLA SUPERFICI DI GIOCO INUSUALI

D6	Attributo
1	Acqua alle caviglie: il campo è allagato! Se un giocatore viene atterrato mentre cerca di Mettercela Tutta! o di Schi-vare, sottrai 1 dal risultato del tiro Armatura. Inoltre ogni volta che un giocatore si riprende dalla condizione Stordito, tira un D6. Con un 1, ritrovarsi a faccia in giù nell'acqua non gli ha giovato affatto, e rimane Stordito per un altro turno.
2	Campo in Pendenza: lo stadio è stato costruito su un pendio scosceso. All'inizio del primo drive, tira un D6. Con 1-3 il campo pende verso la Zona di Meta della squadra che riceve, con 4-6 il campo è in pendenza verso la Zona di Meta della squadra che ha dato il calcio d'inizio. Ogni volta che la palla rimbalza, non usare la sagoma Deviazione, usa invece la sagoma delle Rimesse e orientala in modo che il vertice 3-4 punti direttamente verso la pendenza. Inoltre, i giocatori possono tentare di Mettercela Tutta! una volta in più, a patto che ciò li avvicini alla Zona di Meta in fondo al pendio. A fine primo tempo, le squadre cambiano campo e la pendenza è al contrario.
3	Ghiaccio: uno sport violento sul ghiaccio? Non farà mai presa. Quando la palla rimbalza, devia di una casella in più nella stessa direzione. Inoltre ogni volta che un giocatore è Atterrato, scivola di una casella in una direzione casuale (usa la sagoma Deviazione e il D8). Se scivola in una casella occupata, non si muove. Se scivola fuori dal campo, effettua un tiro Infortunio come di consueto. Se scivola in una casella con la palla, la palla rimbalza. Nota che si presume che i giocatori abbiano l'equipaggiamento adatto a solcare il ghiaccio (pattini, scarponi da neve o tacchetti incantati), quindi il loro movimento non ne viene influenzato.
4	Astrogranito: questo surrogato di pietra artificiale andava di moda negli anni '80, e alcuni stadi lo usano ancora per l'aderenza della sua superficie (e per il fatto che le cadute dei giocatori sono sempre uno spasso!). Aggiungi 1 al risultato di tutti i tiri Armatura mentre giochi sull'astrogranito. Inoltre, se un giocatore non riesce a Mettercela Tutta! sull'astrogranito tira un D6. Con 1, 2 o 3 è Atterrato come di consueto. Con 4, 5 o 6 in giocatore rimane in piedi, e non provoca un Turnover ma non può più tentare di Mettercela Tutta! in quell'Azione.
5	Superficie Sconnessa: sulla superficie di gioco di questo stadio si rischia seriamente di inciampare. Tutti i giocatori subiscono una penalità -1 al loro MA per la durata della partita, fino a un minimo di 3. Tuttavia i giocatori possono provare a Mettercela Tutta! una volta in più del normale (tre volte per gran parte dei giocatori o quattro per quelli con l'abilità Sprint).
6	Solida Pietra: gli stadi gestiti dai Nani hanno lanciato una moda grazie ai loro campi di marmo, ma negli ultimi anni gli stadi di pietra sono diventati più popolari in superficie. Se la palla rimbalza su una casella vuota, rimbalza una volta in più. Inoltre aggiungi +1 al risultato di tutti i tiri Infortunio mentre giochi su pietra tirata a lucido.

TABELLA STADI MEDIOCRI

D6	Attributo
1	Arbitri Apatici: sia che non siano pagati a sufficienza o che siano semplicemente un po' ottusi, gli Arbitri di questo stadio di Blood Bowl non sono tanto svegli. Ogni squadra ottiene una Mazzetta bonus in ogni ripresa della partita.
2	Spalti Tremendi: non ci sono abbastanza posti, spuntano chiodi da ogni superficie, e uno strano odore aleggia nell'aria. Alla fine di ogni drive, ogni Allenatore Capo tira un D6. Con un risultato di 1, i tifosi della sua squadra ne hanno abbastanza e se ne vanno, riducendo di 1 la FAMA della squadra (che può andare in cifra negativa). Nota che le ricompense della squadra alla fine della partita non possono scendere sotto lo 0!
3	Botole Scoperte: che sia per questioni di budget o per scherzo, le botole sul campo non sono che grossi buchi spalancati nel terreno. Se un giocatore si muove in una casella Botola (volontaria-mente o meno), si considera spinto fra i tifosi. Se la palla si muove in una casella Botola, viene respinta indietro da un raccattapalle solleccito che la fa subito deviare di D6 caselle in una direzione casuale.
4	Linee Confuse: il campo è poco più che un rettangolo d'erba con una linea sbiadita che lo divide a metà. Quando la squadra che calcia si schiera per un drive, può scegliere di considerare come linea di scrimage la normale linea di scrimage oppure una fila di caselle nella propria metà campo, oppure una fila di caselle nella metà campo dell'altra squadra. Questo crea una linea di centrocampo temporanea per questo calcio d'inizio a cui la squadra che riceve si deve adeguare quando schiera i suoi giocatori, e che viene usata ai fini di assegnare un touchback. Inoltre, il limite di due giocatori per fascia laterale durante lo schieramento non si applica a nessuna delle due squadre.
5	In Cerca di Visibilità: i proprietari di questo stadio offrono incentivi a ogni squadra disposta a giocare lì dentro. Nella fase "Annota Fortuna e FAMA" della sequenza Post-partita, ogni squadra riceve D6 x10.000 gp addizionali (effettua un tiro e applica il risultato a entrambe le squadre).
6	Sotterranei Malconci: le possibilità di tenere sotto chiave un giocatore fallosa non sono così tante se le serrature delle celle sotterranee sono inaffidabili e lo spazio tra le sbarre così ampio. All'inizio di ogni drive, quando tiri per vedere se i giocatori KO recuperano, ogni Allenatore Capo tira un D6 per ogni giocatore che è stato espulso per qualsiasi motivo (falli, impiego di armi segrete e così via). Con 5 o 6, il giocatore viene collocato nello spazio delle Riserve e da quel momento in poi può essere usato come di consueto.

TABELLA STADI DI LUSSO

D6 Attributo	
1	Chioschi del Merchandise Integrati: questo stadio vende di tutto, dalle bandiere di squadra, alle trombette, alle enormi mani di gomma, ai ritratti dei giocatori famosi intagliati nel legno. Nel primo passo della fase "Annota Fortuna e FAMA" della sequenza Post-partita, ogni Allenatore Capo tira un D3 addizionale e lo somma alle sue ricompense totali.
2	Famoso per lo Spettacolo: questo stadio è famoso per le sue partite (e gli show a fine primo tempo) spettacolari, e alle squadre ospiti è concessa una generosa indennità per renderle più interessanti. Nella fase "Scegli gli Incentivi" della sequenza Pre-partita, ogni Allenatore Capo ottiene 2D6 x10.000 gp addizionali (la stessa cifra viene assegnata a ciascuna squadra; ogni Allenatore Capo tira un D6, poi i due risultati vengono sommati e moltiplicati per 10.000. Ogni squadra guadagna la cifra corrispondente in gp).
3	Studio Televisivo: ogni partita disputata in questo stadio viene trasmessa in diretta dalle grandi emittenti televisive. Le Starplayer non vedono l'ora di trovarsi davanti a una telecamera, quindi possono essere ingaggiate per la partita come incentivo a 50.000 gp in meno rispetto al loro valore normale (fino a un minimo di 10.000 gp). Inoltre quando determini le modifiche del Fattore Campo nella Fase "Annota Fortuna e FAMA" della sequenza Post-partita, aggiungi 3 al risultato del tiro di ogni Allenatore Capo.
4	Apotecari in Loco: questo stadio è talmente ben fornito che le squadre ricevono assistenza medica di altissimo livello. A ogni squadra è garantito l'uso di un Apotecario da usare gratuitamente durante la partita, in aggiunta all'eventuale Apotecario incluso nella sua scheda. Se alla squadra è vietato l'uso di un Apotecario, guadagna al suo posto una Ripetizione di squadra.
5	Campo Recintato: il campo è circondato da un muro o è scavato nel terreno come fosse una fossa. I giocatori non possono essere spinti fuori dai suoi confini. Se un giocatore lascia il campo per qualsiasi motivo, o viene spinto contro il muro dello stadio (che spesso e volentieri è ornato con lance acuminatissime!), il giocatore risulta Atterrato nella casella da cui è stato spintonato e deve effettuare un tiro Armatura. Inoltre, la palla non può deviare fuori dal campo; se accade torna in campo rimbalzando. Rimettila in gioco usando la sagoma delle Rimesse come di consueto, ma muovila di D3 caselle invece che di 2D6 caselle.
6	Sedute Lussuose: gli spalti dello stadio sono provvisti di tutti i confort moderni: sedili riscaldati, una vasta scelta di bar, persino i bagni! Il conseguente buonumore porta parecchio tifo in più per le squadre. All'inizio di ogni drive dopo il primo, ogni Allenatore Capo tira un D3 e somma al risultato la sua FAMA. Se il totale è superiore al numero delle Ripetizioni di squadra in suo possesso, guadagna una ripetizione di squadra addizionale.

TABELLA PUBBLICO LOCALE

D6 Attributo	
1	Ubricazioni Molesti: la tifoseria locale è un'accanita manica di svitati, e questo prima di iniziare a bere. Prima di tirare sulla tabella del Calcio d'Inizio, tira un D6. Se il risultato è 1 (1 o 2 se la partita è nel secondo tempo o ai supplementari), non tirare sulla tabella del Calcio d'Inizio. Tira invece un altro D6. Con 1, risolvi il risultato Chiama l'Arbitro!; con 2-3 risolvi il risultato Zuffa; con 4-5 risolvi il risultato Sasso in Campo; con 6 risolvi il risultato Invasione di Campo.
2	Sobillatori Chiassosi: questo pubblico è uscito per divertirsi e vuole farsi coinvolgere come si deve nella partita! La FAMA di ogni Allenatore Capo è aumentata di +1, fino ad un massimo di +2. Inoltre, se un giocatore viene spinto tra i tifosi, aggiungi 1 al risultato del tiro Infortunio.
3	Disturbatori Sapientoni: ogni tifoso in questo pubblico sembra essere un esperto delle regole del gioco le correzioni che urla dagli spalti non giovano di certo all'umore dell'Arbitro. Se un giocatore effettua un'Azione di Fallo che porta il giocatore bersaglio a essere rimosso dal campo, e il giocatore fallosa non viene espulso, tira un D6. Con 1, 2 o 3 l'indignazione della folla convince l'Arbitro a cambiare idea e il giocatore viene espulso come se avesse ottenuto un doppio per il tiro Armatura o Infortunio.
4	Gruppo di Pacifisti: la folla locale preferisce stare a guardare che prendere parte agli scontri... gente strana! Se un giocatore si infortuna (ovvero è Stordito, messo KO o una Perdita) come risultato del tiro sulla tabella del Calcio d'Inizio, tira un D6. Con un risultato di 4, ignora il risultato. Inoltre, se un giocatore viene spintonato fuori tra i tifosi, tira un D6. Con un risultato di 4 o più, colloca subito nello spazio delle Riserve.
5	Amanti del Bel Tempo: Forse questo stadio regala un sacco di biglietti, perché almeno metà della folla sembrerebbe volersi trovare da tutt'altra parte. All'inizio di ogni drive, tira un D6. Con 1 o 2, gran parte dei tifosi se n'è andata tra un drive e l'altro, e la FAMA di ciascuna squadra è ridotta di 1 (può anche risultare in una cifra negativa). Nota che le ricompense delle squadre alla fine della partita non possono scendere sotto 0! Inoltre, se la palla esce dal gioco, ci potrebbe volere un pò prima che un tifoso la recuperi e la ritiri in campo. Tira un D6, e sottrai 1 per ogni volta in cui una grossa fetta di pubblico ha lasciato la partita. Con un risultato di 4 o più, la palla viene rigettata in campo come di consueto. Altrimenti non viene rilanciata in campo fino alla fine del turno successivo (a meno che nel frattempo non finisca il drive). In entrambi i casi, viene rilanciata dalla casella da cui è uscita.
6	Solenni e Silenziosi: una vecchia leggenda sportiva parla del dio Kri-wiket che durante le lunghissime partite disputate in suo onore, vietava rumori più forti di un applauso educato. I tifosi di questo stadio sembrano intenzionati a seguire il suo esempio. Durante la partita, la FAMA di ogni squadra è considerata valere 0, (ma è comunque considerata in modo normale durante la sequenza Post-partita) e le Cheerleader non hanno effetto sui risultati della tabella del Calcio d'Inizio. Se un giocatore viene spinto tra i tifosi, può tornare in gioco dopo che il giocatore che l'ha spinto ha deciso se continuare o meno. L'Allenatore Capo del giocatore spintonato lo rimette in campo in una casella che sia A) adiacente alle linee laterali e B) il più vicino possibile alla casella su cui si trovava quando è stato spintonato fuori. Se risulta Atterrato nel momento in cui viene spinto fuori (come con il risultato Difensore a Terra), viene collocato Prono e si effettua un normale tiro Armatura, altrimenti torna in campo in piedi.

TABELLA DIVENTARE SQUADRA DI CASA

D6 Risultato	
5 o meno	Rifutato!: i proprietari dello stadio non sono d'accordo, non se ne fa nulla.
6-8	Ti Costerà...: i proprietari dello stadio accolgono la squadra... in cambio di una piccola donazione. L'affare è fatto, ma la squadra deve rinunciare a tutte le vincite ricavate da questa partita. Se l'Allenatore Capo lo desidera, può rifiutare l'offerta e tenere le vincite.
9 o più	Offerta Irrifutabile: i proprietari sono contenti dell'offerta e l'affare è fatto.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La squadra ha vinto la partita: +1 ➤ La squadra ha perso la partita: -1 ➤ La squadra ha una Sponsorizzazione Maggiore: +2 ➤ Il Fattore Campo della squadra è 8 o più: +2 ➤ Il Fattore Campo della squadra è 13 o più: +4

TABELLA VENDITA STADIO

D6 Risultato	
1	Bidone: attraverso una serie di accordi davvero loschi, una terza parte acquista lo stadio per una miseria. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 2D6 x 10.000 gp.
2-5	Vendita Svantaggiosa: così è la vita; Dopotutto l'usura degli stadi di Blood Bowl è notevole! La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 100.000 gp più 2D6 x 10.000 gp aggiuntivi.
6	Conti Pari!: non chiederti come tu ci sia riuscito, ringrazia e basta. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 250.000 gp.