

LISTA  
DEGLI  
INCENTIVI



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

VER 7.0

## **LISTA DEGLI INCENTIVI AGGIORNATA AL PRIMO ALMANACCO DI BLOOD BOWL, ALMANACCO DI BLOOD BOWL 2018, ALMANACCO DI BLOOD BOWL 2019, APPLICAZIONE MY DUGOUT, SPIKE! MAGAZINE#8**

### **Scelta degli Incentivi**

Ogni squadra può spendere oro dai propri fondi per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. 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 (\*50.000 per i Goblin)
- 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 (vedi lista Carte Special Play)
- 0-2 Staff di Allenamento Noto(rio) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-2 carte incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 Mago del Clima – 30.000 gp
- Staff a Bordo Campo Addizionale Illimitato – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Palla Speciale – 30.000 gp (vedi lista Palle Speciali)
- 0-1 Slave Giant – 400.000 gp
- Incentivi di "Razza" – Illimitati – prezzi vari

## **INCENTIVI COMUNI PER TUTTI**

**Primo Almanacco di Blood Bowl - Almanacco di Blood Bowl 2018 – Almanacco di Blood Bowl 2019 –  
Rivista Spike! Magazine - Varie**

### **ALLENAMENTO INTENSIVO (0-4) – 100.000 gp**

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, ma se mostri un po' d'oro probabilmente potrai organizzare qualche sessione di allenamento. Ogni sessione di allenamento intensivo ti fornisce una ripetizione di squadra ogni tempo della partita.

### **APOTECARI NOMADI (0-2) – 100.000 gp**

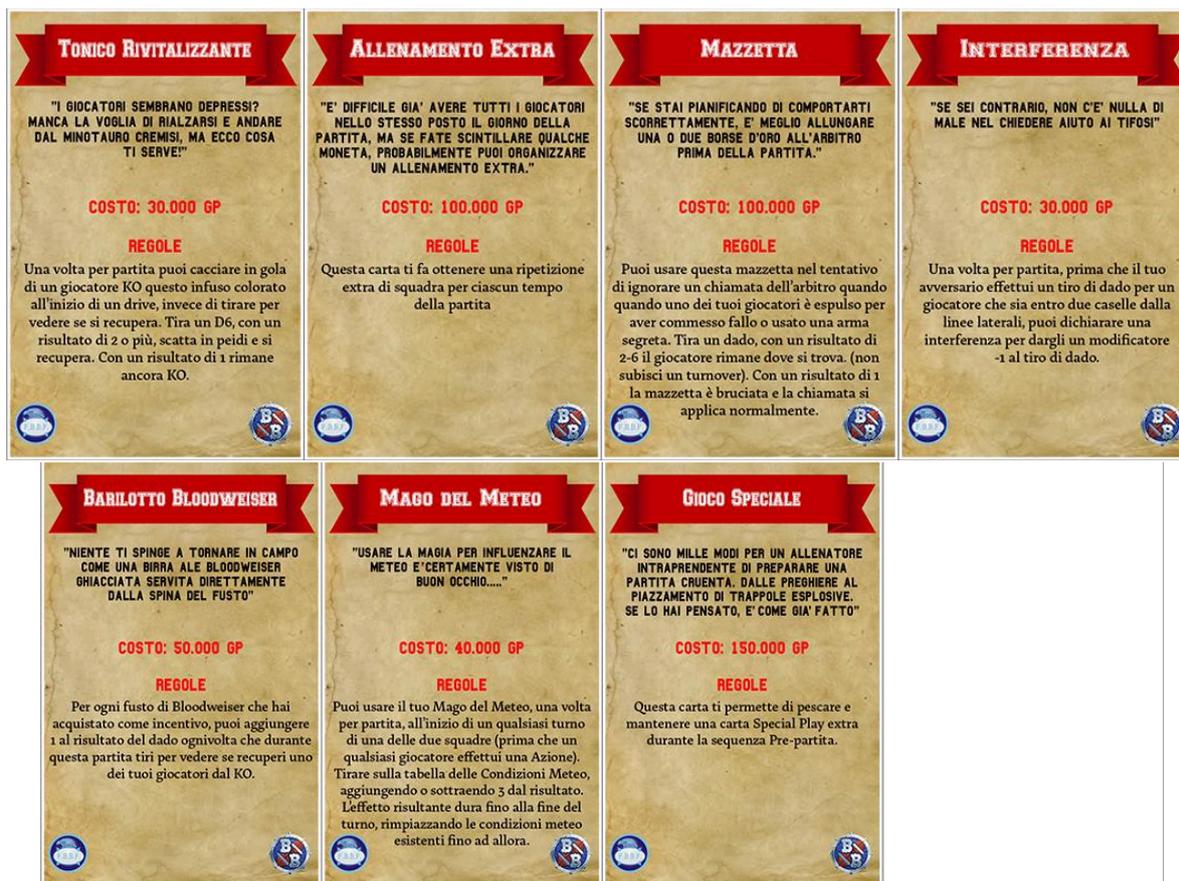
Qualsiasi squadra che può normalmente usare un Apotecario, può ingaggiare uno o due Apotecari nomadi per la partita. Spesso sono potenti sacerdoti della divinità locale e assistono per una singola partita la squadra che effettua generose donazioni al loro culto. Un solo Apotecario può essere usato per ripetere ogni tiro sulla tabella delle Perdite. Segue le stesse regole degli Apotecari permanente acquistati dalle squadre.

### **ALLENATORI ASSISTENTI SPECIALISTI - 20.000 gp l'uno**

***"STAFF A BORDO CAMPO ADDIZIONALE ILLIMITATO"***

Oltre ad acquistare Allenatori Assistenti come aggiunte permanenti al roster di squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Allenatori Assistenti come Incentivi durante la sequenza Pre-partita. Non c'è limite a quanti ne possono essere aggiunti in questo modo. Incrementa il numero di Allenatori Assistenti aggiungendo quelli presi come Incentivo per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Allenatore Assistente preso come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

## CARTE INCENTIVI WINTERBOWL (0-1) – prezzi vari



## CARTE SPECIAL PLAY (0-5) – 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 Eroiche (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.

## CAPOCUOCO HALFLING (0-1) – 300.000 GP

Qualsiasi squadra può ingaggiare il Capocuoco Halfling. Lancia 3D6 all'inizio di ciascun tempo per vedere quali effetti la cucina del Capocuoco ha sulla squadra. Per ogni dado il cui esito è 4+ la squadra è talmente ispirata da guadagnare una ripetizione di squadra, in aggiunta la squadra avversaria risulta talmente distratta dai fantastici odori di cucina che emanano dalla panchina avversaria da perdere una ripetizione di squadra (ma solo se lo hanno da perdere). *Gli Halfling possono acquistare il Capocuoco al costo di 100.000 gp invece di 300.000 gp.*

## **CHEERLEADER PART-TIME - 20.000 gp l'uno**

*“STAFF A BORDO CAMPO ADDIZIONALE ILLIMITATO”*

Oltre ad acquistare Cheerleader come aggiunte permanenti al roster di squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Cheerleader Part-time come Incentivi durante la sequenza Pre-partita. Non c'è limite a quante ne possono essere aggiunte in questo modo. Incrementa il numero di Cheerleader Part-time aggiungendo quelle prese come Incentivo per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Cheerleader Part-time presa come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

## **FUSTO DI BLOODWEISER (0-2) – 50.000 gp**

Nulla dice *“torna in campo”* quanto una Bloodweiser Magic Ale ghiacciata spillata direttamente dal fusto. Per ogni fusto di Bloodweiser che acquisti, puoi aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri di dado che effettui durante questa partita per vedere se uno dei tuoi giocatori si riprende dal KO.

## **IGOR (0-1) – 100.000 gp**

Qualsiasi squadra che non può ingaggiare un Apotecario permanente (Khemri, Necromanti, Non Morti) può ingaggiare un Igor per assistere la squadra. Un Igor è un maestro dell'ago e filo sulla carne morta, in grado di riattaccare un femore, un'anca riavvolgere bene i sudari e così via. Un Igor può essere usato una sola volta per partita per rilanciare un tiro Rigenerazione fallito.

## **MAZZETTE (0-3) – 100.000 gp**

Se vuoi giocare sporco ti conviene passare un paio di sacchetti pieni d'oro all'arbitro prima di iniziare la partita. Ogni mazzetta ti consente di provare ad ignorare la decisione dell'arbitro quando uno dei tuoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo o usato un'arma segreta. Tira un D6, con 2-6 la mazzetta funziona ed il giocatore resta in campo (non subisci Turnover), ma con 1 è inutile e l'espulsione ha effetto! Ogni mazzetta può essere usata una volta per partita. *I Goblin possono acquistare le mazzette al costo di 50.000 gp l'una invece di 100.000 gp.*

## **MAGO DEL CLIMA (0-1) – 30.000 gp**

Qualsiasi squadra può acquistare un Mago del Clima come Incentivo durante la sequenza Pre-partita. Un Mago del Clima non è un Incentivo Mago e può essere acquistato da qualsiasi squadra in aggiunta a qualunque altro Mago.

Un Mago del Clima può essere usato una volta per partita, all'inizio del turno della tua squadra (prima che qualsiasi giocatore effettui un'Azione). Tira sulla tabella del Clima, modificando in risultato di 1 o 2. Gli effetti risultanti durano fino all'inizio del tuo prossimo turno, sostituendo le condizioni climatiche esistenti. All'inizio del tuo prossimo turno, tornano le condizioni climatiche preesistenti. Nota che se il Drive finisce prima dell'inizio del tuo prossimo turno, un risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d'Inizio può cambiare nuovamente le condizioni climatiche. Se il Drive termina prima che le condizioni climatiche tornino ad essere quelle in vigore prima dell'uso del Mago del Clima, gli effetti delle condizioni climatiche in corso vengono applicate (ad esempio, se il Mago del Clima è stato usato per creare Caldo Soffocante quando il Drive termina, applica a quegli effetti).

## **MERCENARI ILLIMITATI – prezzi vari**

Puoi aggiungere mercenari illimitati alla tua squadra per una singola partita, scelti dai positional disponibili della tua squadra a 30.000 gp in più rispetto al suo costo normale. Ad esempio un lineman umano mercenario costa 80.000 gp per una partita.

I normali limiti al numero totale dei giocatori consentiti in una squadra e in ogni ruolo si applicano ai Mercenari, ma i giocatori che saltano la partita a causa di infortuni non contano nel numero dei giocatori della squadra, quindi non vengono contati quando stabilisci quanti Mercenari puoi avere.

Tutti i Mercenari hanno l'abilità Loner, perché non sono abituati a giocare con il resto della squadra. Inoltre, un Mercenario può ricevere un'abilità addizionale scelta fra quelle disponibili ad un giocatore in quel ruolo sul un tiro Normale, ad un costo addizionale di 50.000 gp. Ad esempio ingaggiare un Mercenario Lineman umano con Tackle ha un costo addizionale totale di 130.000 gp per una partita. I Mercenari non possono mai guadagnare SPP anche se sono stati nominati MVP della partita e non possono mai ottenere tiri miglioramento.

### **SLAVE GIANT (0-1) – 400.000 GP**

Gli Slave Giant (giganti) non possono essere ingaggiati permanentemente come le Star Players, ma solo come incentivi per la partita da disputare. Hanno il seguente profilo:

Nome	MA	ST	AG	AV	ABILITÀ
Slave Giant	6	7	2	10	Loner, Always Hungry, Bone Head, Juggernaut, Mighty Blow, Multiple Block, Sporting Giant, Stand Firm, Throw Team-Mate

#### **Nuova Abilità Straordinaria: SPORTING GIANT**

Gli Slave Giant sono enormi, più grandi di Ogre, Minotauri, Trolls e qualunque altro tipo di Big Guys che calcano i campi di Blood Bowl. Ogni giocatore con l'abilità straordinaria Sporting Giant è soggetto alle seguenti regole:

#### ***DIMENSIONE DELLA BASE E ZONE DI PLACCAGGIO***

Uno Slave Giant occupa quattro caselle in campo in ogni situazione, in piedi, Prono o Stordito. Inoltre è determinante la direzione verso cui è orientato. Infatti per la loro immensa mole non esercitano una Zona di Placcaggio in ognuna delle caselle adiacenti alla propria base. Invece la esercitano soltanto nelle caselle adiacenti al loro aspetto frontale e laterale, sono escluse le quattro caselle direttamente dietro di lui. Il giocatore che lo controlla deve chiaramente indicare all'avversario in quale direzione il gigante è orientato e quali sono le caselle sul suo retro (vedi figura).



Per finire se una qualunque delle quattro caselle della base del gigante sia soggetta ad un effetto di gioco (esempio un incantesimo o gli effetti di una carta speciale), tale effetto si applica al gigante in quanto “colpito” come qualsiasi altri giocatore in campo.

#### ***MOVIMENTO***

Quando un gigante si muove lo fa come qualunque altro giocatore che muove di un numero di caselle usando la sua capacità di movimento. Può muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzione compresa in diagonale senza entrare in una casella occupata da un altro giocatore in piedi di una delle due squadre.

Se una qualsiasi delle quattro caselle della base di un gigante si trova nella Zona di Placcaggio di un giocatore avversario, il gigante deve effettuare un Dodge per lasciare quella casella, come qualsiasi altro giocatore. Se

mentre effettua il Dodge una qualsiasi parte della sua base entra in una casella con una Zona di Placcaggio avversaria, il tiro per il Dodge è modificato normalmente.

Tuttavia diversamente dagli altri giocatori, un gigante è grande abbastanza per passare sopra semplicemente un giocatore a terra che bloccherebbe il passaggio normalmente. Un gigante può muovere sopra un giocatore Prono o Stordito se ha sufficiente movimento per farlo. Non può mai finire il suo movimento con una parte della sua base che occupa una casella che contiene un altro giocatore.

Ovviamente per la sua mole, non può passare attraverso passaggi stretti, di conseguenza se in qualsiasi punto del suo movimento incontra una o più caselle fra le quattro della sua base ostruita da un giocatore in piedi, non può muovere in quella casella.



### **Spinte Indietro**

Come tutti gli altri giocatori un gigante può essere spinto all'indietro in caselle vuote. Se questo non è possibile il gigante è spinto in una o più caselle occupate ed i giocatori che occupavano originariamente le caselle sono spinti indietro a loro volta.

### **Spinto fra la Folla**

Se una parte della base del gigante è spinta fuori dal campo, il giocatore è spinto fra la folla e rimosso dal gioco normalmente. In altre parole non ha importanza di quanto tu sia grosso, non puoi stare mezzo in campo e mezzo fuori, o sei tutto dentro o tutto fuori!

### ***ABILITÀ THROW TEAM-MATE***

I giganti sono particolarmente abili con questa abilità nel lanciare piccoli giocatori. Quando tenta un simile lancio, può ritirare il dado se ottiene un fumble.

### ***OSTRUZIONE GIGANTESCA***

I giganti tendono a “mettersi in mezzo” quando gli avversari lanciano. Di conseguenza quando tentano un Intercetto non sono soggetti al normale modificatore -2.

### ***DISPERSIONE***

Occupando 4 caselle invece di una, la normale sagoma di Dispersione non può essere utilizzata. Al suo posto viene utilizzata una specifica sagoma di dispersione che segue. Per utilizzarla usare un D12 o un D16 ritirando i risultati superiore al 13.



## **STAR PLAYERS (0-2) – prezzi vari**

Si tratta degli eroi delle arene di Blood Bowl. Una squadra può ingaggiare fino a due Star Player fra quelli disponibili per quella squadra.

Gli Star Player non possono portare il numero dei giocatori della squadra oltre 16. Tuttavia, i giocatori che saltano la partita a causa di infortuni non contano nel numero dei giocatori della squadra, per stabilire quante Star Player puoi avere in squadra. Sebbene sia improbabile, entrambe le squadre possono richiedere di ingaggiare la stessa Star Player. Se accade nessuna delle due squadre può usarla e la Star Player riceve comunque i soldi dell'ingaggio!

Le Star Player non possono mai guadagnare SPP anche se sono state nominate MVP della partita e non possono mai ottenere tiri miglioramento.

Infine Apotecari di squadra o presi come Incentivi, non possono mai essere usati per le Star Player. Hanno i propri medici personali che li curano da tutti i danni (inclusa la morte) per metterli in forma per la prossima partita.

## **STAFF DI ALLENAMENTO PER RAZZA**

Applicazione My Dugout

L'incentivo acquistato in questa categoria occupa il riquadro Staff di Allenamento per Razza permesso.

## **ESPERTO DI BALISTICA (0-1) – 30.000 gp – disponibile per Umani, Nobiltà Umana, Bretonnia**

una squadra fra quelle sopra indicate, può acquistare come incentivo anche un Esperto di Balistica come un qualsiasi altro incentivo. Si tratta spesso di un ufficiale della Scuola Imperiale di Artiglieria esperto di trigonometria dinamica, resistenza aereodinamica e metodi di applicazione della forza cinetica, ovvero di come calciare al meglio la palla in campo.

Quando la squadra calcia la palla all'inizio di un drive, l'Esperto di Balistica può incoraggiare il kicker (il calciatore che calcia la palla) suggerendogli trucchetti per migliorare la precisione del calcio. Prima di tirare per la deviazione della palla, tira un D6 sulla tabella seguente:

<b>TABELLA ESPERTO DI BALISTICA</b>	
1-2	Fiasco Completo: il kicker ha mancato il bersaglio e la palla devia come di consueto.
3-4	Teoria Interessante: l'Esperto di Balistica si perde in lungaggini in una nuova affascinante teoria sottraendo tempo prezioso al suo intento. La palla devia di una casella in meno del normale.
5-6	Applicazione in Pratica con Successo: il kicker ha capito come fare! Dopo il tiro per la deviazione, l'Allenatore Capo del kicker può scegliere se incrementare o diminuire sia il D6 che il D8 fino ad un massimo di due. Non si può cambiare in un risultato impossibile – il risultato più basso possibile è 1, ed il più alto possibile è 6 (per il D6) e 8 (per il D8).

## **INGEGNERE WARLOCK (0-1) 120.000 gp – disponibile per Skaven, Pestilent Vermin**

una squadra fra quelle sopra indicate, può acquistare come incentivo un Ingegnere Warlock come un qualsiasi altro incentivo. Gli Ingegneri Warlock sono il meglio che c'è in fatto di tecnologia warpstone, e la prima cosa che imparano è come creare e manipolare i fulmini warp. Questa energia verdina e scoppiettante è la base ed il "carburante" di molti dei loro aggeggi, ma rilasciata nella sua forma di pura energia può provocare uno shock mortale! Una volta a partita l'Ingegnere può lanciare un fulmine warp dalle linee laterali. Questo può essere fatto sia all'inizio del proprio turno, prima che qualsiasi giocatore compia un'azione, o immediatamente alla fine del proprio turno (anche su Turnover). Scegliere una qualsiasi casella che sia adiacente al bordo

laterale come punto di partenza del fulmine. Esso si muove in linea retta verso il bordo laterale opposto, colpendo il primo giocatore di entrambe le squadre che incontra in linea retta sul suo percorso. Effettuare un tiro Armatura per quei giocatori. Se il tiro non ha successo, quel giocatore non subisce effetti, e il fulmine continua ad avanzare verso il bordo laterale opposto e colpisce il prossimo giocatore sul suo percorso. Effettuare un tiro Armatura per quel giocatore, allo stesso modo di prima. Continuare così fino a quando non si passa un'armatura con successo o il fulmine esca dal campo. Quando il tiro Armatura ha successo, il giocatore è atterrato e si tira per l'Infortunio. Poi il fulmine si muove sopra ogni giocatore in piedi che sia adiacente al giocatore atterrato. Tira un D6 per ciascuno di essi; con 4,5 o 6 sono atterrati.

### **FORGIARUNE (0-1) – 30.000 gp – disponibile per Nani, Slayer Hold**

una squadra fra quelle sopra indicate può acquistare come incentivo un Forgiarune come un qualsiasi altro incentivo. Un Forgiarune è quello di più vicino che ci sia ad un Mago per i Nani. Non usa martello e incudine ma applica dei sigilli incantati sulle armature dei giocatori nell'intervallo dei drive. All'inizio di un qualsiasi drive, immediatamente prima di schierare la tua squadra, puoi scegliere uno dei tuoi giocatori in campo e scegliere una delle seguenti rune. Poi tira un D6. Se il risultato è 3 o più, la runa ha effetto ed il Forgiarune non può più essere usato per il resto della partita. Se il risultato è 1 o 2, la runa non ha effetto, ma il Forgiarune può essere usato ancora nei prossimi drive. Le Star Player sono molto gelose dei loro kit, quindi non possono usare le rune.

TABELLA FORGIARUNE
Runa della Potenza: Fino alla fine del drive la Forza del giocatore scelto è aumentata di 1
Runa della Furia: Fino alla fine del drive il giocatore scelto ottiene le abilità Dauntless, Frenzy e Mighty Blow
Runa della Velocità: Fino alla fine del drive il Movimento del giocatore scelto è aumentato di 2
Runa di Ferro Fino: alla fine del drive l'Armatura del giocatore scelto è aumentata di 1 (fino ad un max di 10) e ottiene l'abilità Stand Firm
Runa del Vigore: Fino alla fine del drive il giocatore scelto ottiene le abilità Juggernaut e Horns

### **TAMBURO WAAAGH! (0-1) – 50.000 go – disponibile per Orchi, Orchi Selvaggi**

una squadra fra quelle sopra indicate può acquistare come incentivo un Tamburo Waaagh! come un qualsiasi altro incentivo. Gli Orchi vivono per combattere con una lunga tradizione che li vede marciare in battaglia al suono di assordanti tamburi. Questo non solo li guida nella giusta direzione ma incute terrore dall'altra parte. Molte squadre hanno iniziato a introdurre i tamburi nel BB, nella speranza di replicare questo effetto. All'inizio di ogni drive dopo che il calcio d'inizio è stato risolto ma prima che la squadra che riceve inizi il suo turno, tira 3D6. Per ogni dado che ottiene un risultato 6, la squadra con il tamburo Waaagh! può scegliere un giocatore avversario e muoverlo di un D3 caselle direttamente dietro verso la loro Zona di Meta. Non si effettuano tiri per schivare per questo movimento. Se un altro giocatore si trova nella direzione di movimento del giocatore che viene mosso, il movimento si interrompe. Se il giocatore viene mosso in una casella con la palla, deve tentare di raccoglierla.

## **STAFF DI ALLENAMENTO NOTO(RI)**

**Primo Almanacco di Blood Bowl – Almanacco di Blood Bowl 2018 – Rivista Spike! Magazine – White Dwarf**

Gli incentivi acquistati in questa categoria occupano i due riquadri Staff di Allenamento Noto(ri) permessi. 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.

## **FINK DA FIXER, ASSISTENTE PERSONALE GOBLIN, (50.000 gp) disponibile per Goblin, Ogre, Orchi, Orchi Selvaggi, Underword**

I Goblin sono rinomati per il loro comportamento subdolo e furtivo, ma ogni tanto un gobbo può salire alla ribalta, tanto da far sembrare il resto dei suoi compagni ottusi come dei Troll al suo confronto. Fixer non è mai stato il più alto o il più veloce, ma dovunque sia andato è sempre stato il Goblin più scaltro in circolazione. Iniziò la sua carriera come giocatore, ma fu promosso ad Assistente Allenatore quando il suo Allenatore Capo notò le sue tattiche sapienti e astute. Non passò molto tempo che diventò subito famoso e un noto battitore libero indipendente. Ora lo si può trovare ai bordi dei campi di tutto il circuito, taccuino in mano, assicurandosi che il resto dello staff abbia quello che serve, un attimo prima che serva e rendendosi così indispensabile.

**“Certo Kapo!”** Fink vale come 3 Assistenti Allenatori. Inoltre se la sua squadra usa una Mazzetta, può ripetere il tiro per vedere se funziona. In più, se l’Allenatore Capo della squadra di Fink contesta una decisione, ha successo con un risultato di 5 o più e non solo con 6, ma se il tentativo fallisce, Fink è mandato negli spogliatoi insieme all’Allenatore Capo, e non ha ulteriori effetti sulla partita: non è più considerato un Assistente Allenatore e le sue abilità non possono essere usate.

## **GALANDRIL SILVERWATER, CAPO CHEERLEADER DEGLI ELFI (50.000 gp) disponibile per Alti Elfi, Elfi Silvani, Unione Elfica**

Per decenni c’è stato un solo nome che sventava sopra a tutti per quanto riguardava le Cheerleader: Galandril Silverwater. Iniziando dalla gavetta è arrivata al massimo livello delle Cheerleader in una incredibile e sfolgorante carriera con ingaggi stratosferici. Ritiratasi a vita privata, tuttavia si rende ancora disponibile per quelle squadre in cui le Cheerleader vogliono mettere un po’ di “pepe”, ma sia ben chiaro, solo per amore dello sport e non per soldi, dato che ha accumulato ricchezze per organizzare 5 volte un torneo Blood Bowl!!

**“Forza Ragazzi!”** ogni volta che viene usato il numero di Cheerleader a disposizione della squadra di Galandril (ad esempio durante un evento del Calcio d’Inizio), la squadra è considerata avere il doppio delle normali Cheerleader, se non ne ha, è considerata averne una. Inoltre, ogni volta che un giocatore della squadra di Galandril segna un Touchdown, intercetta la palla o infligge una Perdita, tira un D6. Con 6, la squadra guadagna una Ripetizione di squadra addizionale.

## **JOSEF BUGMAN (70.000 gp) – disponibile per Nani, Slayer Hold, Amazzoni, Halfling, Umani, Norse, Ogre**

**Mastro Birraio** Josef Bugman conta come due Allenatori Assistenti. Inoltre rifornisce la sua squadra un’ampia scorta di birra Bugman’s XXXXXX, la più famosa birra nanica nota per le sue caratteristiche curative. Quando tiri per vedere se i giocatori in K.O. tornano in gioco tra un drive e l’altro puoi ripetere i risultati pari ad 1.

**Mastro Bevitore** Josef Bugman non ama altro di più che degustare birra e guardare partite di Blood Bowl, ma la combinazione della corposa birra nanica ed il dramma di vedere la sua squadra soffrire in campo, può spingerlo ad entrare in campo a dire la sua agli avversari! Ogni volta che un giocatore della sua squadra è rimosso dal campo per K.O. o aver subito un Infortunio o spinto fra la folla, l’Allenatore Capo della squadra di Josef può tirare un D6 aggiungendo un +1 al risultato per ogni volta che effettua questo test dopo la prima. Se il risultato è 6 o più, Josef diventa incontenibile e si lancia in campo. Piazzarlo immediatamente accanto ad una casella delle linee laterali (non Zona Meta) della metà campo dove è schierata la squadra di Josef che non sia in zona di Tackle di nessun altro giocatore. Dall’inizio del prossimo turno della sua squadra in avanti, si attiva e agisce come parte della squadra con le seguenti caratteristiche basate sul momento in cui entra in gioco. Se Josef entra nel primo tempo è ancora sobrio e affidabile. Se entra nel secondo tempo lo è molto meno! Quando il Drive finisce, l’arbitro lo manda negli spogliatoi e non ha altri effetti sul gioco, non conta più come due Allenatori Assistenti e non può essere usato nei Drive successivi. Tuttavia la scorta di Bugman’s XXXXXX non è persa e ancora applicabile per il recupero dei K.O.

JOSEF BUGMAN	MO	FO	AG	AV	ABILITÀ
Primo Tempo	5	3	2	8	Loner, Block, Tackle, Thick Skull
Secondo Tempo	4	3	2	8	Loner, Frenzy, Tackle, Thick Skull, Wrestle

## **KARI COLDSTEEL, NORSE CHEERLEADER (50.000 gp) disponibile per Amazzoni, Nani, Nobiltà Umana, Norse, Slayer Holder, Umani**

Una delle partite più celebri del 2477 fu quella fra i Lowdown Rats e gli Asgard Ravens. Si ricorda ancora come i giocatori norse si rifiutarono di scendere in campo per dispute di salario, e come il loro disperato Allenatore schierò la squadra delle Cheerleader per giocare la partita vincendo clamorosamente 3-1 spazzando via i ratti. Dopo la partita, le Cheerleader ritornarono a fare le Cheerleader, ma qualcuna di loro è rimasta pervasa dall'ebbrezza provata sul campo, e più di tutte Kari Coldsteel. Il giorno stesso si è licenziata e ha passato la seguente decade giocando in leghe minori, ritirandosi nel 2491, ritornando ad essere una Cheerleader, ma con la differenza di offrire i propri servigi alle squadre che avrebbero bisogno di un piccolo incoraggiamento. Come tutti ben sanno, non ci si ritira mai del tutto dal Blood Bowl, e lei è diventata conosciuta per scendere in campo se la sua squadra sta perdendo.

*“Se Vuoi Una Cosa Fatta Bene...”* Kari vale come 3 Cheerleader. Inoltre, se la sua squadra non può schierare 11 giocatori all'inizio di un drive, Kari può decidere di mostrare a tutti “come si fa!” L'Allenatore Capo della sua squadra può scegliere di rimuoverla dall'area di bordo campo e schierarla insieme alla squadra. In quel caso, viene considerata parte della squadra per la durata del drive invece di valere come 3 Cheerleader. Alla fine del drive l'Arbitro la manda negli spogliatoi e non ha più effetto sulla partita: non vale più come Cheerleader e non può essere usata nei drive successivi.

Nome	MA	ST	AG	AV	ABILITÀ
Kari Coldsteel	6	2	3	7	Loner, Block, Dauntless, Frenzy

## **KROT SHOCKWHISKER, INGEGNERE SKAVEN, (80.000 gp) disponibile per Pestilent Vermin, Skaven, Underworld**

Sebbene per molti gli Skaven non sono altro che poco più di una massa di parassiti dannosi, la loro cultura ha molti meriti. Per quanto non ci sia dubbio che siano dei viziosi malvagi cannibali, sono anche dei maestri in ingegneria e dei componenti “bionici” del corpo, ad un livello che nessuna altra razza può nemmeno sperare di raggiungere. Tutti i clan sono dediti agli studi di avanzamento in questi campi, “partorendo” delle vere menti geniali. Una di queste è Krot Shockwhisker, particolarmente abile nell'unire la tecnologia ai corpi viventi. Per finanziare i suoi esperimenti, offre i suoi servigi alle squadre che non fanno domande. I giocatori caduti in campo sono portati nel suo angolo specialistico della panchina, e lì lui si mette al lavoro...

*“Un Nuovo Giocatto... ehm, Giocatore!”* all'inizio di qualsiasi drive, subito prima dello schieramento della sua squadra, Krot può fare esperimenti su un giocatore che è stato rimosso dal gioco come Perdita, nel tentativo di rimandarlo in campo. Scegli un giocatore nello spazio Morti & Feriti della panchina della sua squadra (non una Starplayer nè un giocatore morto!) e tira un D6 sulla tabella seguente. Nota che gli infortuni a lungo termine causati da un tiro sulla tabella per la Perdite, effettuato quando il giocatore è stato collocato nello spazio Morti & Feriti (come un Infortunio Persistente o la penalità alle caratteristiche) continuano a essere applicati; Krot non è un medico e guarire non è il suo obiettivo!

TABELLA INGEGNERE SKAVEN KROT SHOCKWHISKER	
D6	Risultato

1	Ci sono state delle.... Complicazioni: il giocatore rimane fuori dal gioco e le sue condizioni peggiorano. Effettua immediatamente un tiro sulla tabella delle Perdite. Se ottieni il risultato "Salta la prossima partita" e l'avevi già ottenuto quando è stato collocato nello spazio Morti & Feriti della panchina, si limiterà a saltare la prossima partita, i risultati non sono cumulativi.
2-3	Inutile Ammasso di Carne: il giocatore rimane fuori gioco e non ci sono effetti.
4-5	Esecuzione Errata: il giocatore viene collocato nello spazio Riserve e può essere schierato con il resto della squadra, ma guadagna l'abilità Really Stupid fino alla fine del drive. Se la possiede già, ottiene un modificatore -1 agli eventuali tiri per l'abilità Really Stupid fino alla fine del drive. Alla fine del drive, viene ricollocato nello spazio Morti & Feriti, a meno che non ci sia già finito.
6	Mirabile Perfezione: il giocatore viene collocato nello spazio Riserve e può essere schierato con il resto della squadra. Alla fine del drive, viene ricollocato nello spazio Morti & Feriti, a meno che non ci sia già finito.

### **MEDICO DELLA PESTE (100.000 gp) – disponibile per Caos Pact e Nurgle**

Una volta per partita, un Medico della Peste può essere usato per ripetere un tiro Rigenerazione fallito della sua squadra. In alternativa, una volta per partita il Medico della Peste può essere usato quando un giocatore della sua squadra viene messo KO. Se il giocatore era in campo quando è finito KO, lasciarlo sul campo Stordito anziché rimuoverlo. Se il giocatore è finito KO come risultato per essere stato spinto fra la folla, metterlo direttamente nello spazio delle Riserve invece che in quello dei KO.

### **NURGLINGS PIROETTANTI (40.000 gp) – disponibile per Nurgle**

Una squadra di Nurgle accompagnata da uno sciame di Nurglings Piroettanti a bordo campo ottiene automaticamente un modificatore di +1 FAMA all'inizio dell'incontro. Nota che tale modificatore non può portare la squadra sopra +2 FAMA.

### **PAPA SKULLBONES, SCIAMANO DEL CAOS (80.000 gp) disponibile per Caos, Caos Pact, Nurgle**

Sebbene la religione ufficiale del Blood Bowl sia il Nufflismo, un imprecisato numero di altre divinità è venerato dai giocatori, dai membri dello staff e dai tifosi. In particolare sembra che siano i seguaci degli Dei del Caos a essere attratti dagli sport. Un grande numero di Sciamani è in attività nel circuito, offrendo i loro servizi alle squadre che hanno bisogno di una guida, ma nessuno ha successo come Papa Skullbones. Il segreto del suo successo, la sua presenza di scena! Tutta la sua persona e la sua personalità è impostata sul modello che la gente si aspetta per un sacerdote degli Dei del Caos. I suoi rituali sembrano essere apprezzati dagli dei e la sola benedizione di Papa Skullbones è sufficiente ad assicurare il successo a una squadra.

**“Per il Potere degli Dei!”** All'inizio di ogni drive, subito prima del calcio d'inizio, Papa Skullbones può cercare di benedire un giocatore della sua squadra (non una Star Player) con il potere degli Dei del Caos. Scegli un giocatore sul campo, poi tira un D8 sulla tabella sottostante. Se ottiene un'abilità, la mantiene fino alla fine del drive; se già possiede quella abilità, non ci sono ulteriori effetti. Se in quella partita hai già tirato per un dato giocatore, questi non può essere scelto.

TABELLA SCIAMANO PAPA SKULLBONES	
D8	Risultato
1	Indegno: il giocatore viene messo K.O.
2	Snobbato: scegli un giocatore a caso della stessa squadra (esclusi i giocatori che non si trovano in campo e quelli per cui hai già tirato su questa tabella) e ritira su questa tabella.
3	Proporzioni Assurde: il giocatore guadagna le abilità Big Hand e Very Long Legs.
4	Appendici Prensili: il giocatore guadagna le abilità Prehensile Tail e Tentacles.

5	Aspetto Orribile: il giocatore guadagna le abilità Disturbing Presence e Foul Appearance.
6	Biforcazione Raccapricciante: il giocatore guadagna le abilità Extra Arms e Two Heads.
7	Sporgenze Spinose: il giocatore guadagna le abilità Claws e Horns.
8	Favore degli Dei: scegli uno dei risultati in alto.

## **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 riquadri 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.*

### **CHAOS SORCERER (150.000 gp) disponibile per Caos, Caos Pact, Nani del Caos, Nurgle**

A distinguere questi stregoni dai maghi del sud è il fatto che il loro è un potere istintivo, un dono elargito dagli Dei, piuttosto che un'arte appresa e manipolata con cura. Quando un incantesimo va storto, dà luogo ad effetti esilaranti e inattesi, di conseguenza sono popolarissimi fra i tifosi, per i quali non c'è niente di più divertente di vedere un giocatore trasformato in chissà quale astrusità a metà partita!

**“Fulmine”** lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6. Se il risultato è 3 o più, il giocatore è stato colpito dal Fulmine. Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco. Un giocatore colpito dal Fulmine viene Atterrato e deve effettuare un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow.

**“Mutazione Dilagante”** lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione. Scegli un giocatore della tua squadra e tira un D6. Con 2+ esso ottiene due Mutazioni a tua scelta fino al termine del drive. Se il risultato è 1 il giocatore si trasforma in un ammasso di carne fremente attraversato dall'energia del Chaos. Il giocatore ottiene Disturbing Presence fino alla fine del turno successivo dell'avversario, ma l'incantesimo non ha altri effetti.

### **FIREBELLY (150.000 gp) disponibile per Caos Pact ed Ogre**

Mentre le altre razze schierano dei Maghi “convenzionali”, gli Ogre schierano dei “sopravvissuti” che hanno ingurgitato spezie infuocate, coleotteri infuocate e per finire la lava ardente del vulcano “Bocca di Fuoco”, diventando così a pieno titolo dei “mangiafuoco” da schierare ai bordi del campo per favorire la propria squadra “arrostando” ogni avversario che gli capita a tiro.

**“Palla di Fuoco”** lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ciascun giocatore in piedi (di ciascuna squadra) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente. Se il risultato è 4 o più, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco e viene Atterrato. Con un risultato di 3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrato, come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrato da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.

**“Colonna di Fuoco”** Lancialo subito dopo che un tuo turno sia finito, anche se con un turnover. Scegliere una casella che sia adiacente ad uno dei bordi laterali del campo che sarà il punto di partenza della Colonna di Fuoco. La Colonna di Fuoco si muoverà in linea retta direttamente verso il bordo laterale opposto. Tirare 1D6 per ogni giocatore in piedi (di qualsiasi squadra) che occupa una casella lungo il percorso della Colonna di Fuoco. Se il risultato è 4 o più il giocatore è Atterrato. Se il risultato è 3 o meno il giocatore è riuscito ad evitare la Colonna di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrato, come se fosse stato colpito da un giocatore con l’abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrato da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.

### **HIRELING SPORTS WIZARD (150.000 gp) disponibile per qualsiasi squadra**

I Maghi dei vari Collegi Arcani si trovano sempre in occasione delle partite trasmesse via Cabalvision, e qualcuno è sempre felice di arrotondare mettendosi a disposizione di qualche squadra. Gli incantesimi sono selezionati con cura per sbalordire e divertire i tifosi. Spettacolari palle di fuoco esplodono sui campi con la stessa frequenza con cui i giocatori sono trasformati in rane. Un giocatore trasformato in rana può ritrasformarsi senza grandi conseguenze permanenti se non un inspiegabile desiderio di sedersi su un tronco a mangiare mosche (sempre che abbia la fortuna di ritrasformarsi!).

**“Palla di Fuoco”** lanciato all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ciascun giocatore in piedi (di ciascuna squadra) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente. Se il risultato è 4 o più, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco e viene Atterrato. Con un risultato di 3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l’esplosione della Palla di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrato, come se fosse stato colpito da un giocatore con l’abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrato da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.

**“Zap!”** lanciato all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario e tira un D6. Se il risultato è uguale o superiore alla Forza del giocatore, il giocatore viene trasformato in una rana per il resto del drive, al termine del quale l’Allenatore Capo farà in modo che riceva assistenza magica in panchina per riportarlo alla sua forma originaria. Un 1 naturale è sempre un fallimento e un 6 naturale è sempre un successo, a prescindere dalla Forza del bersaglio. Se il giocatore stava portando la palla quando è stato trasformato in rana, la palla cade e rimbalza una volta. Se il giocatore trasformato in rana è Infortunato, viene considerato Gravemente Infortunato e salta il resto della partita. A fine partita, il giocatore ritorna alla forma normale senza effetti collaterali. La rana ha il seguente profilo:

<b>RANA giocatore trasmutato</b>	<b>MO</b>	<b>FO</b>	<b>AG</b>	<b>AV</b>	<b>ABILITÀ</b>
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs</b>

### **HORATIO X. SCHOTTENHEIM, MASTER MAGO (80.000 gp) disponibile per qualsiasi squadra**

Nella storia del Blood Bowl ci sono stati molti Maghi famosi. Sfortunatamente Horatio non è annoverato fra questi, ma non per questo si è reso meno famoso o popolare. Ossessionato dalla continua ricerca di fama e gloria, ha dedicato la sua vita a diventare il più grande incantatore del Blood Bowl. Ha speso milioni in inserzioni pubblicitarie, pagato colonne su Spike Magazine, ma la triste realtà è che non è per niente pratico di magia. Dopo anni di insuccessi e delusioni ha abbandonato l’idea di imparare nuovi incantesimi dedicandosi a creare la perfetta Palla di Fuoco, e forse un giorno riuscirà pure a gestirla!

**“Prendi Questa! Ooops...”** Una volta per ogni ripresa, Horatio evoca una Palla di Fuoco e la scaglia (più o meno) contro gli avversari. Può farlo all’inizio del turno della sua squadra, prima che qualunque altro giocatore effettui un’Azione, o subito dopo la fine del turno della sua squadra, anche se si è concluso con un Turnover. Scegli una casella bersaglio in qualsiasi punto del campo, poi tira per la dispersione sposta la casella bersaglio di D3 caselle in quella direzione. Tira un dado per colpire ciascun giocatore in piedi (di entrambe le squadre) che si trovi sulla casella bersaglio o su una casella adiacente. Con un tiro “per colpire” di 4 o più, il bersaglio è Atterrato. Con 3 o meno il riesce ad evitare l’impatto. Effettua un tiro Armatura (e l’eventuale tiro Infortunio) per ogni giocatore Atterrato, come se fosse stato Atterrato da un giocatore con l’abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra di Horatio viene Atterrato dalla Palla di Fuoco, questo non causa un Turnover a meno che in quel momento non stesse portando la palla

## **HORTICULTURALIST OF NURGLE (150.000 gp) – disponibile per Caos, Caos Pact e Nurgle**

**“Crescita Vigorosa”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Per la durata di questo turno i giocatori avversari subiscono un modificatore di -2 ai tiri quando tentano di Mettercela Tutta! poiché il suolo del campo sboccia di orrida vita. Nota che questo modificatore si applica oltre alle condizioni del Clima e qualsiasi altro fattore che può alterare il risultato di Mettercela Tutta! Ad esempio, se influenzato da Crescita Vigorosa in condizioni climatiche normali, un giocatore fallisce un Mettercela Tutta! con 1,2 e 3, mentre con un Temporale fallisce con 1,2, 3 e 4.

**“Fauna Bizzarra”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli come bersaglio una casella vuota sul campo. Scegli D3 giocatori avversari entro due caselle dalla casella bersaglio e tira un D6 per ciascuno per determinare se viene colpito. Con 4 o più il giocatore viene attaccato all’improvviso da piante carnivore demoniache di stazza prodigiosa, che erompono dal suolo argilloso prima di marcire completamente. Il giocatore è Atterrato. Con 3 o meno il giocatore riesce ad evitare le piante aggressive. Effettua un tiro armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per qualsiasi giocatore Atterrato, come se fosse stato atterrato da un giocatore con le abilità Mighty Blow e Nurgle’s Rot.

## **SLANN MAGE-PRIEST (150.000 gp) – disponibile per Amazzoni e Lizardmen**

**“Slittamento Tectonico”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Tira un D6. Se il risultato è 3 o più. La superficie dello stadio inizia a slittare. Tira un altro D6; con un risultato di 1-2 il campo scivola verso la propria Zona di Meta, con 3-5 verso la Zona di Meta avversaria. Con un risultato di 6, il campo scivola verso una Zona di Meta o laterale di tua scelta. Tutti i giocatori scivolano immediatamente di una casella nella direzione dello slittamento, iniziando dal giocatore più vicino alla Zona di Meta e finendo con il più lontano (se ci sono più giocatori nella stessa linea di caselle. Si può scegliere l’ordine in cui muoverli). Se qualche giocatore esce dal campo, risolverlo come quando spinto fra la folla. Se il portatore di palla, segna un Touchdown a seguito di questo spostamento, contare la meta come valida, ma solo dopo che tutti i giocatori siano stati mossi e tutte le spinte fra la folla siano state risolte.

**“Realtà Evanescente”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli due giocatori In Piedi della tua squadra che non abbiano l’abilità Loner e non siano in possesso di palla fra quelli in campo e tira un D6. Se il risultato è 3+ i due giocatori si scambiano immediatamente di posto. Se 2 o meno, i due giocatori diventano semitrasparenti fluttuando fra le realtà ed un’altra dimensione. Fino alla fine del tuo prossimo turno, questi due giocatori perdono la loro zona di Tackle e acquisiscono l’abilità No Hands.

## **SPORTS NECROTHERG (150.000 gp) – disponibile per Non Morti, Necromanti, Khemri e Vampiri**

**“Incorporeo”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario; con un tiro di 3+ il giocatore diventa improvvisamente incorporeo. Ottiene l’abilità No Hands e perde immediatamente la palla se la stava trasportando causandone un rimbalzo. In aggiunta, il giocatore perde la sua zona di placcaggio. Questo status incorporeo, dura fino alla fine del prossimo turno avversario.

**“Danza Macabra di Vanhalables”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, con un tiro di 3+ tutti i giocatori Scheletro e Zombie in campo ottengono +1 MA, +1 AG e +1 AV fino all’inizio del tuo prossimo turno.

## **STREGA SPORTIVA DEI DRUCHII (150.000 gp) – disponibile per Elfi Oscuri ed Unione Elfica**

**“Fulmine”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6. Se il risultato è 3 o più, il giocatore è stato colpito dal Fulmine. Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l’attacco. Un giocatore colpito dal Fulmine viene Atterrato e deve effettuare un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l’abilità Mighty Blow.

**“Mille Tagli”** lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario; con un tiro di un D6 di 3+, le caratteristiche di MO, FO e AG di quel giocatore sono ridotte di 1. Questo incantesimo dura fino alla fine del Drive.

## **INCENTIVI DI RAZZA**

Rivista Spike! Magazine

### **CALDERONE HALFLING (0-1) – 60.000 gp - disponibile per Halfling ed Ogre**

È esattamente un calderone di zuppa bollente lanciato con una rozza enorme fionda, i cui effetti possono essere anche devastanti se colpiti in pieno. Un Calderone Halfling può essere usato una volta per partita. Può essere usato all’inizio di uno dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore compia un’azione. Scegliere una casella bersaglio ovunque sul campo. Lanciare 1D6, con un risultato di 6 il bersaglio è centrato. Con un risultato di 2-5 il bersaglio è mancato, tirare per la dispersione e muovere la casella bersaglio di 1D3 in quella direzione. Con un risultato di 1 tuttavia, qualcosa è andato terribilmente storto ed il Calderone ha colpito la panchina della propria squadra e tanti giocatori quanti determinati casualmente con 1D3 sono spostati dallo spazio Riserve a quello K.O.

Un giocatore presente nella casella bersaglio è automaticamente colpito dal Calderone e atterrato. Effettuare un Tiro Armatura (e l’eventuale Tiro Infortunio) come se fosse stato atterrato da un giocatore con l’abilità Mighty Blow. Inoltre, tirare 1D6 per ogni giocatore in piedi di entrambe le squadre che si trovano nelle caselle adiacenti a quella bersaglio. Con un risultato di 4 o più, il giocatore è colpito dalla zuppa bollente ed atterrato, con un risultato di 3 o meno, ha schivato il colpo. Se un giocatore della tua squadra è atterrato dalla zuppa bollente, la squadra non subisce un Turnover a meno che il giocatore non stesse trasportando la palla. Se invece un giocatore della tua squadra è colpito dal Calderone stesso, si subisce un Turnover.

### **BOTTIGLIE DI BIRRA INEBRIANTE (0-3) – 40.000 gp - disponibile per Halfling ed Ogre**

Gli Halfling amano la buona birra oltre che il buon cibo, e sono dei valenti produttori di un’ottima birra dagli effetti inebrianti su questi piccoletti rendendoli molto combattivi.

All'inizio del Drive, dopo aver piazzato i giocatori, ma prima del Kick-off, l'Allenatore della squadra che ha questo incentivo può selezionare casualmente 1D3 giocatori con l'abilità Stunty in campo. Per il resto del Drive quei giocatori guadagnano le abilità Dauntless, Frenzy e Really Stupid.

### **NOVELLINI TUMULTUOSI (0-1) – 100.000 gp - disponibile per Ogre**

Prima dell'inizio della partita l'Allenatore si avventura fuori dallo stadio per ingaggiare dei tifosi convincendoli con gadget e promesse che questa è la loro grande occasione per sfondare nel Blood Bowl. Senza tener conto di quanti giocatori siano disponibili per questa partita ed in aggiunta ai Journeymen, la squadra ottiene dei giocatori freschi freschi aggiuntivi quanti il risultato di 2D3+1 Journeyman per questa partita. Questi "giovani di belle speranze" possono portare il totale dei tuoi giocatori oltre il numero di 16. Sono a tutti gli effetti dei normali Journeymen e salvo non siano ingaggiati a fine partita nella sequenza Post-Partita, riprenderanno la loro strada una volta terminata la partita.