

**REGOLAMENTO
DI
LEGA**



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

**XVIII^A LEGA 2018/19
TROFEO DUNGEONBOWL**

INDICE

REGOLE LEGA F.B.B.F.....	pag. 2
Organizzazione della Lega.....	pag. 7
Sequenza Pre-partita.....	pag. 8
Sequenza Post-partita.....	pag. 10
Errori Costosi.....	pag. 12
Rinunciare.....	pag. 12
Ultima Partita.....	pag. 13
Risolvere la Pausa.....	pag. 13
Raccogliere Fondi.....	pag. 13
Riconvocare.....	pag. 13
REGOLE OPZIONALI IN USO.....	pag. 14
Includere le Starplayer nel roster.....	pag. 14
Arbitri Normali e Famosi.....	pag. 15
Chiamata del Fallo.....	pag. 18
Nuovi Incentivi.....	pag. 18
Accordi di Sponsorizzazione.....	pag. 19
Stadi.....	pag. 22
Nuove Abilità.....	pag. 28
Nuove Razze.....	pag. 28
Nuove Starplayers.....	pag. 28
Palle Speciali.....	pag. 28
Taglie.....	pag. 29
Tabella del Clima Invernale.....	pag. 29
Tabella Condizioni degli Stadi Sotteranei.....	pag. 30
Tabella Calcio d’Inizio “Blitzmania”.....	pag. 31
APPENDICI.....	pag. 32
Carte Incentivi Winterbowl.....	pag. 33
Nuovo Roster Excel (aggiornato alle stagioni / permanenza).....	pag. 33
Istruzioni su come caricare i rosters sul sito www.fbbfederation.it	pag. 33

REGOLAMENTO DI LEGA F.B.B.F.

XVIII^a Edizione 2018 – 2019

La Lega comincia e finisce con il regolamento attuale. Nuove regole, squadre, carte etc etc, introdotte dalle uscite della rivista Spike Magazine o altri supplementi, saranno valutate dal Commissario e implementate e usate a partire dalla giornata da lui stabilita (In questo caso le nuove regole adottate saranno pubblicate nel Bollettino di Lega), o a partire dalla Lega successiva. Si disputerà in un girone unico con il turno di riposo in caso di squadre partecipanti in numero dispari. Nell'eventualità dell'utilizzo del turno di riposo, l'allenatore della squadra a riposo, tira per una doppia Ricompensa (incasso, 2d6 insieme) e per 2 Migliori in Campo (MVP), inoltre vengono considerati scontati i "Salta la prossima partita" (tiri da effettuare alla fine della partita precedente il turno di riposo, o davanti ad un testimone o con video).

La fase preliminare

- La Lega viene disputata sullo schema di un girone unico (o più gironi, dipende dal numero dei partecipanti), al termine del quale si disputano i Play-off per decretare il vincitore, ed i Play-out per permettere alle altre squadre di giocare lo stesso numero di partite ed accumulare Ricompense e Punti Starplayers (SPP);
- Nella stagione regolare ogni squadra affronta tutti gli avversari una sola volta;
- A partire da questa Lega, come da tradizione della F.B.B.F. dei primi tempi, la Lega viene abbinata ad uno dei quattro tornei maggiori, ovvero il "Trofeo Spike!", il "Dungeonbowl", la "Chaos Cup" ed il "Blood Bowl". La squadra vincitrice della Lega, oltre ai premi stabiliti dalla F.B.B.F., riceverà il premio speciale del relativo torneo maggiore abbinato alla lega in corso (vedi il paragrafo Premi). A questa Lega è abbinato il torneo maggiore "Dungeonbowl".

Punteggi e classifiche

I punteggi sono assegnati in base a questi parametri: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta, -3 punti per la partita concessa (vedi **Rinunciare** per gli altri effetti).

Se al termine della stagione regolare della Lega, risulteranno esserci due o più squadre con lo stesso punteggio, verranno presi in considerazione i seguenti parametri per assegnare la posizione in classifica: Tiebreaker; differenza TD; differenza cas; TD segnati; cas inflitte; Sorteggio.

È consentito **cambiare squadra durante il corso della Lega**, ma tutti i punti di Classifica, SPP (leggi Punti Starplayer), Tesoro, ecc., accumulati dalla squadra ritirata, saranno azzerati.

La fase finale

- Le squadre classificate ai primi quattro posti disputeranno i playoff con il seguente schema: 1^a contro 4^a, e 2^a contro 3^a, le vincenti disputeranno la finale, le perdenti, la finale per il Terzo e Quarto posto (in base al numero di partecipanti si potrebbe verificare il caso in cui la squadra prima classificata insieme alla seconda siano ammesse alle semifinali di diritto);
- La partita della Finalissima verrà disputata in un campo sotterraneo, secondo il regolamento Dungeon Bowl F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it);
- Le altre squadre disputano i play-out con uno schema da decidere al momento in base al numero di squadre che li disputeranno (questo in caso di eventuali ritiri);

Play-off (Play-out)

Match secco in tutte le fasi dei Play-off / Play-out.

Cose da ricordare durante i Play-off / Play-out

- I giocatori che soffrono un MNG (perde la prossima partita) nell'ultima partita alla fine della stagione regolare, tornano subito disponibili per i Play-off / Play-out (gli eventuali infortuni del giocatore NON vengono comunque guariti);
- Durante le semifinali e finali dei Play-off grazie agli effetti del premio **“Pietra Fortunata degli Elfi”**, un singolo giocatore di ciascuna squadra viene toccato dalla grandezza della Pietra Fortunata. Determinare a casa un singolo giocatore di ogni squadra: esso riceve l'abilità Pro. Se ha già l'Abilità Pro o Loner, determinare a caso un altro giocatore.
- Durante le semifinali e finali dei Play-off grazie agli effetti del premio **“Coppa ABC”** la squadra che vince il tiro per la FAMA è considerata avere un pari ammontare di Cheerleader (+1 o +2) a rappresentare il supporto aggiuntivo dei tifosi impressionati dal poter vedere tante celebrità.
- Nella finale e nella finalina dei Play-out la **Ricompensa** RADDOPPIA per ambedue le squadre partecipanti, così come la **FAMA** (gli spettatori). Tirare il dado, applicate i modificatori (solo nel caso dell'incasso/Ricompensa) e poi moltiplicate x2;

I Supplementari

- Durante le partite a eliminazione diretta, in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari le squadre disputeranno due tempi supplementari da quattro turni; si determinerà nuovamente chi calcia o riceve all'inizio del primo tempo supplementare;
- Le ripetizioni usate durante i tempi regolamentari non vengono rigenerate nei supplementari (né al primo, né al secondo tempo). La ripetizione ottenuta con l'abilità Leader può essere mantenuta nei tempi supplementari, ma la squadra non ne riceve una nuova all'inizio del secondo tempo supplementari se la ha usata nel primo tempo supplementare.
- In caso di pareggio al termine dei tempi supplementari si procederà ad oltranza con il **“Golden Touchdown”** secondo quanto segue:
 - 1) estrazione a sorte di chi attacca, monetina o dado, chi vince attacca;
 - 2) si possono usare solo i rr rimasti ed inutilizzati dopo la fine dei tempi supplementari;
 - 3) l'abilità Leader non si usa durante il "Golden Touchdown";
 - 4) non è permesso fare lancio all'indietro (ovvero verso la propria Zona Meta);
 - 5) è possibile solo fare un Hand-off verso una casella indietro (ovvero verso la propria Zona Meta);
 - 6) il giocatore in possesso di palla (Portatore) può muovere di una sola casella indietro (ovvero verso la propria Zona Meta), se ha altri punti movimento da fare, può muoversi in orizzontale lungo la linea di caselle indietro su cui si è appena mosso o verso avanti (ovvero Zona di Meta avversaria);
 - 7) sono in vigore tutte le altre normali regole; In questo modo la palla nello stesso turno può trovarsi al max di tre caselle indietro alla fine di un turno (come direzione ovvero verso la propria Zona Meta) a seguito in un movimento all'indietro del portatore, del suo hand-off all'indietro e del movimento all'indietro del nuovo portatore.
- **Nel caso i due giocatori non hanno intenzione di giocare ad “oltranza”, si lancia la monetina.**

Il vincitore dei Play-off sarà incoronato come Vincitore della F.B.B.F. League

Premi

1° classificato Lega: +50.000 pezzi oro (gp); riceve anche il premio **“Pietra Fortunata degli Elfi”**. Ottiene 1 Ripetizione addizionale per tutta la durata della successiva Lega. Questa

ripetizione non costa gp, ma aumenta il valore di squadra. Inoltre il giocatore che ha conseguito l'MVP nella partita Finale ottiene l'Abilità Pro; aumentarne il costo di conseguenza. Se l'MVP ha già l'Abilità Pro o Loner, determinare a caso un altro giocatore.

2° classificato Lega: +30.000 gp; riceve anche il premio "*Squadra dell'Anno Orcidas*". La squadra può dare ad un giocatore determinato a caso un aumento di +1AV, a rappresentare il fatto che è uscita dalla Lega come squadra dell'anno, con una splendida divisa nuova, cucita con la tradizionale robustezza tipica della cultura orchesca.

3° classificato Lega: +20.000 gp; riceve anche il premio "*Coppa ABC*" (Associated Broadcasting, Conjurers). La squadra ottiene un bonus +1 FAMA, fino ad un massimo di +3, per le prime D3 partite della Lega successiva a rappresentare il flusso dei nuovi tifosi che perdono interesse quando la normale routine riprende e i pettegolezzi sulle celebrità si placano.

Vittoria Play-out: (se prevista la finalina Play-out) +10.000 gp;

Altri premi speciali

Miglior Attacco (Best Offense): +3 SSP a un giocatore della squadra che ha segnato più mete in campionato.

Miglior Difesa (Best Defense): +3 SSP a un giocatore della squadra che ha subito meno mete in campionato.

Miglior Picchiatore (Most Cas): +3 SSP al giocatore che ha causato più infortuni in campionato.

Miglior Giocatore (Best Player): +5 SSP al miglior giocatore del campionato (cioè il giocatore che ha accumulato più punti SPP nella Lega corrente).

Premio "Dungeonbowl" la squadra vincitrice della Lega abbinata al torneo maggiore "Dungeon-bowl" è sponsorizzata dai dieci Collegi di Magia, e riceve un contratto speciale che gli consente di ingaggiare come Incentivo un Mago al costo di 50.000 gp, invece dei normali 150.000 gp, finché la squadra detiene il trofeo.

Il Commissario a inizio Lega, riceverà una copia del roster di partenza di ogni squadra partecipante, che confronterà con il roster dopo che sia stata giocata l'ultima partita valida al fine di accumulare SSP per assegnare i suddetti premi.

Sono previsti anche premi fisici per gli allenatori (da autofinanziare con una quota d'iscrizione stabilita in 10 euro a partecipante), relativi a tutti i premi sopraelencati: medaglie, dadi personalizzati per tutti i partecipanti alla Lega, col simbolo della squadra del vincitore, oltre alla Coppa di Lega che viene assegnata al vincitore dell'ultimo campionato e rimessa in palio il campionato successivo.

Creazione della squadra

Viene usato il regolamento più recente, attualmente il **Competition Rules Pack** (brevemente, CRP), unitamente ai supplementi **Primo Almanacco di Blood Bowl**, **Blood Bowl Teams of Legend**, **gli aggiornamenti NAF e GW** con l'aggiunta delle tre razze non ufficiali GW (Slann, Chaos Pact ed Underworld), più le non ufficiali NAF (Simyn), le nuove uscite Cynade: (Khorne, Bretonnia), le nuove uscite GW dell'applicazione My Dugout (Pestilent Vermin, Savage Orcs e Slayer Hold).

A ogni giocatore vengono date diverse possibilità:

- Disputare la nuova stagione col Team della Lega precedente (vedi regole Ultima Partita – Risolvere la Pausa – Riconvocare)
- Partire con una nuova squadra col TV di **1.100k**;
- Partire con una squadra proveniente dalla **Tribal League** (vedi in seguito);

A fine campionato, l'ultima "scheda di squadra" di ogni allenatore partecipante potrà essere conservata come base di partenza per il campionato successivo (**vedi Risolvere la pausa, Raccogliere fondi, Riconvocare**).

- **Non è consentito congelare una squadra, giocare una Lega con un'altra squadra e poi riproporre la squadra precedente:**
- **Non si possono giocare squadre appartenenti ad altri giocatori (salvo eccezioni particolari disposte dal Commissario, vedi casi indisponibilità per cause di forza maggiore);**
- **Una squadra non può disputare più di QUATTRO Leghe consecutive. Alla fine della quarta Lega, viene ritirata definitivamente.**

Varie

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono giocare con il Timer: Tempo per ogni partita 2h10 minuti (i giocatori si possono accordare anche per tempi diversi), 65 minuti a testa. Allo scadere dei 65 minuti, al giocatore che avrà terminato il proprio tempo sarà concesso solo rialzare i pezzi e girare gli storditi.

NON si applica la regola della **procedura illegale** per il segnalino turno non mosso.

L'acquisizione di Mercenari e Starplayers **è permessa** anche nelle semifinali e finali dei playoff e nella finale dei playoff.

È obbligatorio durante lo svolgimento della Lega utilizzare le basette esagonali e le relative etichette delle Abilità da applicare, per indicare i giocatori che hanno acquisito skills addizionali grazie ai punti SPP guadagnati. Le basette e le etichette saranno fornite a titolo gratuito in numero adeguato a ogni partecipante; in alternativa si potranno usare le basette e i segnalini delle Abilità della Magic Work Games (acquistabili sul sito <https://www.magicworksgames.com/>). Inoltre verranno adottate basette colorate Bianche per indicare eventuali giocatori Journeymen e basette colorate Gialle per indicare che quella miniatura è uno Starplayer in assenza della miniatura specifica.

Si ricorda che se un giocatore ha acquisito Abilità addizionali non potrà utilizzarle durante la partita se non chiaramente indicate sulla basetta esagonale o della Magic Work Games o in maniera chiara ed inequivocabile.

Un Allenatore non può scervellarsi a ricordare che Abilità hanno i giocatori avversari prima di muovere o fare qualunque cosa (per incollare o incastrare un'etichetta o un segnalino ci vuole meno di un minuto). Le Abilità addizionali spesso fanno la differenza in una partita.

Regole Opzionali in uso durante la Lega e la Lega Tribal

Le descrizioni dettagliate delle seguenti regole si trovano nel paragrafo **REGOLE OPZIONALI IN USO**.

- Arbitri
- Palle Speciali
- Sponsors
- Stadi

- Ingaggiare Starplayers
- Incentivi per Razza e Noto(ri)
- Carte Special Play come Incentivi
- Carte Incentivi Winterbowl
- Tabella Condizioni Meteo Invernali e Sotterranee
- Tabella Calcio d'Inizio "Blitzmania"

Gestione dei rosters e delle partite

Per ogni partita, gli allenatori dovranno compilare l'apposito report (v3.0) dove segnare i punti fuoriclasse guadagnati (SPP) e tutti gli altri eventi nel corso della partita di rilevanza ai fini dell'aggiornamento del "roster" (**la scheda di squadra**), da inserire entro una settimana dalla disputa su www.fbbfederation.it

SANZIONI: la squadra dell'allenatore che non aggiorna il roster nei tempi prestabiliti (entro una settimana dalla disputa dell'ultimo incontro), la prima volta viene penalizzata con la perdita di un punto di Fattore Campo e 10k, la volta successiva con due e 20k, poi tre e 30k, ecc.

Il calendario delle partite è stilato dal Commissario a inizio Lega (tramite sorteggio), con relative date. Si gioca con **cadenza bisettimanale**. I giocatori non disponibili possono anticipare o posticipare la data della partita, mettendosi d'accordo tra loro, comunicandolo al Commissario.

Non è possibile posticipare la partita oltre due settimane, salvo casi rari considerati dal Commissario. In caso di mancata presenza di uno dei due giocatori per la partita e dell'impossibilità del giocatore a disputarla entro i termini di tempo previsti (anche da un sostituto, col permesso del Commissario e dell'altro giocatore), verrà assegnata una sconfitta a tavolino per 2-0 (mete comunque valide per il premio Miglior Attacco, ma non assegnate a uno specifico giocatore), usate le regole per la partita **concessa** (il giocatore che non si presenta concede all'avversario 2 MVP ed un incasso di 2d6 x 10.000 gp senza modificatori) o partita **nulla** se l'indisponibilità è da parte di entrambe i giocatori.

In caso di **abbandono di un giocatore dal campionato**, si provvederà a cercare un sostituto. Nell'impossibilità di reperirlo saranno assegnate sconfitte a tavolino, come descritto in precedenza.

Raccomandazioni e consigli

Tutte le miniature devono essere numerate. La numerazione ha il fine di identificare i giocatori (loro caratteristiche e abilità) rispetto alla scheda di squadra, oltre che alla corretta assegnazione dei punti SPP. Tutte le miniature (sia ufficiali GW, che alternative) devono essere facilmente riconoscibili per il ruolo che ricoprono.

Precisazioni e chiarimenti sparsi del regolamento ufficiale (CRP)

*I **Fuoriclasse** o "Starplayers" e i **Mercenari** (che costano 30.000 gp in più del costo normale per la loro posizione, a cui è possibile dare una sola abilità supplementare fra quelle di accesso Normale al costo di 50.0000 gp) sono **INCENTIVI** e solo come tali possono essere ingaggiati, nella sequenza PRE-partita. Hanno tutti l'abilità **Loner** (Solitario) e **NON** è possibile acquistarli permanentemente in alcun modo (**eccezione Starplayer incluse in squadra, vedi in seguito**). Possono ricevere il premio MVP a fine partita (che è da considerarsi sprecato per quella partita). Non si possono acquistare più di due Fuoriclasse o "Star Player" (uno solo se già si ha una Starplayer inclusa in squadra), scelti fra quelli disponibili nella propria lista di razza. Il numero di Mercenari acquistabili è (teoricamente) illimitato, fintanto che ci sono posizioni disponibili nella scheda di squadra, ma il loro numero deve comunque sempre rispettare i limiti massimi per ogni posizione.*

I Vagabondi o “Journeyman” sono giocatori ingaggiabili gratuitamente nella sequenza POST-partita, qualora il numero dei giocatori disponibili (causa infortunio o morte) sia inferiore a 11. Sono giocatori con disponibilità 0-16 o 0-12 sulla scheda di squadra (tipicamente gli uomini di linea). Hanno tutti l’abilità Loner (Solitario) quando ingaggiati e possono ricevere il premio MVP a fine partita. I Vagabondi ingaggiati aumentano il Valore di Squadra (Team Value o TV) del loro valore in MO. Possono essere acquistati nella sequenza POST-partita e, in tal caso, mantengono i punti SPP guadagnati e perdono l’abilità Loner (Solitario).

*I punti di **Fattore Campo** possono essere acquistati solo all’atto di creazione della squadra, con un limite di 0-9. In seguito possono aumentare o diminuire solamente in base ai risultati dei tiri di dado nella procedura di fine partita.*

*Le **Ripetizioni** di squadra acquistati durante lo svolgimento della lega, nel POST-PARTITA, costano il doppio del loro valore nominale. Ai fini del valore totale della squadra (Team Value) contano per il loro valore nominale, non il doppio. Ad esempio, una squadra di umani può comprare Ripetizioni a 50.000 gp alla sua creazione e a 100.000 gp ad ogni fine partita. Tutte le Ripetizioni valgono 50.000 gp per conteggiare il valore di squadra.*

*Quando si spinge e si atterra un avversario, bisogna decidere se occupare la sua casella **PRIMA** di tirare sull’armatura. Dopo non è possibile più seguirlo. Se l’avversario portava la palla, la dispersione della palla va fatto **DOPO** il tiro armatura (ed eventuale tiro infortunio).*

Un giocatore che ferisce un avversario guadagna punti esperienza anche se l’avversario viene guarito dall’apotecario o rigenera.

TRIBAL LEAGUE

Una nuova squadra può decidere di partecipare alla Lega di allenamento nota come “**Tribal League**” (TL) prima di entrare nel campionato ufficiale F.B.B.F. (**squadra da creare con un tesoro da 1.100K**).

- Può scontrarsi con altre squadre della TL per un massimo di QUATTRO partite (non può giocare contro la stessa squadra due volte di seguito, ma può contro lo stesso giocatore che usi una squadra diversa);
- Queste partite non hanno calendario, la loro organizzazione è a carico degli Allenatori e possono essere disputate in qualsivoglia periodo (anche durante le Leghe F.B.B.F.);
- Una squadra che abbia giocato almeno una partita della Lega ufficiale (F.B.B.F.), non potrà più giocare partite nella Tribal League;
- Un giocatore che partecipa alla Tribal League può comunque schierare e giocare contemporaneamente un qualsiasi numero di squadre (ovviamente non può farle giocare fra di loro);

ORGANIZZAZIONE DELLA LEGA

COME FUNZIONANO LE LEGHE

Per giocare una Lega si avrà bisogno di almeno quattro squadre. All’inizio della Lega, ogni allenatore deve creare una squadra come descritto nella sezione Regole Lega F.B.B.F. e nella sezione NUOVE REGOLE;

La Lega si svolge nel corso di un certo numero di stagioni, durante le quali ogni squadra affronta almeno una volta le altre squadre. Finita la stagione in corso, dopo un periodo di riposo si può

iniziare la nuova stagione dando la possibilità alle nuove squadre di unirsi alla Lega e alle vecchie squadre di ritirarsi se vogliono prendersi una pausa.

DIVISIONI

Se la Lega include otto o più squadre, il Commissario può ripartirle in divisioni. Ogni divisione dovrebbe contenere un numero di squadre il più uguale possibile, ma una divisione non dovrebbe comprendere meno di quattro squadre e più di otto. Più grandi sono le divisioni, più a lungo dureranno le stagioni.

CREARE LA TUA SQUADRA

Vedi regole Lega F.B.B.F. e la sezione NUOVE REGOLE OPZIONALI IN USO.

GIOCARE PARTITE DELLA LEGA

Le partite della Lega hanno una loro sequenza, che prevede azioni Pre-partita e Post-partita, oltre alla partita vera e propria.

SEQUENZA PRE-PARTITA

Deve essere svolta prima di giocare qualsiasi partita di Lega. Essa è divisa in cinque fasi separate descritte di seguito:

- **Tira sulla tabella degli Arbitri per determinare chi dirigerà la partita;**
Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 per determinare il tipo di Arbitro che dirigerà la partita. Vedi paragrafo ARBITRI (tabella scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).
- **Tira sulla tabella della Scelta Casuale dello Stadio;**
Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 per determinare il tipo di stadio in cui si gioca la partita. Vedi paragrafo STADI DI BLOOD BOWL (tabelle scaricabili dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).
- **Tira sulla tabella del Clima;**
Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 e consultano il totale sulla tabella del Clima per determinare come sarà il tempo durante la partita. (*N.B. nel periodo invernale fare riferimento alla tabella Clima Invernale per partite disputate dal 31 novembre al 28 febbraio*, o ad altre eventuali tabelle del clima in uso, tabella scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).
- **Scegli gli Incentivi;**
Ogni squadra può spendere oro dai propri fondi per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. La squadra con il valore più basso può ricevere una quantità addizionale di finanze pari alla differenza tra i valori delle squadre; essa non viene aggiunta ai suoi Fondi e va persa se non è spesa immediatamente. Ad esempio, se una squadra con un valore di 1.000.000 gp (pezzi d'oro) affronta una squadra con un valore di 1.250.000 gp, il primo Allenatore Capo può spendere 250.000 gp addizionali per gli incentivi. Se una squadra sta giocando nello stadio di casa, l'altra squadra riceve 50.000 gp da spendere immediatamente in incentivi, a prescindere dal valore di squadra. La squadra con il valore più alto deve acquistare gli incentivi per prima, quando ha finito l'altra squadra può fare lo stesso. Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:
 - 0-2 Fusti di Bloodweiser – 50.000 gp l'uno

- 0-3 Mazzette – 100.000 gp l’una
- 0-4 Allenamenti Intensivi – 100.000 gp l’uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* - 300.000 gp (*100.000 per gli Halfling)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi – 100.000 gp l’uno
- 0-1 Igor - 100.000 gp (solo Khemri, Necromanti, Non Morti)
- 0-5 carte Special Play – prezzi vari
- 0-2 Staff di Allenamento Noto(rio) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-1 carta incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 palla speciale – 30.000 gp

Per le descrizioni ed effetti dettagliati vedi regolamento base, e la lista NUOVI INCENTIVI.

- **Pesca le carte Special Play;**

Si segue la procedura sottostante **solo se i due giocatori sono d’accordo sull’uso delle carte. Sono sempre utilizzabili quando acquistate come incentivi:**

In una partita di Lega, il numero delle carte in ogni mazzo iniziale è determinato dal valore di squadra più alto fra le due squadre:

Scegliere le carte L’Allenatore Capo con il valore di Squadra più alto pesca un numero di carte coperte equivalente al valore Pesca, da qualsiasi dei mazzi disponibili in qualsiasi combinazione desiderata. Poi guarda le carte e decide quale tenere (attenendosi al valore Tieni) e rimette le altre in fondo al proprio mazzo. L’altro Allenatore Capo fa poi lo stesso.

TABELLA CARTE SPECIAL PLAY		
Valore più alto di Squadra	Pesca	Tieni
Fino a 995.000 gp	2	1
Da 1.000.000 gp fino a 1.990.000 gp	3	2
Da 2.000.000 gp fino a 2.990.000 gp	4	3
Da 3.000.000 gp o più alto	5	4

Una volta che un Allenatore Capo ha finito di pescare le sue carte e tenuto in mano il numero appropriato, può decidere di rimettere qualsiasi carta voglia (**escluse quelle acquistate come Incentivi**) sul fondo del proprio mazzo e pescare una carta di rimpiazzo dalla cima dello stesso mazzo.

(La descrizione/elenco dettagliato delle carte è scaricabile insieme alle carte stesse dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it **NOTA BENE: non sono in uso le due carte del mazzo Miscellaneous Mayhem con le lettere LVO in quanto non ufficiali.**

- **Determinare il numero dei Tifosi e la FAMA;**

- **Tira per il calcio d’inizio;**

Gli Allenatori Capo tirano una moneta o un dado e il vincitore decide se calcia o riceve nel primo drive.

SEQUENZA POST-PARTITA

Devi seguire queste fasi in sequenza dopo ogni singola partita della lega che giochi:

- **Tiri Miglioramento;**
- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo sceglie tre giocatori della propria squadra e tira un D3 per sceglierne uno a caso. Quel giocatore riceve il MVP.
- Tira per i miglioramenti di qualsiasi giocatore che ha guadagnato punti Star Player sufficienti a ottenerne uno. Annota gli eventuali cambiamenti dei valori del giocatore causati dai miglioramenti.
- Se attualmente hai un contratto di Sponsorizzazione Maggiore con McMurty's, i giocatori della squadra non possono migliorare le loro MO o AG. Se attualmente hai una Sponsorizzazione Maggiore con Steelhelm Sporting Emporium, quando effettui il tiro Miglioramento puoi approfittare per tirare tre dadi anziché due e poi scartare un risultato (vedi paragrafo Sponsorizzazioni Maggiori).
- **Aggiorna le caratteristiche della squadra;**
- **Appunta Fortuna e FAMA;**
- Una squadra può tentare di ottenere un accordo per uno "stadio di casa" per quello stadio in cui ha appena giocato a patto che non abbia un Attributo speciale o non sia lo "stadio di casa" di un'altra squadra. L'Allenatore Capo tira un D6 sulla tabella seguente applicando i seguenti modificatori:
 - 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 DIVENTARE SQUADRA DI CASA IN UNO STADIO	
D6	Risultato
5 o meno	Rifiutato! 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 tenersi le vincite.
9 o più	Offerta Irrrinunciabile i proprietari dello stadio sono estasiati dall'offerta della squadra e l'affare è concluso.

- Ogni Allenatore Capo genera ricompense per la partita tirando un D6 e sommando il risultato alla FAMA della propria squadra. La squadra riceve tale quantità x 10.000 gp come ricompensa per la partita. Se ha vinto o pareggiato ricevi 10.000 gp addizionali. Se hai vinto la partita puoi pure decidere di ripetere il tiro del tuo D6, ma devi accettare il secondo risultato anche se è peggiore del primo. Ricordati che le squadre che si arrendono non ricevono ricompense. Se la tua squadra ha uno o più Sponsors Continuativi, ricevi

D3x10.000 gp addizionali per ciascuno, rischiando però di contrariarli. Se la tua squadra ha uno stadio di casa e la partita è stata giocata lì, le ricompense variano a seconda che abbia vinto o perso.

- Se lo desideri, puoi porre fine a uno Sponsor Continuativo o alle eventuali Sponsorizzazioni Maggiori di McMurty's, Farblast & Sons e Steelhem Sporting.
- Se hai vinto la partita, tira 3D6: se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo aumentalo di 1; Se hai perso la partita tira 2D6: se il risultato è minore del tuo attuale Fattore Campo riducilo di 1; Se hai pareggiato tira 2D6: il Fattore Campo della tua squadra aumenta di 1 se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo, mentre diminuisce di 1 se è inferiore.
- Se lo desidera l'Allenatore Capo può trovare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il Fattore Campo e gli eventuali modificatori fra i seguenti:
 - +2 se la squadra possiede uno stadio;
 - +2 se ha vinto la partita, o +3 se ha segnato almeno 2 mete in più dell'avversario;
 - +2 se l'altra squadra ha subito almeno tre Perdite (a prescindere da come le ha subite) o +3 se ne ha subite almeno 5;
 - +3 se la partita faceva parte dei Play-off o +5 se era la Finale;

Se il risultato è 20 o più, l'Allenatore Capo può accettare uno Sponsor Occasionale o uno Sponsor Continuativo. Se il risultato è 25 o più, può accettare invece una Sponsorizzazione Maggiore.

- **Ingaggia e Licenzia;**
- Se la tua squadra ha perso la partita e ha uno stadio di casa (che tu ci abbia giocato o meno), tira per vedere se vieni cacciato. Se lo stadio di casa è di tua proprietà, non puoi essere cacciato.
- Se la tua squadra possiede uno stadio, puoi decidere di venderlo.
- Rimuovi dalla scheda eventuali giocatori morti. Se la tua squadra ha la Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild, ricevi il rimborso dell'assicurazione. Tira il dado per stabilire se vengono a riscuotere (vedi paragrafo Sponsorizzazioni Maggiori).
- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro nei suoi Fondi per comprare nuovi giocatori e staff di Allenamento, e/o licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi. Non puoi avere indietro l'oro! Inoltre, ogni Allenatore Capo può scegliere di spendere l'oro dei suoi Fondi per aumentare le Ripetizioni della squadra. Aggiungere una ripetizione costa il doppio della cifra indicata nella lista di squadra, ma si aggiunge solo il costo base (non doppio) al valore totale della squadra. In questa fase poi anche rimuovere qualsiasi ripetizione di squadra dal roster se lo desideri; anche in questo caso non recuperi l'oro! In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere uno starplayer al proprio roster o mettere da parte i fondi per comprare uno stadio (vedi paragrafi INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER, e ASSUMERE LA PROPRIETÀ DI UNO STADIO).
- Se una squadra ha nel proprio roster qualsiasi Journeyman/vagabondo, (vedi fase 5 - Preparati per la prossima Partita!), l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente pagando il suo costo da Pivello. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul roster per poter ingaggiare Juorneymen. Se ingaggiato, uno Journeymen perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali punti Star Player guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella dei Miglioramenti.
- Se la squadra ha nel roster una Starplayer, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla (vedi paragrafo INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER).

- Una squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario (vedi paragrafo TAGLIE).
- **Preparati per la prossima partita;**
- Se una delle squadre ha almeno 100.000 gp nei propri Fondi, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli errori costosi (vedi sotto).
- Se una squadra può schierare solo 10 giocatori o meno per la partita successiva, può aggiungere gratuitamente Journeymen sul roster fino a quando non sarà in grado di schierare 11 giocatori nella prossima partita. Uno Journeymen è sempre un giocatore fra quelli acquistabili nella posizione 0-16 o 0-12 volte sul roster di squadra. Sono considerati normali Pivelli per quanto riguarda il valore di squadra, ma hanno l'abilità Loner perché non sono abituati a giocare con la squadra. In questa fase gli Journeymen possono portare il numero di giocatori totale della squadra (inclusi i giocatori infortunati) a più di 16.
- Calcola il valore totale di ciascuna squadra e appuntalo sul tuo roster. Il valore della squadra viene calcolato sommando il valore dei giocatori (inclusi i valori extra per i miglioramenti), staff di allenamento, ripetizioni di squadra, e Fattore Campo. Non includere i pezzi d'oro nei tuoi Fondi o il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un infortunio.
- Se lo desideri, puoi porre fine alla Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild.

ERRORI COSTOSI

Se hai almeno 100.000 gp (**Eccezione le squadre Stunty: Goblin, Halfling, Ogre che godono di uno speciale bonus in base al quale i primi 100.000 gp non sono calcolati ai fini degli Errori Costosi.** Quindi incominciano a calcolare gli Errori Costosi da 200.000 gp in sù) nei Fondi nella fase 5 – “Preparati per la Prossima Partita” della sequenza Post-partita, tira un D6 sulla seguente tabella, applicando il risultato della colonna che corrisponde all'ammontare di pezzi d'oro nei tuoi Fondi.

Crisi Evitata: grazie ad alcune abili manovre, la squadra si comporta bene una volta tanto!

Incidente Minore: la squadra si mette nei guai e perdi D3x10.000 gp.

Incidente Grave: metà dell'oro nei tuoi Fondi (arrotondando per eccesso ai più vicini 10.000 gp) va perso in una sventura.

Catastrofe: il Fondo è prosciugato, tranne che per 2D6x10.000 gp che hai preventivamente messo da parte per questi casi.

TABELLA ERRORI COSTOSI					
D6	Fino a 190.000 gp	Da 200.000 gp a 290.000 gp	Da 300.000 gp a 390.000 gp	Da 400.000 gp a 490.000 gp	500.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe	Catastrofe
2	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

RINUNCIARE

Un Allenatore Capo che si arrende (**Concede**) prima di schierarsi per un calcio d'inizio in cui potrebbe schierare solo due giocatori o meno non subisce ulteriori penalità. Se un Allenatore Capo si arrende alla partita per qualsiasi altro motivo, il vincitore ottiene tutte le ricompense e gli MVP del perdente di quell'incontro (ovvero doppia Ricompensa e doppio MVP). Inoltre il perdente perde automaticamente un Fattore Campo (non tirare), e qualsiasi giocatore della squadra perdente che ha 51 punti Starplayer (SSP) o più lascia la squadra con un risultato di 1-3 su un D6. Tirare separatamente per ciascun giocatore con 51 SSP o più per stabilire se va via.

ULTIMA PARTITA

Quando si gioca l'ultima partita della stagione (Play-off, Play-out etc etc) la sequenza Post-partita viene modificata come indicato di seguito nella sezione Risolvere la Pausa. A tal fine viene utilizzato il modello **Fine Stagione** da compilare a mano (vedi appendici) unitamente al nuovo roster excel con le colonne dedicate ai giocatori che si ritirano e le stagioni disputate.

(versione attualmente in uso: XLS_RosterBB16_1_8 e/o XLSX_RosterBB16_1_8)

RISOLVERE LA PAUSA

Nella sequenza Post-partita della tua ultima partita della stagione, la fase "Preparati per la partita successiva" viene sostituita dalla fase Pausa, che consiste delle seguenti fasi:

- Tirare un D6 per ciascun giocatore del tuo roster che ha completato almeno due stagioni. Se ottieni un risultato inferiore al numero di stagioni che ha completato, ne ha avuto abbastanza della violenza e vuole ritirarsi per un pò. Metti un segno di spunta nella casella Vuole Ritirarsi, ci torneremo dopo.
- Rimuovere qualsiasi spunta Salta la prossima partita, poi tira un D6 per ogni Infortunio Persistente sul tuo roster. Con 4 o più, il tempo lontano dal campo fa miracoli e l'infortunio viene rimosso dal roster. Se hai un Apotecario nel roster, aggiungi 1 ad ogni risultato.
- Tirare 2D6. Se il risultato è inferiore al tuo Fattore Campo, alcuni dei tuoi estimatori più volubili perdono interesse durante la pausa e il tuo Fattore Campo viene ridotto di un D3.
- Se desideri prendere parte alla stagione successiva, determina il tuo nuovo Fondo di partenza; vedi Raccogliere Fondi sotto.
- Riconvoca la tua squadra per la nuova stagione (vedi sotto).

RACCOGLIERE FONDI

All'inizio di ciascuna nuova stagione, ogni squadra ha un Fondo di 1.100.000 gp. Ciò rappresenta l'oro donato dalla lega, dagli sponsor, dai fan club e dai generosi patroni. Le squadre che tornano poi aggiungono ciò che resta del proprio fondo della stagione precedente, più i Bonus al Fondo elencati di seguito. Fatto ciò, arrotonda il tuo Fondo per difetto ai 10.000 gp più vicini:

- 10.000 gp per ogni partita che la squadra ha giocato nell'ultima stagione.
- 5.000 gp per ogni Touchdown effettuato dalla squadra nella scorsa stagione.
- 5.000 gp per ogni Perdita inflitta dalla squadra nella scorsa stagione.

RICONVOCARE

Per riconvocare la tua squadra, prendi una nuova scheda di squadra (roster vuoto), poi ricrea la squadra come hai fatto quando ti sei unito alla lega. I seguenti tre cambiamenti si applicano alle regole quando stai creando la squadra:

- Il tuo Fattore Campo viene riportato dal roster precedente gratuitamente (il suo valore viene comunque aggiunto al tuo valore di squadra). Se desideri aumentarlo, puoi farlo al costo di 10.000 gp per punto di Fattore Campo.

- Oltre ad ingaggiare nuovi giocatori nella lista della tua squadra, puoi reingaggiare giocatori che erano nella tua squadra la scorsa stagione, pagando il loro costo sul roster di quella stagione. Copia l'intera riga dal vecchio roster incluso qualsiasi Infortunio Persistente, punto Starplayer e se vogliono ritirarsi e aggiungi 1 al numero di stagioni completate. Se desideri reingaggiare un giocatore che vuole ritirarsi, dovrai dargli ulteriori stimoli per restare. Per ogni stagione che il giocatore ha completato, reingagiarlo costa 20.000 gp aggiuntivi. Si tratta di un singolo pagamento che non influenza la colonna Costo sul tuo roster di squadra.
- Per ogni giocatore del tuo vecchio roster che vuole ritirarsi e non desideri reingaggiare, puoi aggiungere un Assistente Allenatore sul tuo nuovo roster gratuitamente; il suo valore viene comunque aggiunto al tuo valore di squadra.

REGOLE OPZIONALI IN USO

(da PRIMO ALMANACCO DI BLOOD BOWL, ALMANACCO 2019, BLOOD BOWL TEAMS OF LEGEND – MY DUGOUT – NAF RULES FOR TOURNAMENTS 1 FEB 2017 & 1 AGO 2017, 2019 – WHITE DWARF, SPIKE MAGAZINE)

INCLUDERE LE STARPLAYERS NEL ROSTER (Primo Almanacco di Blood Bowl)

È possibile ora ingaggiare le Starplayers per la propria squadra ed inserirle nel roster permanentemente nel corso della lega.

ELENCO DEGLI STARPLAYERS

All'inizio di ogni stagione, il Commissario di Lega deve creare un elenco di Starplayers disponibili a essere ingaggiati, generalmente tutte, (vedi LISTA STARPLAYERS F.B.B.F. scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

Durante la Lega, il Commissario deve assicurarsi di tenere aggiornato l'elenco delle Starplayers che vengono ingaggiate dalle squadre. Le squadre che vogliono ingaggiare per una sola partita le Starplayers come Incentivi, seguiranno la procedura normale, ma potranno ingaggiare solo le Starplayers che non siano state dichiarate indisponibili nell'elenco.

INCLUDERE UNA STARPLAYERS IN SQUADRA

Quando creano una squadra all'inizio della stagione o quando ingaggiano giocatori nella sequenza Post-partita, gli Allenatori Capo possono aggiungere una Starplayer al loro roster al costo indicato. Il giocatore deve essere una Starplayer che può giocare per quella squadra. Ad esempio una squadra di Umani può ingaggiare Griff Oberwald al costo di 320.000 gp.

Un giocatore ingaggiato in questo modo si considera come una Starplayer “inclusa nel roster”. Una squadra non può avere più di una Starplayer “inclusa nel roster”, e una squadra con una Starplayer “inclusa nel roster” può aggiungere una sola Starplayer invece di due tramite gli Incentivi.

Una volta ingaggiata una Starplayer il Commissario viene informato che quella Starplayer non è più disponibile nell'elenco delle Starplayer e l'informazione è girata a tutti gli altri Allenatori Capo tramite la pubblicazione di un “**bollettino**” di lega (verrà caricato sul sito www.fbbfederation.it, sulla pagina Facebook e sul gruppo WhatsApp, aggiornato alla fine di ogni giornata, ed indicherà per ogni squadra quali sono le Starplayers ingaggiate e quindi non più disponibili, se hanno ottenuto sponsors e di che tipo, se hanno in usufrutto o di proprietà stadi, e di che tipo o se hanno versato rate e quante per l'acquisto di uno stadio). **A fine Lega le Starplayers ingaggiate lasciano la squadra.**

PAGARE LO STIPENDIO

Il problema con le Starplayers è che sono consapevoli del loro valore, e non c'è spirito di squadra o buona volontà che tengano. Pertanto, si aspettano che le squadre che li ingaggiano per una stagione, siano certe di potergli assicurare lo stile di vita a cui sono abituati. Ciò significa trasferte lussuose, cibo e vino di classe, schiere di assistenti e allenatori personali... l'elenco è infinito.

Le squadre che hanno una Starplayer "inclusa nel roster" devono aggiungere il passo seguente alla fine della Fase 4 "Ingaggia e Licenzia" nella sequenza Post-partita:

La squadra deve pagare lo stipendio alla sua Starplayer "inclusa nel roster", sottraendo dai Fondi della squadra la cifra determinata dal costo della Starplayer, come illustrato nella seguente tabella. Se un Allenatore Capo non può permettersela, o non desidera pagarla, la Starplayer abbandona la squadra. Viene rimossa dal roster di squadra e il Commissario di Lega lo rende disponibile nell'elenco Lista delle Starplayer.

STIPENDI STARPLAYER "INCLUSE NEL ROSTER"	
Costo Starplayer (gp)	Stipendio (gp)
Fino a 100.000	20.000
da 110.000 a 150.000	30.000
da 160.000 a 200.000	40.000
da 210.000 a 300.000	50.000
Da 310.000 e oltre	60.000

SCHIERARE LE STARPLAYER "INCLUSE NEL ROSTER"

Le squadre abbastanza fortunate da poter includere una Starplayer nel loro roster schizzano in alto nelle classifiche di gradimento, perciò le Starplayer "incluse nel roster" sono sempre considerate in possesso dell'abilità Fan Favourite.

Inoltre, una parte del costo esorbitante richiesto per ingaggiare le Starplayer include una torma di medici, personal trainer e guaritori, perciò, se subiscono un risultato Perdita sulla tabella degli Infortuni, non effettuare un tiro sulla tabella delle Perdite. Invece, sono automaticamente considerate come Gravemente Infortunato, saltano il resto della partita, ma non riportano altri danni. Inoltre le Starplayer "incluse nel roster" non possono in nessun modo guadagnare punti Star Player, anche se possono essere nominati MVP se la lega usa un sistema di assegnazione casuale.

ARBITRI NORMALI & FAMOSI (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Prima dell'inizio della sequenza Pre-partita, tira 2D6 sulla tabella seguente per vedere se sarà presente un Arbitro Famoso. In quel caso usa le regole di quell'arbitro come illustrato di seguito.

2D6	ARBITRO
2-3	La partita è arbitrata da la Tripletta Trundlefoot
4-5	La partita è arbitrata da Ranulf "Red" Hokuli
6-8	La partita è arbitrata da un normale arbitro che segue le normali regole (Halfling o Goblin)
9-10	La partita è arbitrata da Thoron Koresson
11-12	La partita è arbitrata da Jorm the Ogre

ARBITRI NORMALI (Goblin e Halfling)

Scegliere se usare un Arbitro Halfling o un Goblin. L'Allenatore Capo con il valore di squadra più basso (sparegiate in caso di parità) tira un D6: con 1-3 si usa un Arbitro Goblin, con 4-6 si usa un Arbitro Halfling. Ogni volta che c'è un fallo e un giocatore non viene espulso, l'Arbitro è sempre più frustrato a causa della sua impotenza. Dopo aver completamente risolto il fallo, succede una delle seguenti cose:

Se l'Arbitro è accanto al campo e non sullo spazio tracce Turni / Ripetizioni di nessuna squadra, muovilo sullo spazio 1 della traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo. Ha messo gli occhi su quella squadra e trama vendetta.

Se l'Arbitro è già sulla traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo, spostalo verso dx di una casella affinché sia sul numero successivo. Se si trova già sul numero 8, non può essere spostato ulteriormente.

Se l'Arbitro è sulla traccia Ripetizioni dell'altra squadra, spostalo verso sx di una casella, affinché sia sul numero precedente. Se si trova già sul numero 1, rimuovilo dalla traccia Ripetizioni e collocalo dove ha cominciato, a bordo campo.

Dopo il movimento di un Arbitro, se si trova sulla traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo, tira un D6: se il risultato supera il numero in cui si trova attualmente, non c'è effetto; se è uguale o inferiore, il giocatore che ha commesso il fallo subisce le conseguenze elencate sotto!

Se un giocatore della squadra su cui l'Arbitro ha messo gli occhi viene espulso, o se quella squadra usa una Mazzetta per evitare che un giocatore venga espulso, l'Arbitro si calma e torna dove ha cominciato, a bordo campo. Nota che se un drive (o il primo tempo) termina, l'Arbitro rimane esattamente dove si trova.

Conseguenze Arbitri Goblin: al giocatore viene ricordato quale sia l'autorità dell'Arbitro; collocalo Prono ed effettua immediatamente un tiro Infortunio.

Conseguenze Arbitri Halfling: la squadra del giocatore perde immediatamente una Ripetizione di squadra. Se non ha più Ripetizioni di squadra da perdere, l'altra squadra ne guadagna una!

ARBITRI FAMOSI

Sebbene la maggior parte degli Arbitri si tenga lontano dai riflettori, ce ne sono alcuni la cui reputazione è andata oltre il loro ruolo.

LA TRIPLETTA TRUNDLEFOOT: BUNGO, FILIBERT E JEPH

In una partita di Blood Bowl ci sono parecchi Ufficiali di Gara: guardalinee, segnapunti, addetti al cronometraggio dei drive e così via, ma in genere c'è un Arbitro solo. Un'eccezione degna di nota è incarnata dalla Tripletta Trundlefoot, un trio di fratelli Halfling che lavora insieme per officiare la gara... in teoria. In pratica, sono un vero disastro: litigano tra loro, contestano le decisioni più ovvie e spesso intralciano il gioco. Jeph è ritenuto uno dei peggiori Arbitri di tutti i tempi.

Incompetenza Estrema: se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio per il tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1, il giocatore falloso è espulso come se avesse tirato un doppio. Con 6, il bersaglio del fallo viene espulso al suo posto! In entrambi i casi, è possibile usare una Mazzetta, e l'Allenatore Capo può tentare di contestare la decisione.

Inoltre ogni Allenatore Capo tira un D6 subito prima di schierare la sua squadra all'inizio di un drive, ma dopo aver tirato per i giocatori KO. Con 1, un giocatore a caso della squadra (non considerare gli eventuali giocatori negli spazi KO e Morti & Feriti) viene trattenuto in panchina per una presunta violazione durante i controlli dell'equipaggiamento e non può essere schierato in quel drive. Se ottieni un risultato Chiama l'Arbitro! nella tabella del Calcio d'Inizio, la tripletta si rende irreperibile e deve essere sostituita da un Arbitro standard per il resto della partita; ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

RANULF "RED" HOKULI

Un robusto Norse dai capelli fluenti e il fisico scolpito, con una possente voce capace di sovrastare anche la folla più grande. Hokuli passa il suo tempo raziando villaggi e arbitrando partite di Blood Bowl. Fortunatamente nemmeno i tifosi vittime delle sue razzie osano fare rimostranze, tanto è il suo carisma e la sua reputazione di essere uno dei migliori Arbitri del circuito. Infatti le sue parole sono ascoltate anche dai giocatori più indisciplinati, tanto che raramente ha dovuto usare la sua ascia da battaglia sul campo!

Cartellino Rosso: se un giocatore commette un fallo e non si ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1 o 2, gli occhi di falco del "Rosso" hanno visto il fallo e l'Allenatore Capo del giocatore falloso deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta. Il "Rosso" è onesto, ma ha comunque una tolleranza nella norma.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene espulso causando un Turnover.
- L'ascia del "Rosso" viene usata! Effettua un tiro Infortunio per il giocatore falloso, e aggiungi 2 al risultato. La squadra subisce un Turnover.

Gli Allenatori Capo non possono contestare le decisioni del "Rosso". Si applica comunque il risultato Chiama l'Arbitro! nella tabella del Calcio d'Inizio, non perché il "Rosso" venga malmenato dai tifosi (non ce la farebbero mai!), ma perché si accorge del loro disappunto e decide di andarci piano con i giocatori.

THORON KORENSSON

Uno degli Arbitri dalla carriera più longeva nel Blood Bowl. Ha imparato meticolosamente le regole nel corso dei secoli e notoriamente non hai mai fischiato per sbaglio. Molti Allenatori Capo hanno cercato di contestarlo ottenendo solo un silenzio tombale e una brutta occhiataccia. Solo una volta ha perso le staffe con un fastidioso Allenatore Capo Goblin. Com'è andata a finire è uno degli spezzoni più ritrasmessi nella storia della Cabalvision!

Disciplina Ferrea: se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1 o 2 Korensson vede il fallo ed il giocatore viene espulso. Se viene usata una Mazzetta per evitare l'espulsione del giocatore, o se un Allenatore Capo contesta la decisione, ed il risultato del tiro della Mazzetta o dell'Allenatore Capo, è 1, il giocatore viene espulso insieme ad un altro giocatore della stessa squadra determinato in modo casuale (esclusi quelli che non sono sul campo). L'Allenatore Capo può di nuovo cercare di contestare la decisione o di usare una seconda Mazzetta per salvare il secondo giocatore, ma si applicano le stesse regole. Korensson può andare avanti tutta la notte!!

Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! sulla tabella del Calcio d'Inizio, tira ancora; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Korensson! Se il nuovo risultato è di nuovo Chiama l'Arbitro! Korensson viene sostituito da un Arbitro standard (Halfling o Goblin) per il resto della partita. Ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

JORM THE OGRE

Alcune stagioni fa venne avviata una ampia campagna di sensibilizzazione per screditare la diffusa convinzione della scarsa intelligenza degli Ogre. Il testimonial di questa campagna era un Ogre di nome Jorm che venne avviato alla carriera di Arbitro. Purtroppo la diffusa convinzione ottenne l'ennesima conferma della sua veridicità. Divenne noto per le regole inventate al momento, e soprattutto per la sua imparzialità assegnando penalità a tutte le squadre che stiano vincendo.

A Jorm Non Piacciono gli Imbroglioni: se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Se il risultato è 1 (1 e 2 se la squadra del giocatore falloso ha un punteggio superiore a quello avversario), Jorm assegna una punizione. Scegli un giocatore a caso della stessa squadra che ha commesso il fallo (ignorando quelli che non sono sul campo). L'Allenatore Capo avversario effettua un tiro Armatura (ed un eventuale tiro Infortunio) per quel giocatore come se lo stesse effettuando un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se il tiro Armatura fallisce, il giocatore rimane in piedi, altrimenti la squadra subisce un Turnover.

Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! nella tabella del Calcio d'inizio, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzire sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Se nessuna delle due squadre ha il modificatore per la FAMA, ogni Allenatore Capo tira un D6, la squadra con il risultato più alto (ritirando in caso di parità) ottiene +1 alla FAMA per il resto della partita. Se una squadra ha un modificatore FAMA, l'Allenatore Capo della squadra tira un D6. Con 1, perde il modificatore e la squadra avversaria guadagna un modificatore +1 alla FAMA. Con 2 o 3, perde il modificatore, ma la squadra avversaria non guadagna niente.

CHIAMATA DEL FALLO (Death Zone 1)

A seguito di una espulsione (per Fallo o Arma Segreta) l'Allenatore Capo della squadra che subisce l'espulsione può effettuare la "Chiamata" e contestare la decisione dell'Arbitro. Tira un D6, con un risultato di 1 è "espulso" anche l'Allenatore Capo e dal quel momento in poi subisce -1 sui tiri per Allenamento Efficace e non può più contestare le decisioni dell'Arbitro. Con un risultato di 6, l'Arbitro ti dà ragione e il giocatore che deve essere espulso è mandato nello spazio riserve della Panchina anche se il Turnover ha effetto normalmente.

NUOVI INCENTIVI (My Dugout - Primo Almanacco di Blood Bowl- sito www.bbgridiron.com, Spike Magazine)

Oltre ai normali incentivi descritti nel regolamento CRP ne vengono introdotti di nuovi, la lista completa denominata "LISTA DEGLI INCENTIVI" con gli effetti in dettaglio è scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it.

STAFF DI ALLENAMENTO DI RAZZA (My Dugout)

Alcune razze hanno fra gli incentivi, degli assistenti specifici in base alla razza.

STAFF DI ALLENAMENTO NOTO(RIO) (Primo Almanacco di Blood Bowl, Spike Magazine)

Sono nuovi incentivi disponibili per l'ingaggio durante la sequenza Pre-partita. Una squadra può ingaggiare fino a 2 membri dello Staff di Allenamento Noto(rio) che possono assistere la squadra. Come per le Starplayer, entrambi gli Allenatori Capo possono avvalersi dei servizi dello stesso

membro di Staff di Allenamento Noto(rio). Se questo si verifica, nessuno dei due può usarlo, ma entrambi pagano comunque il suo ingaggio.

MAGHI SPORTIVI PREZZOLATI

Un Mago è un Incentivo acquistabile nella sequenza Pre-partita. Nessuna squadra può ingaggiare più di un Mago per partita. Nota che Horatio X. Schottenheim è un Mago. Tutti i Maghi sono membri dello Staff d'Allenamento Noto(rio), e ingaggiare un Mago occupa uno degli 0-2 Staff d'Allenamento Noto(rio) concessi. A parte Horatio, i Maghi non sono personaggi specifici, ed entrambe le squadre possono schierare lo stesso Mago senza restrizioni. Tutti i Maghi possono essere usati una volta per partita e lanciare un incantesimo del loro repertorio o nel primo o nel secondo tempo, ma non in entrambi.

CARTE INCENTIVI WINTERBOWL (sito www.bbgridiron.com)

Vedi la sezione Appendici per la descrizione dettagliata.

VARIANTE INCENTIVI CARTE SPECIAL PLAY (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Usare questa regola modifica il valore di ciascun mazzo di carte Special Play, riflettendone al meglio i singoli valori. Sostituisci l'Incentivo Carte Special Play (vedere Primo Almanacco di Blood Bowl Pag. 55) con il seguente:

0-5 carte Special Play – prezzi vari

Ciascun incentivo di carte Special Play ti permette immediatamente di pescare una carta da un mazzo di tua scelta. Il costo dipende dal mazzo scelto:

TABELLA COSTI CARTE SPECIAL PLAY COME INCENTIVI	
Mazzo	Prezzo
Caos Vario (Miscellaneous Mayhem)	200.000 gp
Gesta Eroiiche (Heroic Feats)	100.000 gp
Memorabilia Magiche (Magical Memorabilia)	100.000 gp
Benefici dell'Allenamento (Benefits of Training)	100.000 gp
Eventi Casuali (Random Events)	50.000 gp
Trucchi Sporchi (Dirty Tricks)	50.000 gp

Nota che questo non ha effetto sulle carte Special Play che la tua squadra riceve di norma – **le carte acquistate tramite Incentivi sono trattate separatamente fino a quando non comincia la partita.**

ACCORDI DI SPONSORIZZAZIONE (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Nei tempi passati della NAF, vedere degli Sponsors era un evento raro. Quando la NAF crebbe di prestigio, tutto cambiò. Alcune delle prime squadre che beneficiarono di ciò furono di Alti Elfi che da sempre erano abituati ad uno stile di vita lussuoso. Intuirono subito che se avessero apposto delle scritte pubblicitarie sulle loro tenute di gioco avrebbero incassato molto oro.

OTTENERE UNO SPONSOR

Le squadre possono cercare uno Sponsor durante la sequenza Post-partita alla fine della Fase 3: “Annota Fortuna e FAMA”. Se l’Allenatore Capo desidera cercare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il suo Fattore Campo e gli eventuali modificatori fra i seguenti:

- +2 se la squadra possiede uno stadio (vedi pag.);
- +2 se la squadra ha vinto la partita o +3 se ha segnato almeno 2 Touchdown in più dell’avversario;
- +2 se la squadra avversaria ha subito almeno tre Perdite (ovvero gli sono state inflitte, a prescindere da come le ha subite) o +3 se ne ha subite almeno 5;
- +3 se la partita faceva parte dei Play-off o +5 se era la Finale;

Se il risultato è 20 o più, l’Allenatore Capo può accettare uno Sponsor Occasionale (ovvero per una partita singola) o uno Sponsor Continuativo. Se il risultato è 25 o più si può accettare invece una Sponsorizzazione Maggiore.

SPONSOR OCCASIONALE

La squadra cede la propria immagine a un marchio conosciuto, appare in qualche spot su Cabalvision o fa qualche comparsa durante il lancio di prodotti d’alto profilo in cambio di un singolo pagamento.

La squadra riceve un D6 x 10.000 gp. Poi tira un altro D6. Se il risultato è 1, un giocatore a caso della squadra (che non sia una Starplayer “inclusa nel roster”) deve saltare la prossima partita o perché si è messo nei guai con lo Sponsor e deve andare a nascondersi, o perché all’evento si è lasciato un po’ prendere la mano dai drink in omaggio e deve riprendersi.

SPONSOR CONTINUATIVI

La squadra diventa l’ambasciatore ufficiale del marchio, e riceve una somma d’oro ogni volta che fa un’apparizione pubblica. Questo ovviamente comporta delle responsabilità e rischi maggiori di quelli che si hanno con uno Sponsor Occasionale.

Se la squadra prende uno Sponsor Continuativo, annottarlo sul roster. Nella sequenza Post-partita di ogni match, quando calcoli le ricompense nella Fase 3: “Appunta Fortuna e Fama”, una squadra con uno Sponsor Continuativo guadagna D3 x 10.000 gp addizionali. Poi tira un D6. Con 1, scegli un giocatore a caso della squadra, quel giocatore ha deluso lo Sponsor e deve saltare la prossima partita dopo aver ricevuto la visita di un paio di “intermediari”. Se doveva già saltare la prossima partita, il risultato non sortisce altri effetti. Le squadre possono avere qualsiasi numero di Sponsor Continuativi, e comunque necessario tirare per vedere se ciascun Sponsor è lieto di finanziarli, e un giocatore a caso salterà la prossima partita per ogni Sponsor che non è felice di farlo!

Subito dopo aver tirato per vedere se gli Sponsors non sono felici, l’Allenatore Capo può decidere di rinunciare a qualsiasi Sponsor Continuativo abbia, cancellandolo dal suo roster.

SPONSORIZZAZIONI MAGGIORI

Ci sono alcuni grandi Sponsor che legano il loro nome solo alle squadre più brillanti e famose. Una Sponsorizzazione Maggiore è continuativa, ma non segue le normali regole degli Sponsor Continuativi; ciascuna ha le proprie regole. Una squadra può avere una sola Sponsorizzazione Maggiore per volta, ma una Sponsorizzazione Maggiore può supportare più di una squadra contemporaneamente.

McMURTY’S BURGER EMPORIUM

Lo chef Halfling Rungo McMurty's, inventò un nuovo modo di mangiare quando nel 2396 il Conte Otto von Carroburg gli ordinò un tramezzino al manzo con tutte le salse. Avendo terminato il pane per i tramezzini, Rungo affettò un panino, dando il via ad una rivoluzione culinaria. Quando cedette l'attività nel 2452, l'azienda era cresciuta a tal punto, che non c'era uno stadio di Blood Bowl privo di stand McMurty's Burger Emporium.

Una squadra che è sponsorizzata da McMurty's Burger Emporium non ottiene incentivi economici, ma il servizio di ristorazione migliorato spinge la squadra a raggiungere nuovi livelli di entusiasmo! All'inizio di ogni ripresa, tira un D6. Con un risultato di 5 o più, la squadra ottiene una Ripetizione di squadra.

D'altro canto, non c'è niente di meglio di un panino "gratis", quindi i giocatori della squadra non possono migliorare le loro caratteristiche di MA o AG fintanto che sono sponsorizzate da McMurty's Burger Emporium,

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con McMurty's Burger Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS

"Farblast: per chi ha bisogno di far saltare in aria bersagli molto lontani!", non è il più accattivante degli slogan, ma Farblast & Figli hanno sempre badato di più alla sostanza. Combinando l'ingegneria nanica a prezzi convenienti, Ragni Farblast è diventato famoso attraverso l'impero negli ultimi anni. L'attenzione dei tifosi di Blood Bowl è caduta sull'azienda quando Barik, il più giovane dei due figli, usò le sue nozioni ingegneristiche sul campo inventando il Ballzooka.

Una squadra sponsorizzata da Farblast & Figli, può equipaggiare uno dei suoi giocatori con una sacca delle migliori Sfere Detonanti Farblast. Deve essere un giocatore standard per la squadra (ovvero uno di quelli che può essere scelto fra gli 0-16, come una Linea in una squadra Umana). Il giocatore ottiene le abilità Bombardier, Loner e Secret Weapon per l'intera durata della sponsorizzazione. Fintanto che una squadra è sponsorizzata da Farblast & Figli, le ricompense dopo ogni partita sono ridotte di 20.000 gp a causa dell'aumento dei premi assicurativi delle partite. Le squadre di Alti Elfi, Elfi Oscuri, Elfi Silvani e Unione Elfica non hanno tempo per tali barbare sciocchezze, perciò non possono accettare questa sponsorizzazione.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Farblast & Figli nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STAR INSURANCE GUILD

Chi non ha visto gli spot pubblicitari su Cabalvision: Sei stato malmenato da un Allenatore? Vuoi osare mangiare un dolcetto offerto da un Rotter? Vuoi fermare un'orda di ratti? Vuoi costruire casa alle pendici di un vulcano? Vuoi.... assicurati con Star Insurance Guild!!!

La compagnia per ovvie ragioni non copre i giocatori di Blood Bowl, ma sarà lieta di fare un'eccezione per le squadre che accettano la sponsorizzazione. Ovviamente la maggior parte delle squadre non realizza subito che il pagamento per la copertura assicurativa potrebbe essere richiesto in qualunque momento...

Quando il giocatore della squadra sponsorizzata da Star Insurance Guild muore, la squadra riceve una ricompensa. Dopo aver rimosso il giocatore morto dal roster durante la Fase 4: Ingaggia e Licenzia della sequenza Post-partita, la squadra riceve immediatamente un risarcimento pari alla metà del valore attuale del giocatore (arrotondando per eccesso ai 10.000 gp più vicini). Dopo aver rimosso tutti i giocatori morti, tira un D6. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di giocatori rimossi dal roster, gli agenti della Star Insurance Guild arriveranno a intascare ciò che

gli spetta! La squadra deve immediatamente pagare 2D6 x 10.000 gp. Se non se lo può permettere, i suoi Fondi vengono svuotati, e l'accordo con la Star Insurance Guild si conclude. D3 giocatori a caso della squadra spariscono misteriosamente e devono saltare la prossima partita. Annota sul roster che ora la squadra è finita nella lista nera della Star Insurance Guild e che non può più essere sponsorizzata da essa.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Star Insurance Guild nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STEELHELM'S SPORTING EMPORIUM

Molti anni fa, Garik Steelhelm abbandonò la vita da fuorilegge per inseguire il suo sogno: diventare il capo di un'azienda leader nel settore degli equipaggiamenti sportivi ai massimi livelli. Al giorno odierno Steelhelm's Sporting Emporium è popolarissimo in tutto il circuito del Blood Bowl sponsorizzando molte squadre. Una squadra che porta il logo Steelhelm's Sporting Emporium può aspettarsi sconti e facilitazioni per tutto ciò che comporta sedute di ginnastica con i migliori trainer del momento.

Quando effettui un tiro sulla tabella dei Miglioramenti per un giocatore di una squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium, l'Allenatore Capo può scegliere di tirare 3 dadi invece di 2, e scartarne uno a sua scelta. In quel caso, se due o più risultati sono uguali (incluso quello scartato), il giocatore si infervora un tantino più del dovuto, eccede nell'allenamento e deve saltare la partita successiva. Con due o più dadi che hanno come risultato 1, subisce anche un Infortunio Persistente.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Steelhelm's Sporting Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STADI DI BLOOD BOWL (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Gli stadi del Blood Bowl possono essere trovati ovunque nel mondo e non ce ne sono due esattamente uguali. Nei tempi passati quasi ogni squadra aveva uno stadio, pagato e curato dalla NAF, ma dopo il collasso del 2489, molti furono ceduti al miglior offerente. Molti stadi finirono ricollocati o in rovina, ma un buon numero fu comprato dai residenti locali e mantenuti fino ai giorni nostri. Piuttosto che stazionare in un solo posto, le squadre di Blood Bowl ora passano il loro tempo in strada, viaggiando da uno stadio all'altro in grandi convogli.

Ci sono innumerevoli regolamentazioni che trattano le dimensioni, la struttura, la standardizzazione degli stadi, ed il risultato è che la maggior parte degli stadi si assomiglia molto. Tuttavia la maggior parte di queste regolamentazioni non sono proprio adottate alla lettera, e ci sono innumerevoli stadi non standard in giro. Sebbene la maggior parte degli stadi è stata costruita in aree temperate, ce ne sono alcuni, pochi, costruiti nelle tundre gelate, nei deserti ventosi o nelle foreste tropicali.

All'inizio della sequenza Pre-partita, tira 2D6 sulla tabella della Scelta Casuale dello Stadio che segue per vedere in quale tipo di stadio avrà luogo la partita:

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 Schivare, 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 sollecito 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 fallosso 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 è volentieri è ornato con lance acuminate!), 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	Ubricani 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 falloso 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.

DIVENTARE SQUADRA DI CASA (Stadio in Usufrutto)

Se una squadra trova uno stadio che gli piace, può chiedere umilmente ai proprietari di prenderla come squadra di casa. I vantaggi sono evidenti: una grossa insegna davanti alla struttura con il nome della squadra, un grande senso di presunzione, e soprattutto la possibilità di usare le peculiarità dello stadio a proprio favore.

Nelle partite di lega, una squadra può cercare di strappare un accordo con lo stadio in cui ha appena giocato, a patto che questo abbia un Attributo speciale e non sia già lo stadio di casa di un'altra squadra. Questo avviene all'inizio della fase "Annota Fortuna e FAMA" nella sequenza Post-partita.

L'Allenatore Capo tira un D6 sulla tabella sottostante e applica i seguenti modificatori:

- 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 DIVENTARE SQUADRA DI CASA	
D6	Risultato
5 o meno	Rifiutato! 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 Irrifiutabile i proprietari sono contenti dell'offerta e l'affare è fatto.

Annota l'accordo sul roster di squadra. Al nuovo stadio di casa della squadra dovrebbe essere dato un nome, e il suo Attributo speciale deve essere annotato. Una squadra può avere un unico stadio di casa; può però rescindere il contratto in qualsiasi momento (ad esempio, dopo aver giocato in un altro stadio che gli piace di più) spendendo 50.000 gp per coprire le spese di trasferimento.

Se dopo una partita, entrambe le squadre vogliono cercare di prendere lo stesso stadio come stadio di casa, tirano entrambi gli Allenatori Capo sulla tabella sopra, e l'accordo viene offerto solo all'Allenatore Capo con il risultato più alto. Se entrambi ottengono lo stesso risultato, l'accordo non viene offerto a nessuno dei due.

GIOCARE NELLO STADIO DI CASA

Il fatto che una squadra abbia uno stadio di casa, non significa che giochi sempre lì; All'inizio di ogni partita, prima di tirare sulla tabella della Scelta Casuale degli Stadi, controlla se una delle due squadre ha uno stadio di casa. Se uno o entrambe ne sono in possesso, ogni Allenatore Capo tira un D6, ripetendo i risultati uguali. L'Allenatore Capo tira poi sulla tabella della Scelta Casuale degli Stadi. Se il risultato è 6-8, la partita ha luogo in uno stadio con regole standard, come di consueto. Altrimenti l'Allenatore Capo può scegliere di giocare nel suo stadio di casa (usandone l'Attributo) invece di tirare sulle tabelle degli stadi. In una lega, una squadra può affrontare una sola partita per stagione nel suo stadio di casa contro le altre squadre della sua divisione; se rigioca contro la stessa squadra nella stessa stagione, non si considera in possesso di uno stadio di casa.

Quando una squadra gioca nel suo stadio di casa, tira un D3 addizionale per determinare quanti tifosi si presenteranno alla partita. Inoltre, gli avversari di una squadra che sta giocando nel suo stadio di casa ricevono 50.000 gp addizionali per l'acquisto degli incentivi.

Infine, se un giocatore della squadra di casa viene spinto fra i tifosi, tira un D6. Con 5 o 6 viene difeso dai tifosi locali e viene collocato direttamente nello spazio delle Riserve invece di subire un Infortunio.

PERDERE LA RESIDENZA

Quando le cose si mettono male, i proprietari dello stadio hanno mille cavilli per rompere il contratto.

Se una squadra con uno stadio di casa perde una partita (che sia stata disputata nello stadio di casa o altrove), potrebbe perdere lo stadio. Se riesce ancora a entusiasmare le folle, però, ha un punto a proprio favore! Tira un D8 all'inizio della Fase "Ingaggia e Licenzia" della sequenza Post-partita. Se il risultato supera il Fattore Campo della squadra, o se è un 8, la squadra viene cacciata a calci dallo stadio e lo perde. Cancella lo stadio di casa dal roster. Altrimenti la squadra può restare. Dopo il tiro, l'Allenatore Capo può indorare la pillola spendendo del denaro dai suoi

Fondi. Ogni 30.000 gp spesi riduci di 1 il risultato del tiro. Un risultato di 8 non può essere modificato in questo modo.

ASSUMERE LA PROPRIETÀ DI UNO STADIO

Per una squadra di successo, possedere il proprio stadio di casa è simbolo di prestigio e può persino tramutarsi in un valido investimento. Una squadra con uno stadio di casa può comprare lo stadio nella fase “Ingaggia e Licenzia” della sequenza Post-partita, a prescindere dal fatto che abbia giocato o meno nello stadio di casa. Comprare uno stadio è 250.000 gp. Se la squadra paga questa cifra, deve aggiornare il roster per mostrare di essere in possesso dello stadio casa. Una squadra può possedere un unico stadio alla volta e non può prendere un altro stadio di casa se ne possiede già uno; Se desidera farlo, innanzitutto deve vendere come descritto più avanti.

Quando una squadra gioca nello stadio di proprietà e vince, le ricompense sono aumentate di D3 x 10.000 gp, aggiungi la FAMA al tiro del D3. Se gioca nello stadio di proprietà e perde, le ricompense sono diminuite di un D3 x 10.000 gp, sottrai la FAMA al tiro del D3 (la FAMA non può portare il risultato del D3 a meno di 0, la riduzione non può portare la ricompensa a meno di 0).

Cosa più importante, una squadra che possiede uno stadio di casa non rischia mai di perderne la proprietà, a prescindere da quante partite perda.

PAGAMENTI PARZIALI

Le banche offrono un sistema regolamentato a chi desidera acquistare un bel lotto di prato circondato da gradinate di legno. Invece di pagare il prezzo pieno di uno stadio, una squadra può spendere 70.000 gp durante la fase “Ingaggia e Licenzia” della sequenza Post-partita. Così facendo, mette 50.000 gp nei Fondi per lo Stadio della squadra (gli altri 20.000 finiscono... altrove), da annotare sul roster di squadra. Se lo desidera, dopo una partita, una squadra può effettuare più versamenti nei Fondi. La squadra l'oro versato nei Fondi per lo Stadio come sconto sul prezzo dello stadio; ad esempio se una squadra ha 100.000 gp nei suoi Fondi per lo Stadio, può comprare uno stadio per 150.000 gp. Per quanto possono desiderarlo le squadre non possono avere accesso ai soldi dei loro Fondi per lo Stadio; Se la squadra perde lo stadio di casa, i Fondi non vengono toccati. L'unico modo in cui una squadra può usare l'oro dei Fondi, è comprando uno stadio, a quel punto i Fondi si svuotano.

VENDERE LO STADIO

All'inizio della fase “Ingaggia e Licenzia” della sequenza Post-partita, una squadra che possiede uno stadio può decidere di venderlo (non è necessario che la partita sia stata disputata in quello stadio). La squadra continua a rimanere nello stadio come squadra di casa ma non ne è più proprietario. Nota che se ha perso la partita precedente, non deve ritirare per vedere se ha perso lo stadio di casa (in questa occasione). Per completare la vendita, l'Allenatore Capo tira un D6 sulla tabella sottostante per vedere quanto sia soddisfacente la vendita:

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.

NUOVE ABILITÀ (Primo Almanacco di Blood Bowl – Applicazione My Dugout)

Sono in vigore tutte le abilità del CRP e le nuove abilità indicate nel Primo Almanacco di Blood Bowl e l'applicazione My Dugout il cui testo è descritto dettagliatamente nel supplemento LISTA ABILITÀ F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

NUOVE RAZZE (Primo Almanacco di Blood Bowl – Applicazione My Dugout – Videogioco Cynade – NAF varie)

Sono in uso tutte le 21 razze previste dal CRP, le 3 indicate nel supplemento 2007NewTeams (Caos Pact, Slann e Underworld), e quelle indicate nel supplemento Blood Bowl Teams of Legend, UnofficialRaces20151 (Simyin), Applicazione My Dugout (con l'eccezione della razza Nobiltà Umana) e variazioni indicate nel Primo Almanacco di Blood Bowl. Le descrizioni dettagliate sono reperibili nel supplemento LISTA DELLE SQUADRE F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

NUOVE STAR PLAYERS (Primo Almanacco di Blood Bowl – Applicazione My Dugout – White Dwarf - NAF varie – Spike Magazine #1, #2, #3)

Sono in uso tutte le Star Players previste dal CRP, quelle indicate nei supplementi Blood Bowl Teams of Legend, 2007NewTeams, UnofficialRaces20151, Applicazione My Dugout, White Dwarf (per l'elenco completo delle Star Players vedi supplemento LISTA STAR PLAYERS F.B.B.F. scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

PALLE SPECIALI (Primo Almanacco di Blood Bowl - Almanacco 2018 – White Dwarf – Varie)

Anche se di solito le palle sono fornite dagli stadi, molte squadre si portano dietro le proprie perché non si sa mai. La maggior parte delle volte sono palle normali, ma ogni tanto a qualche squadra piace infilarci una sorpresa...

Le descrizioni dettagliate sono reperibili nel supplemento LISTA DELLE SQUADRE PALLE SPECIALI F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

Si segue la procedura sottostante **solo se i due giocatori sono d'accordo sull'uso delle Palle Speciali (questo quando non utilizzate come Incentivi).**

Sono sempre utilizzabili quando acquistate come incentivi al costo di 30.000 gp, se ne può acquistare 1 sola che può essere utilizzata in un singolo drive della partita.

Una volta per partita, all'inizio di un qualunque drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore Capo può dichiarare che userà una palla speciale (**quindi tutti e due gli allenatori hanno questa possibilità quando d'accordo, tranne se acquistata come Incentivo, nel qual caso può usarla solo l'Allenatore che la ha acquistata come Incentivo**). Qualunque squadra può usare una Palla Chiodata, ma alcune squadre hanno accesso a palle specifiche per la loro razza: in questo caso devono dichiarare se usano la palla chiodata o quella della loro squadra.

Prima del calcio d'inizio, l'Allenatore Capo nomina un giocatore della sua squadra che si trova in campo (ma non in una fascia laterale o sulla linea di scrimmage) affinché calci la palla. (Nota che in alcune situazioni, come quando si usa l'abilità Kick, un giocatore è già stato scelto per calciare la palla). Se il tiro sulla tabella del Calcio d'Inizio è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per la palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente espulso come se avesse commesso un fallo (prima di risolvere il risultato del calcio d'inizio). Nota che anche se il giocatore viene espulso la palla speciale rimane in gioco per questo drive!

Per tutta la durata del drive si applicano le regole per la palla speciale (riportate sotto). La palla conta come una palla normale in tutti gli aspetti, eccetto che per queste regole.

Palle Multiple

Se una seconda palla dovesse entrare in gioco (per esempio a causa della carta Speciale Play Pallone Clonato) sarà sempre una normale palla di BB. Le cose sono già abbastanza folli così senza palle speciali multiple in campo.

TAGLIE (Varie)

Qualunque squadra può mettere una "Taglia" su di un giocatore di un'altra squadra. Per fare questo, annotarlo durante la fase Acquisti della sequenza Post-partita. L'ammontare della taglia è immediatamente rimosso dal tesoro della squadra che ha posto la taglia. La taglia può variare da 30.000 a 70.000 gp. Se il giocatore su cui pende la taglia, si ritira o viene licenziato, il denaro è perso. Per attivare una taglia bisogna attenersi alle seguenti regole:

1. La taglia può essere attivata solo da una squadra partecipante alla Lega maggiore in atto e verso una squadra partecipante alla Lega maggiore in atto (non da e verso squadre della Lega Tribal).
2. Se la squadra che ha attivato la taglia, si ritira o non è attiva nella lega in corso, la taglia viene annullata.
3. Una volta attivata la taglia, può essere riscossa in qualunque giornata di lega successiva.
4. Indicare chiaramente al Commissario, l'ammontare della taglia e a quale giocatore di quale squadra è rivolta. Il Commissario avrà cura di pubblicare sul Bollettino di Lega, il destinatario/i e l'ammontare di ogni singola taglia.
5. Quando e se il giocatore su cui pende la taglia viene ucciso (e non è curato/rigenerato), la squadra che lo ha ucciso, incassa la taglia nella sequenza Post-partita che viene aggiunta ai fondi della squadra.
6. La taglia può essere riscossa solo se è stato ottenuto un risultato Morto durante una partita come risultato di un tiro Armatura/Infortunio fallito effettuato dal giocatore avversario.
7. Nel corso della lega, le altre squadre partecipanti possono incrementare la taglia. Per fare questo alla fine di una partita, la squadra che desidera incrementare una taglia già in atto, può versare fino a 50.000 gp addizionali.

TABELLA DEL CLIMA INVERNALE (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Questa tabella viene utilizzata per le partite di lega comprese **nel periodo dal 1 dicembre al 28 febbraio (29 febbraio quando bisestile)**. Se una o più partite che da calendario erano previste in suddetto periodo, vengono giocate dopo il 28 febbraio (o 29 febbraio), si utilizza lo stesso la Tabella per il Clima Invernale (scaricabile dal sito www.fbbfederation.it).

TABELLA DEL CLIMA INVERNALE	
2D6	Risultato
2	Venti Ululanti i fan tremano a causa del vento orribile che soffia sul campo. Qualsiasi tentativo di passaggio ha un modificatore addizionale di -1. Ogni Allenatore Capo tira un D6 (ripetendo i pareggi); il vento soffia verso la Zona di Meta del giocatore che perde. Ogni volta che la palla devia per un calcio d'inizio o un passaggio inaccurato verrà spinta lungo il campo. Prima di effettuare il tiro Deviazione colloca la sagoma Rimessa sul la palla, in modo che il risultato 3-4 punti nella stessa direzione del vento, poi tira un D6 e muovi la palla di una casella nella direzione corrispondente. Ripeti questa procedura una seconda volta, poi fai deviare la palla come di consueto.
3	Gelo un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Ogni volta che un giocatore viene Atterrato, aggiungi 1 al risultato del tiro Armatura.
4-10	Fresco fa freschetto, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno! Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d'Inizio.
11	Nevicata Pesante la visibilità è bassa, il suolo è scivoloso e non è possibile vedere gli ostacoli, dunque è molto difficile effettuare blocchi efficaci. Ogni volta che un giocatore effettua una azione di Blitz, la sua Forza è ridotta di 1 per la durata di quell'Azione.
12	Tormenta fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita ancora vada avanti! Qualsiasi giocatore che prova a muoversi di una casella extra (Mettercela Tutta!) scivola e viene Atterrato con un risultato di 1-2, e possono essere tentati solo passaggi Rapidi o Corti.

TABELLA DELLE CONDIZIONI DEGLI STADI SOTTERRANEI (Primo Almanacco di Blood Bowl)

Questa tabella viene utilizzata (solo se i due Allenatori Capo sono d'accordo) per le partite di lega giocate in stadi sotterranei quali quelli dei Nani o degli Skaven (scaricabile dal sito www.fbbfederation.it).

TABELLA DELLE CONDIZIONI DEGLI STADI SOTTERRANEI	
2D6	Risultato
2	Ebollizione Sotterranea i giocatori restano di stucco vedendo il liquido viscoso che comincia a filtrare tra le crepe in campo. Che sia un fenomeno naturale, il risultato di un sabotaggio o un segnale allarmante che gli stadi non andrebbero costruiti sopra le fogne, di certo non è un bello spettacolo. Tutti i giocatori sul campo sottraggono 1 dal loro MO, ma possono tentare di Mettercela Tutta! Una volta in più quando si muovono (tre volte o quattro se hanno l'abilità Sprint).
3	Fosco le torce andrebbero sostituite e le ombre si allungano. I passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale (arrivando rispettivamente a -2 e -3). Inoltre, i giocatori che tentano di Mettercela Tutta! per la seconda volta durante un'Azione (o per la terza volta se hanno l'abilità Sprint) inciampano e sono Atterrati con 1 e 2 sul tiro di dado anziché solo con 1.
4-10	Non Male forse sentirai la mancanza della luce del sole, ma le condizioni sono migliori del previsto. È considerato come "Bel Tempo" ai fini del risultato "Tempo Capriccioso" della tabella del Calcio d'Inizio.
11	Geyser Termale getti di vapore cominciano a fischiare dalle fenditure a terra, poi eruttano soffioni di gas fumante. Se un giocatore della tua squadra è Atterrato (non solo collocato Prono), tira un D6. Con 1, si apre un geyser termale e viene scagliato in aria. Fallo deviare di D3 caselle in una direzione casuale (ignorando le caselle su cui passa). Se atterra su una casella occupata, continua a sposterlo nella stessa direzione finché non atterra in una casella vuota o esce dal campo. Quando effettui il tiro Infortunio per il giocatore scagliato in aria, aggiungi +2 al risultato.

12	Attività Sismica oh oh.. forse era una scossa? Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza uguale o superiore a 5. Se il risultato è 6 o più, dall'alto piovano rocce. Ogni Allenatore Capo tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori; quel giocatore è Atterrato da una pietra caduta e l'altro Allenatore Capo effettua un tiro Infortunio. Se entrambi gli Allenatori Capo ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!
-----------	--

TABELLA CALCIO D'INIZIO BLITZMANIA (My Dugout)

Questa tabella viene utilizzata solo se i due allenatori sono d'accordo (scaricabile dal sito www.fbbfederation.it).

TABELLA CALCIO D'INIZIO BLITZMANIA	
2D6	Risultato
2	Umh dov'è l'Arbitro? 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 un giocatore per squadra). In aggiunta, i giocatori non possono essere espulsi per Fallo, uso di Armi Segrete o qualunque altro motivo.
3	Scandaloooo! 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	Sostenere la Linea 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	Pallone Finto 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	Tifosi Sanguinari 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	Cambia il Tempo come per la tabella standard del Calcio d'Inizio.
8	Allenatore Discutibile 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	Sfogo Violento 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	Sprint Furtivo 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	Bersagliato dalla Folla 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	Tanti Soldi in Casa 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.

APPENDICI

<p>TONICO RIVITALIZZANTE</p> <p>"I GIOCATORI SEMBRANO DEPRESSI? MANCA LA VOGLIA DI RIALZARSI E ANDARE DAL MINOTAURO CREMISI, MA ECCO COSA TI SERVE!"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita puoi cacciare in gola di un giocatore KO questo infuso colorato all'inizio di un drive, invece di tirare per vedere se si recupera. Tira un D6, con un risultato di 2 o più, scatta in peidi e si recupera. Con un risultato di 1 rimane ancora KO.</p> 	<p>ALLENAMENTO EXTRA</p> <p>"E' DIFFICILE GIA' AVERE TUTTI I GIOCATORI NELLO STESSO POSTO IL GIORNO DELLA PARTITA, MA SE FATE SCINTILLARE QUALCHE MONETA, PROBABILMENTE PUOI ORGANIZZARE UN ALLENAMENTO EXTRA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti fa ottenere una ripetizione extra di squadra per ciascun tempo della partita</p> 	<p>MAZZETTA</p> <p>"SE STAI PIANIFICANDO DI COMPORTARTI SCORRETTAMENTE, E' MEGLIO ALLUNGARE UNA O DUE BORSE D'ORO ALL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare questa mazzetta nel tentativo di ignorare un chiamata dell'arbitro quando quando uno dei tuoi giocatori è espulso per aver commesso fallo o usato una arma segreta. Tira un dado, con un risultato di 2-6 il giocatore rimane dove si trova. (non subisci un turnover). Con un risultato di 1 la mazzetta è bruciata e la chiamata si applica normalmente.</p> 	<p>INTERFERENZA</p> <p>"SE SEI CONTRARIO, NON C'E' NULLA DI MALE NEL CHIEDERE AIUTO AI TIFOSI"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita, prima che il tuo avversario effettui un tiro di dado per un giocatore che sia entro due caselle dalla linee laterali, puoi dichiarare una interferenza per dargli un modificatore -1 al tiro di dado.</p> 
<p>BARILOTTO BLOODWEISER</p> <p>"NIENTE TI SPINGE A TORNARE IN CAMPO COME UNA BIRRA ALE BLOODWEISER GHIACCIATA SERVITA DIRETTAMENTE DALLA SPINA DEL FUSTO"</p> <p>COSTO: 50.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Per ogni fusto di Bloodweiser che hai acquistato come incentivo, puoi aggiungere 1 al risultato del dado ognivolta che durante questa partita tiri per vedere se recuperi uno dei tuoi giocatori dal KO.</p> 	<p>MAGO DEL METEO</p> <p>"USARE LA MAGIA PER INFLUENZARE IL METEO E' CERTAMENTE VISTO DI BUON OCCHIO...."</p> <p>COSTO: 40.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare il tuo Mago del Meteo, una volta per partita, all'inizio di un qualsiasi turno di una delle due squadre (prima che un qualsiasi giocatore effettui una Azione). Tirare sulla tabella delle Condizioni Meteo, aggiungendo o sottraendo 3 dal risultato. L'effetto risultante dura fino alla fine del turno, rimpiazzando le condizioni meteo esistenti fino ad allora.</p> 	<p>GIOCO SPECIALE</p> <p>"CI SONO MILLE MODI PER UN ALLENATORE INTRAPRENDENTE DI PREPARARE UNA PARTITA CRUENTA, DALLE PREGHIERE AL PIAZZAMENTO DI TRAPPOLE ESPLOSIVE. SE LO HAI PENSATO, E' COME GIA' FATTO"</p> <p>COSTO: 150.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti permette di pescare e mantenere una carta Special Play extra durante la sequenza Pre-partita.</p> 	

Carte Incenti Winterbowl

CORTESEMENTE

BY



NUOVO ROSTER AGGIORNATO CON LE COLONNE STAGIONI GIOCATE, VUOLE RIMANERE

nuova colonna: STAGIONI

nuova colonna: IL GIOCATORE VUOLE RIMANERE

nuova colonna: FIELD GOAL

#	Nome giocatore	Stato	MO	PO	AG	VA	Abilità di difesa	Assistments	S	R	H	C	MINUTE IN MISFOLLOW	M	Cap	TD	Cap	TD	Cap	TD	SPT	Valore	MOD VA	LISTA GPO	Avanzamento
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									

NOME TEAM		SALDO DEBITO/TORTE DISPONIBILI	
RAZZA	AMAZON	RE-ROLL	0 x 8000 gp
ALLENATORE		FAB FACTOR	0 x 1000 gp
VALLORE TEAM	0 000 gp	ASSISTENT-ALL	0 x 1000 gp
TESORERIA	0 000 gp	CHEFLIADER	0 x 8000 gp
		APOTECARIO	0 x 8000 gp
			VALORE DEBITO EXTRA

COME CARICARE IL ROSTER DI SQUADRA SUL SITO

www.fbbfederation.it

accedere alla pagina **squadre**, cliccare sul link
WordPress



aprire la voce **Articoli** e selezionare la propria pagina esempio **Roster Pippo**

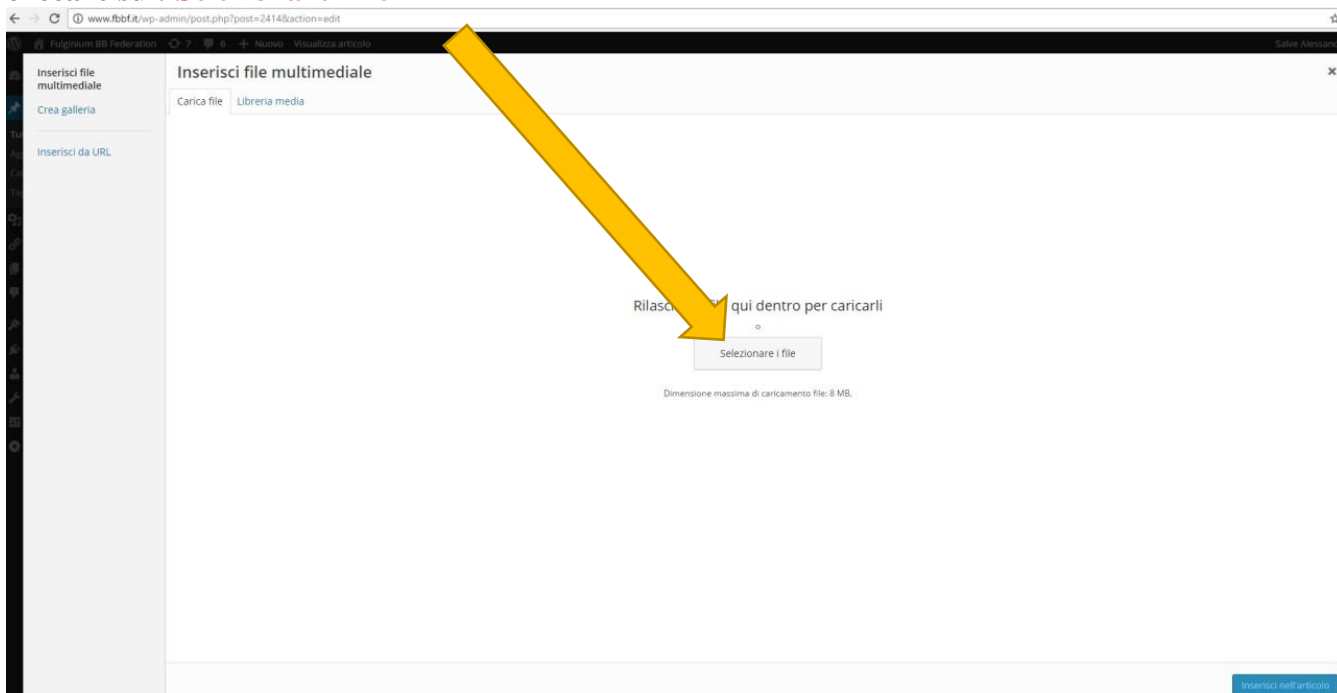
The screenshot shows the WordPress admin interface. On the left, the 'Articoli' menu is highlighted. The main content area displays a list of articles with columns for title, author, category, tag, and date. The article 'Roster Leonida' is highlighted, and a yellow arrow points to it.

Titolo	Autore	Categorie	Tag	Data
(senza titolo)	Gianni Rimatori	Roster		2 ore fa Pubblicato
Roster Cor68	Mauro	Roster		17/05/2016 Pubblicato
Roster Soralex	Corrado	Roster		08/02/2016 Pubblicato
Roster Mero	Alessandro	Roster		08/02/2016 Pubblicato
Roster Fouxer	Francesco	Roster		06/12/2015 Pubblicato
Roster Bora	Fouxer	Roster		27/04/2015 Pubblicato
Roster Delo	Mauro	Roster		11/03/2015 Pubblicato
Roster Devilman	Andrea	Roster		11/03/2015 Pubblicato
Roster Leonida	Luca	Roster		11/03/2015 Pubblicato
Campionati precedenti	Alessandro	Roster		11/03/2015 Pubblicato
Roster Umberto	staff	Risultati		27/09/2014 Pubblicato
Roster David	Umberto	Roster	McHead, Roster	20/09/2014 Pubblicato
ROSTER MK	Chevanta	Roster		14/07/2014 Pubblicato
Roster Emiliano	Marco	Roster		18/04/2014 Pubblicato
Titolo	Ramsesii	Roster		07/04/2014 Pubblicato

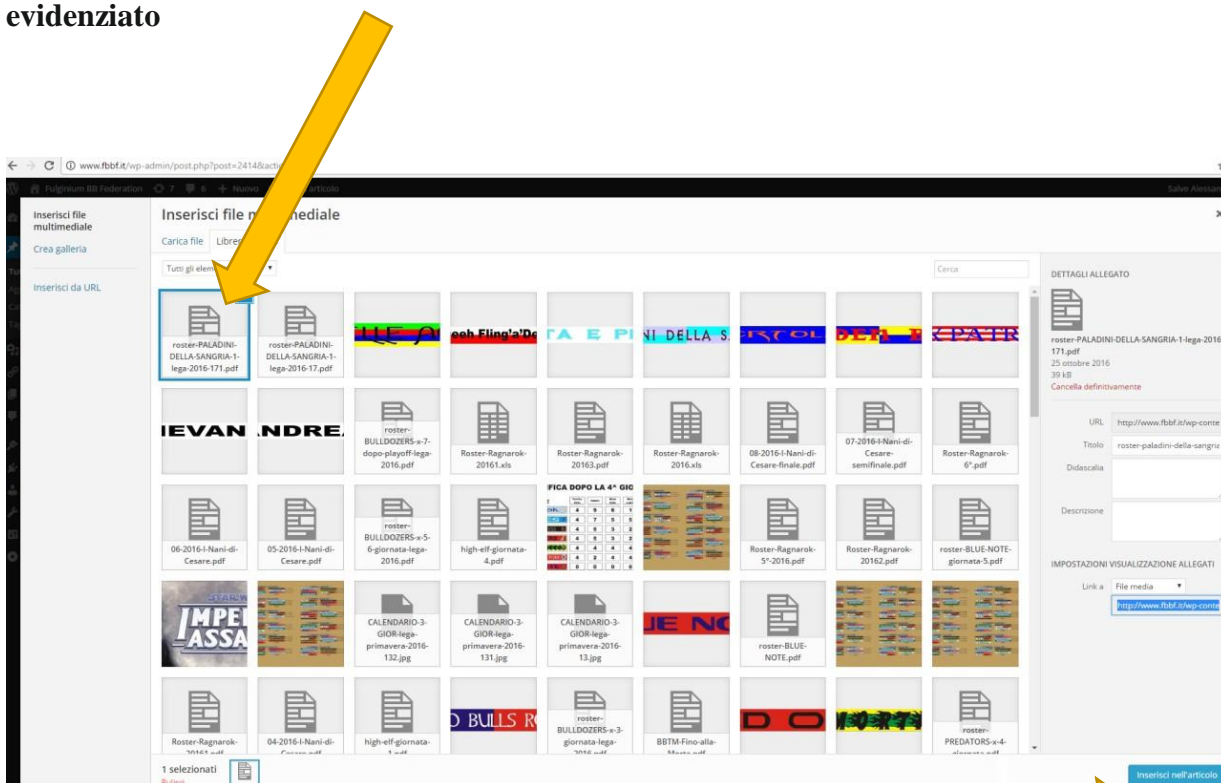
clickare su : **Aggiungi Media**

The screenshot shows the 'Modifica articolo' page for 'Roster Leonida'. The 'Aggiungi media' button is highlighted with a yellow arrow. The page content includes a list of rosters for various teams like ROSTERS PALADINI DELLA SANGRIA, ROSTER BULLDOZERS, ROSTER PREDATORS, I MULETTI DI BARCOLA, BIG PISTOLONS, ROSTER ELFITU' BRUCIATA, and ROSTER ISTRY GANG BANG.

clickare su : **Selezionare File**

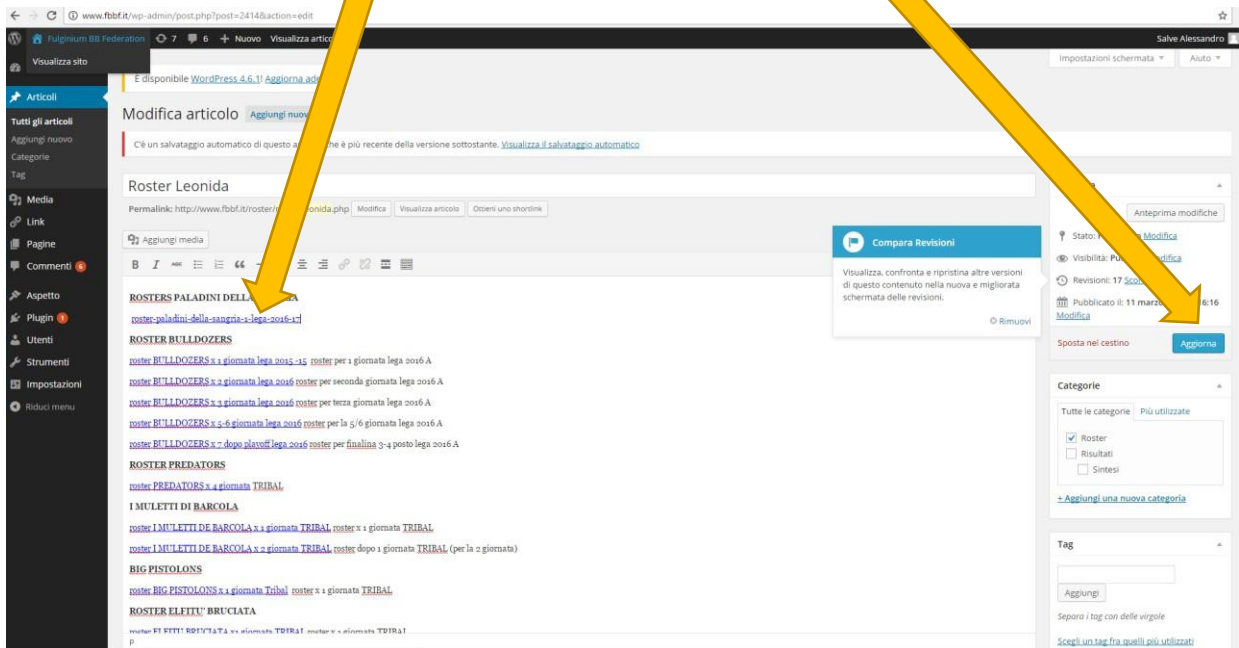


selezionato il **file** nella cartella dove lo tenete lo ritroverete in questa schermata evidenziato



clickare su **Inserisci nell'articolo**

inserito il **file**, cliccare sul bottone **Aggiorna**



il file è stato caricato, aprite in un'altra schermata la pagina **squadre** e controllate se cliccando sul vostro **banner/logo** se si apre la vostra pagina ed il **link al file** appena caricato

[Digitare qui]