

**GUIDA TATTICA
AL NUOVO**

BLOOD BOWL

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

EDIZIONE 2020



BY
BORA & LEONIDA

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

BB2020 Guida Tattica by Bora & Leonida v.1.2

Questa guida non vuole sostituire il nuovo manuale di Blood Bowl, ma solo *accompagnarlo*, al fine di sottolineare i cambiamenti che sono stati apportati dalla nuova edizione, sulla falsariga di quello dei Predatori Fiorentini, che ringraziamo per l'eccellente lavoro. Seguiremo i paragrafi di quello che dovrebbe essere il nuovo regolamento, per evidenziare le sole parti che ci interessano, con qualche esempio e i cambiamenti principali.

THE BLOOD BOWL PITCH DUGOUTS (pag.19): Descrive le dimensioni e la struttura di un campo di Blood Bowl, senza aggiungere nulla di nuovo.

THE FOOTBALL – MARKERS – TEMPLATES – THE RANGE RULER – BLOOD BOWL DICE (pag.20-21): Questa sezione tratta dei token, dadi e lanciometro, che già conosciamo.

GENERAL PRINCIPLES (pag.23): Descrizione dei principi generali, partendo da

THE COACH AND THE PLAYERS: È utile sottolineare la differenza tra Coach e Players, dove il Coach (allenatore) siamo noi che materialmente giochiamo la partita, mentre i Players (giocatori), sono le miniature dei giocatori in campo.

TAKE-BACKS AND CHANGING ONE'S MIND: Regola d'oro, una volta che si tira un dado non si può tornare più indietro sulle decisioni precedenti, per il resto usate il buonsenso.

RANDOMLY SELECTING PLAYER: Quando poi nel corso di una partita, fosse richiesto a un coach di selezionare casualmente un giocatore della propria squadra, ciò verrà fatto con il lancio di 1D16.

THE TURNOVER: <i>Una sintesi delle cause di Turnover, altre se ne aggiungeranno nel tempo...</i>
Un giocatore del team attivo Cade (Falls Over) durante l'attivazione. Un giocatore finisce Falls Over quando cade a seguito di un Dodge fallito o di uno Sprint, si tratta di una condizione auto-inflitta.
Un giocatore del team attivo viene Atterrato (Knocked Down) durante la sua attivazione. Un giocatore finisce Knocked Down principalmente a causa di un Blocco, più raramente per il lancio di un pietrone, l'effetto di un incantesimo e così via. Comunque vi è un'interazione da parte di terzi.
Il portatore di palla del team attivo, finisce Prono (a faccia in su).
Il portatore di palla del team attivo, finisce fuori dal campo, per qualsiasi motivo.
Un giocatore del team attivo prova a raccogliere la palla da terra (Pick up) e fallisce nel tentativo, anche se questa rimbalza e viene catturata da quel o un altro giocatore.
Se un giocatore della squadra attiva realizza un Fumble durante un'azione di Passaggio (Pass action), anche se questa rimbalza e viene ricevuta/catturata da quel o un altro giocatore.
Se nessun giocatore della squadra attiva riceve la palla dopo un'azione di Passaggio (Pass action) o di Passaggio alla Mano (Hand-off) e la palla resta a terra o finisce nelle mani dell'avversario.
Se un'azione di passaggio viene Deflettata (Deflected) o Intercettata (Intercepted) e la palla resta a terra o finisce nelle mani dell'avversario.
Se un giocatore del team attivo, in possesso di palla, viene a sua volta lanciato con il pallone tra le mani e cade a terra fallendo un Atterraggio Sicuro (Land Safely), viene Mangiato o finisce tra il pubblico, anche se la palla dovesse poi finire tra le mani di un suo compagno di squadra.
Se un giocatore viene espulso dall'Arbitro per aver commesso Fallo.
Se viene segnato un Touchdown

DICE ROLLING (pag.24): In relazione al lancio dei dadi le cose più importanti da ricordare sono:

DICE POOLS: Quando viene richiesto di lanciare un gruppo di dadi e di scegliere il risultato di uno solo di loro, ad esempio un'azione di Blocco a tre dadi.

TARGET NUMBER ROLLS: Il risultato da raggiungere, dopo aver applicato tutti i modificatori, per riuscire in una determinata azione o ottenere un certo effetto. Ad esempio, se viene richiesto un risultato di 4+, sarà necessario lanciare un 4, 5 o 6.

MODIFYNG DICE ROLLS: I modificatori si sottraggono e aggiungono al tiro di dado, per poi controllare se si è raggiunto il TARGET NUMBER richiesto.

ROLLING OFF: Entrambi i coach tirano un dado (solitamente un D6 o D3) e applicano gli eventuali modificatori. Chi ottiene il risultato più alto vince la posta in palio, in caso di parità si ritira.

NATURAL ROLLS: Il risultato di un tiro naturale del dado, prima di applicare gli eventuali modificatori. Un 6 naturale riesce sempre, un 1 naturale fallisce sempre.

RE-ROLLS (pag.24): Quando si opta per un Re-roll si deve accettare sempre il secondo risultato.

Nessun dado può essere Re-rollato più di una volta, a prescindere dalla fonte del re-roll (skill, re-roll o altro ancora). Ad esempio, un giocatore con la skill Brawler tira due dadi e ottiene i risultati di *Player Down!* e di *Both Down*. La skill Brawler permette di Re-rollare un singolo dado facente parte di un pool o meno, che mostri il risultato Both Down. Il coach ha due scelte, Re-rollare il solo risultato Both Down grazie a Brawler, oppure ritirare i due dadi usando un Re-roll. Non potrà mai ritirare prima un dado grazie alla skill e poi quel/i dado/i con un Re-roll, o viceversa.

SKILL RE-ROLLS: Sono descritti nel testo della relativa Skill, vedi sopra l'esempio di Brawler, e si possono usare anche nel turno dell'avversario (ad esempio la skill Catch permettere di ritentare di prendere al volo una palla che rimbalza tra le mani di un giocatore, a causa di un lancio sbagliato dall'avversario). Nel caso di un Dice Pool, una skill può permettere di Re-rollare solo un dado, come ad esempio Brawler, diversamente dalle ripetizioni di squadra.

TEAM RE-ROLLS: I rilanci di squadra possono essere usati solo quando una squadra è attiva durante il proprio turno (quindi, nell'esempio di prima, un giocatore senza la skill Catch non potrebbe usare un Re-roll di squadra per ritentare di prendere al volo una palla che rimbalza tra le sue mani, a causa di un lancio sbagliato dall'avversario)

Inoltre i Team Re-rolls non si possono usare per ritirare i tiri di:

Deviazione, scatter o bounce (rimbalzo) della palla

o

Tiri Armatura, Injury e Casualty

Infine, quando si decide di Re-rollare un Dice pool, si ritirano tutti i dadi.

DEVIATE, SCATTER OR BOUNCE (pag.25):

Deviate: La palla si muove di un numero di caselle pari al risultato di D6 in direzione D8.

Se la casella di arrivo è occupata da un giocatore in piedi (Standing) che non ha perso la propria Tackle Zone (generalmente potrebbe perderla per essere stato ipnotizzato da un avversario o per il fallimento di un tiro sulla stupidità), questi deve tentare di prenderla. Se non ci riesce, la palla rimbalza. Se la palla cade in una casella vuota, occupata da un giocatore privo di Tackle Zone, Prono o Stunned, la palla rimbalza finché non cade a terra.

Scatter: La palla viaggia in aria e *scattera* (si disperde) in una direzione determinata dal lancio di un D8, per tre volte (per un totale di tre caselle). Se la casella di arrivo è occupata da un giocatore in piedi (Standing) che non ha perso la propria Tackle Zone (generalmente potrebbe perderla per essere stato ipnotizzato da un avversario o per il fallimento di un tiro sulla stupidità), questi deve tentare di prenderla. Se non ci riesce, la palla rimbalza. Se dopo il terzo scatter la palla cade in una casella vuota, occupata da un giocatore privo di Tackle Zone, Prono o Stunned, la palla rimbalza finché non cade a terra.

Bounce: Se per qualsiasi ragione la palla cade a terra o viene persa dal portatore, Rimbalza di una casella in direzione D8. Se la casella di arrivo è occupata da un giocatore in piedi (Standing) che non ha perso la propria Tackle Zone (generalmente potrebbe perderla per essere stato ipnotizzato da un avversario o per il fallimento di un tiro sulla stupidità), questi deve tentare di prenderla. Se non ci riesce, la palla rimbalza. Se la palla cade in una casella vuota, occupata da un giocatore privo di Tackle Zone, Prono o Stunned, la palla rimbalza finché non cade a terra.

PLAYER STATUS (pag.26): Descrive tutti gli status nei quali si può trovare un giocatore, non ci sono sostanziali differenze rispetto a prima (può cambiare l'uso di qualche termine ma il risultato è lo stesso).

STANDING PLAYER: è il giocatore in piedi.

THE TACKLE ZONE: Sono le caselle che circondano un giocatore in piedi, sulle quali esercita una certa influenza.

OPEN PLAYER: Un giocatore libero da marcature (non si trova in una Tackle Zone attiva avversaria)

MARKING: Un giocatore che si trova in almeno una Tackle Zone attiva avversaria

LOSING TACKLE ZONES: Un giocatore Prono o *Stunnato*, o che a causa di qualche skill perde la Tackle Zone: uguale a prima

PRONE: Un giocatore disteso a terra a faccia in su, come prima deve spendere tre punti movimento per rialzarsi.

STUNNED: Un giocatore steso a faccia in giù, il turno successivo diventa Prono e può rialzarsi.

PLACED PRONE: Piazzare il giocatore disteso a terra a faccia in su, senza fare il Tiro Armatura (ad esempio a causa della skill Wrestle).

FALLING OVER: Un giocatore finisce Falls Over quando Cade a seguito di un Dodge fallito o di uno Sprint (Rush, il vecchio Go for it!/Mettercela Tutta!), si tratta di una condizione auto-inflitta, cui segue un Tiro Armatura e un eventuale Tiro Infortunio (come prima).

KNOCKED DOWN: Un giocatore del team attivo è Atterrato (Knocked Down) durante la sua attivazione. Un giocatore finisce Knocked Down principalmente a causa di un Blocco, più raramente per il lancio di un pietrone, l'effetto di un incantesimo e così via. Comunque vi è un'interazione da parte di terzi. Segue un Tiro Armatura e un eventuale Tiro Infortunio (come prima).

PLAYER PROFILE AND CHARACTERISTICS TESTS (pag.28): I nuovi profili dei giocatori. Movimento (MA) e Forza (ST) restano come prima. Viene introdotta una nuova caratteristica, la Passing Ability (PA) che si usa solo per i lanci (di palla, compagno o bomba), non per gli Hand-off. Passing Ability (PA), Agilità (AG) e Armatura (AV) ora vengono presentate sotto forma di Target Number, ma sostanzialmente restano uguali. Vengono introdotti nuovi limiti per le Caratteristiche, che non si possono mai superare nel minimo o nel massimo (mai più Gutter a MA11, sigh).

TABELLA CARATTERISTICHE					
Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

In relazione alla *Passing Ability*, in conseguenza di un 1 naturale o del *lancio* di un giocatore che ha “-” come PA (ad esempio, un giocatore con PA “-“ che non ha la possibilità di fare un Hand-off e che per qualche ragione preferisce lasciar cadere il pallone a terra), il risultato è automaticamente un Fumble

La differenza tra Skills e Traits è che le Skills sono abilità che si possono avere di base o acquisire con gli avanzamenti, mentre i Traits sono tratti unici, che si possono avere solo di base, Non tutti sono favorevoli al giocatore e non vi si può rinunciare (corrispondono più o meno alle vecchie Extraordinary).

DRAFTING A BLOOD BOWL TEAM (pag.30): La creazione della squadra, che resta per sommi capi invariata.

TEAM ROSTERS: Sono le opzioni tra le quali scegliere, per creare la propria squadra.

SPECIAL RULES: Ogni team ha le proprie, che li caratterizzano in maniera diversa.

GAME RECORD SHEET: Il vecchio report delle partite.

TEAM DRAFT BUDGET (pag.33): Le modalità con le quali creare la squadra, a cominciare dal budget, che viene fissato dal gioco in 1.000.000, *1.100.000 per la nostra Lega FBBF*.

Bisogna poi assumere almeno 11 giocatori e non più di 16, pagandone il costo.

I ruoli dei giocatori sono i medesimi di prima.

I **RE-ROLLS** si acquistano come al solito.

Si possono assumere da 0 a 6 **ASSISTANT COACHES**, al costo di 10.000 pezzi d'oro e da 0 a 12 cheerleaders allo stesso prezzo.

Da 0 a 1 **APOTHECARY**, il medico costa 50.000 pezzi d'oro.

Il **TESORO** iniziale corrisponde a quanto avanzato dopo la costruzione della squadra, denaro al quale si andranno ad aggiungere i successivi incassi delle partite.

DEDICATED FANS: Sostituisce il vecchio Fan Factor, di base è 1 (gratuito, ma attenzione che anche questo influisce sul CTV), si può incrementare al momento della costruzione della squadra al costo di 10.000 per punto.

TEAM VALUE: Il valore finale del team, tutto compreso.

CURRENT TEAM VALUE: Il valore corrente del team, senza i giocatori che saltano la partita. È il valore utilizzato per calcolare gli Inducements.

THE RULES OF BLOOD BOWL (pag.36): Passiamo finalmente alla parte più interessante del nostro gioco preferito, iniziando dalla **PRE-GAME SEQUENCE**:

1. Determina il numero dei Tifosi
2. Tira sulla tabella del Clima
3. Ingaggia Journeymen
4. Scegli gli Incentivi
5. La Preghiera a Nuffle
6. Tira per il calcio d'inizio

SEQUENZA PRE-PARTITA

1. Determina il numero dei Tifosi

Entrambi gli Allenatori tirano un D3 e lo aggiungono al valore dei loro Tifosi Sfegatati. La somma determina il *Fan Factor (FF)* di ogni squadra. **Rispetto alla versione precedente il Fan Factor della squadra è dato dal risultato di un D3, invece di 2D6, cui si somma i Dedicated Fans della squadra.**

2. 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. (FBBF: 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 CONDIZIONI METEO	
2D6	RISULTATO
2	CALDO SOFFOCANTE SWELTERING HEAT 1D3 giocatori selezionati a caso per ogni squadra che sono in campo alla fine di ogni Drive sono piazzati in panchina fino alla fine del Drive
3	SOLEGGIATO VERY SUNNY applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua Caratteristica di Passaggio
4-10	CONDIZIONI PERFETTE PERFECT CONDITIONS nessun effetto
11	ACQUAZZONE POURING RAIN applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua Caratteristica di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o tentare di Interferire un passaggio
12	BUFERA DI NEVE BLIZZARD applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore tenta di Mettercela Tutta. Inoltre la scarsa visibilità rende possibili solo passaggi Veloci e Corti

CALDO SOFFOCANTE SWELTERING HEAT, cambia rispetto a prima, quando si tirava un D6 per ogni giocatore e con 1 perdeva il Drive.

3. Ingaggia Journeymen

Se la squadra ha meno di 11 giocatori, deve assumere gratuitamente dei giocatori, sino a completare il roster di 11. Sono tutte linee selezionabili dai giocatori 1-12 o 0-16, Loner (4+). Il loro costo viene conteggiato nel CTV.

4. Scegli gli Incentivi

La squadra con il CTV più basso riceve la differenza di CTV in pezzi d'oro (Petty Cash) da spendere per gli incentivi. Ogni squadra può spendere pezzi d'oro dal proprio Tesoro per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso, compresa la squadra che ha ricevuto Oro in Contanti (Petty Cash), la quale può aggiungere pezzi d'oro dal proprio Tesoro (decurtandoli immediatamente dal suo Tesoro).

Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:

- 0-2 Fusti di Bloodweiser (**Bloodweiser Kegs**) – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette (**Bribes**) – 100.000 gp l'una (*50.000 gp solo squadre soggette alle regole speciali *Bribery and Corruption*)
- 0-8 Allenamenti Intensivi (**Extra Team Training**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* (**Halfling Master Chef**) - 300.000 gp (*100.000 solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi (**Wandering Apothecaries**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Assistente Mortuario (**Mortuary Assistant**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali per la zona *Sylvanian Spotlight*)
- 0-1 Dottore della Peste (**Plague Doctor**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Favoured of Nurgle*)
- 0-1 Esordienti Ribelli (**Riotous Rookies**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Low Cost Linemen*)
- 0-3 Bottiglie di Birra Inebriante (**Bottles of Heady Brew**) – 40.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-1 Calderone Halfling (**Hot Pot**) – 60.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-5 carte Special Play – 100.000 gp l'una
- 0-2 Staff di Allenamento Famigerati (**(In)Famous Coching Staff**) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-2 carte incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 Mago del Clima (**Weather Mage**) – 30.000 gp
- 0-1 Mago – prezzi vari
- 0-1 Arbitro Imparziale (**Biased Referee**) – prezzi vari
- 0-4 Cheerleader Temporanee (**Temp Agency Cherleader**) – 20.000 gp l'uno
- 0-3 Assistenti Allenatori Part-Time (**Part-time Assistant Coaches**) – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Palla Speciale - 30.000 gp
- 0-1 Gigante (**Slave Giant**) – 400.000 gp

Viene introdotta questa nuova regola: Dopo aver acquistato gli Incentivi si ricalcola in Valore Corrente della Squadra (CTV). Se a questo punto una delle due squadre ha il CTV più basso dell'altra, viene definita Sfavorita (Underdog) e il suo Allenatore Capo può appellarsi all'intervento divino tirando sulla tabella della Preghiera a Nuffle del passo 5. Attenzione che i ruoli potrebbero essersi ribaltati rispetto a prima e la squadra Underdog adesso potrebbe essere anche quella che ha concesso gli incentivi, perché l'avversario vi ha aggiunto parte del suo tesoro.

5. La Preghiera a Nuffle

Viene introdotta questa nuova tabella. L'allenatore tira sulla Tabella della Preghiera a Nuffle una volta per ogni 50.000 gp di differenza di CTV. Se si ottengono due preghiere uguali si ritira (anche se è ancora in atto una preghiera uguale, lanciata precedentemente - ma non se ha cessato il suo effetto).

TABELLA PREGHIERA A NUFFLE (pag.39)

D16

RISULTATO

- 1 **BOTOLA INSIDIOSA TREACHEROUS TRAPDOOR** fino alla fine di questo tempo, ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola per qualsiasi motivo, tirare un D6. Con un risultato di 1 la botola si apre ed il giocatore è immediatamente rimosso dal campo. Trattarlo allo stesso modo di come fosse stato spinto nella folla. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella della botola
- 2 **AMICO DELL'ARBITRO FRIENDS WITH THE REF** fino alla fine di questo Drive, puoi considerare un risultato di 5 e 6 sulla Tabella Chiamata dell'Arbitro come "Bene, quando la metti così!." ed un risultato di 2-4 come "Non mi interessa!"
- 3 **STILETTO STILETTO** scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine di questo Drive il giocatore ottiene il tratto Stab
- 4 **UOMO DI FERRO IRON MAN** scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, il giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1 fino ad un max di 11+
- 5 **PUGNO DI FERRO KNUCKLE DUSTER** scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'abilità Mighty Blow (+1)
- 6 **CATTIVE ABITUDINI BAD HABITS** scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari che siano disponibili per questo Drive e non abbiano il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive i giocatori ottengono il tratto Loner (X+)
- 7 **TACCHETTI UNTI GREASY CLEATS** scegliere un giocatore avversario che sia disponibile per questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti manomessi. Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo valore MA ridotto di 1
- 8 **STATUA BENEDETTA DI NUFFLE BLESSED STATUE OF NUFFLE** scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'abilità Pro
- 9 **TALPE SOTTO IL MANTO MOLES UNDER THE PITCH** fino alla fine di questo tempo, applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore tenta di Mettercela Tutta! (-2 se entrambi gli allenatori hanno ottenuto questo risultato)
- 10 **PASSAGGIO PERFETTO PERFECT PASSING** fino alla fine della partita, ogni giocatore della propria squadra che effettua un Completo ottiene 2 SPP invece di 1
- 11 **INTERAZIONE DI TIFOSI FAN INTERACTION** fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty spingendo un avversario fra la folla, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con una azione Block
- 12 **VIOLENZA NECESSARIA NECESSARY VIOLENCE** fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty ottiene 3 SPP invece di 2
- 13 **FALLO FRENETICO FOULING FRENZY** fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty con un'azione Fallo, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con una azione Block
- 14 **LANCIO DI SASSI THROW A ROCK** fino alla fine di questo Drive, se un giocatore avversario Stalla (**Stalling, una condizione che viene descritta a pag.64 del regolamento**), alla fine del suo turno di squadra puoi tirare 1D6. Con un risultato di 5+, un tifoso irritato ha scagliato contro di lui un sasso. Il giocatore è immediatamente Atterrato
- 15 **SOTTO OSSERVAZIONE UNDER SCRUTINY** fino alla fine di questo tempo, qualsiasi giocatore avversario che commette un'azione Fallo è automaticamente visto dall'Arbitro anche se non ha tirato un doppio
- 16 **ALLENAMENTO INTENSIVO INTENSIVE TRAINING** scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita questo giocatore ottiene una singola abilità Primaria a scelta

6. 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.

START OF DRIVE SEQUENCE (pag.40):

1. SET-UP
2. THE KICK-OFF
3. THE KICK-OFF EVENT

SET-UP: Le regole sono sempre le stesse, se una squadra ha 11 giocatori non può schierare più di 11 giocatori in campo, se una squadra ha meno la disponibilità di meno di 11 giocatori, li deve schierare tutti; almeno tre in Scrimmage, non più di due per ogni fascia. **Viene concessa la possibilità di concedere la partita senza penalità, a una squadra che al momento di schierare ha la disponibilità dei tre giocatori o meno. Inoltre, se una squadra ha schierato involontariamente più di 11 giocatori in campo prima del kick-off, corregge l'errore senza penalità. Se il drive è già iniziato, il coach avversario sceglie quali giocatori togliere dal campo, sino a riportare il loro numero a 11. Questi giocatori finiscono espulsi, come se avessero commesso un fallo.**

THE KICK-OFF: Come prima, si designa il kicker, che non deve essere stato schierato in scrimmage o lungo le fasce, si sceglie la casella nella quale piazzare la palla, che devia in direzione D8 per D6 caselle.

THE KICK-OFF EVENT: Prima del rimbalzo (o del tentativo di presa da parte di un giocatore che si trovi sotto la palla), si tira sulla tabella del Kick-Of.

TABELLA EVENTO DEL KICK-OFF

2D6 RISULTATO

- | | |
|----|--|
| 2 | <p>CHIAMA L'ARBITRO! GET THE REF! Viene assegnata una Mazzetta per squadra, con un risultato di 2-6 il giocatore non viene espulso e non è Turnover. Può essere usata dopo aver tentato una Chiamata del Fallo. Tuttavia se durante la chiamata è stato ottenuto un risultato di 1, l'Arbitro è infastidito e la Mazzetta non può essere usata</p> |
| 3 | <p>TEMPO SCADUTO TIME-OUT se il segnalino dei turni della squadra che calcia è sulla casella turno 6,7 e 8, i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un turno; Altrimenti, i segnalini vengono spostati avanti di un turno (prima si tirava a caso, tranne che nel primo e ottavo turno)</p> |
| 4 | <p>DIFESA SOLIDA SOLID DEFENCE la squadra che calcia può rischierare 1D3+3 giocatori Liberi seguendo le normali regole (prima si potevano rischierare tutti i giocatori)</p> |
| 5 | <p>TIRO ALTO HIGH KICK un giocatore Libero della squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata</p> |
| 6 | <p>TIFOSI SCATENATI CHEERING FANS Entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Cheerleaders. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiera a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiera a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve ritirare (novità)</p> |
| 7 | <p>ALLENAMENTO EFFICACE BRILLIANT COACHING entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Allenatori Assistenti. Chi ottiene il risultato più alto riceve una ripetizione di Squadra aggiuntiva per il Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso. In caso di pareggio nessuno ottiene la ripetizione aggiuntiva</p> |
| 8 | <p>TEMPO CAPRICCIOSO CHANGING WEATHER ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Bel Tempo", la palla devia come descritto nel regolamento prima di atterrare (qualche piccolo cambiamento)</p> |
| 9 | <p>RAPIDO SCARTO! QUICK SNAP! 1D3+3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone di Tackle avversarie (limita il numero di giocatori, prima riguardava tutti)</p> |
| 10 | <p>BLITZ! BLITZ! 1D3+3 giocatori Liberi della squadra che calcia, possono effettuare un'azione di Movimento. Un giocatore può effettuare un'azione Blitz ed un altro un'azione Lanciare Compagni. Se un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente (limita il numero di giocatori, prima riguardava tutti)</p> |
| 11 | <p>ARBITRO INVADENTE OFFICIOUS REF entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente uno dei suoi giocatori sul campo. In caso di pareggio lo scelgono entrambi. Tirare 1D6 per il/i giocatore/i scelto/i. Con un risultato di 2+ il giocatore e l'Arbitro discutono. Il giocatore è posizionato Atterrato e Stordito. Con un risultato di 1 è immediatamente Espulso (novità)</p> |
| 12 | <p>INVASIONE DI CAMPO PITCH INVASION entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente 1D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio scelgono entrambi 1D3 giocatori in campo. Tutti i giocatori selezionati sono posizionati Atterrati e Storditi (prima si tirava un D6 per ogni giocatore)</p> |

THE TEAM TURN (pag.42): Tutto rimane inalterato. A pag.44 viene spiegato il concetto di **RUSHING**, che non è altro che il vecchio *Go for it!/Mettercela Tutta!*

JUMPING OVER PRONE OR STUNNED PLAYERS (pag.45): *Novità interessante, Durante la sua attivazione, un giocatore può tentare un solo salto (Jump) per oltrepassare una casella adiacente occupata da un altro giocatore che deve essere Prono o Stunned, atterrando dalla parte opposta. Bisogna superare una prova di agilità con un modificatore negativo pari al numero di Tackle Zone avversarie, nella casella di partenza o in quella di arrivo, quale sia il più sfavorevole. Se il giocatore che salta era Marcato, in questo caso non deve fare un Dodge prima del Jump. Se il tiro agilità fallisce il giocatore Cade (Falls Over). Se fallisce con un 1, cade nella casella di partenza, altrimenti in quella di arrivo.*

MODIFICATORI SALTARE GIOCATORI ATTERRATI						
LEAP (TEST AG)						
Se il giocatore è Libero nella casella da dove inizia a saltare o nella casella dove finisce di saltare						-
Per ogni Zona di Tackle avversaria nella casella da dove inizia a saltare o nella casella dove finisce di saltare. Si applica il modificatore negativo più grande fra i due						-(X)
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS						
DIVING TACKLE	-2 sul tentativo di Dodge					
PRHENSILE TAIL	-1 sul tentativo di Dodge					
TACKLE	Annulla l'abilità Dodge obbligando l'avversario a usare un reroll di squadra se fallisce il test AG					
TWO HEADS	+1 sul tentativo di Dodge					
POSSIBILI CASELLE DI ARRIVO DEL SALTO						
	GIOC. SALT.			GIOC. SALT.		
	GIOC. PRONO				GIOC. PRONO	

BLITZ ACTIONS – PICKING UP THE BALL (pag.46): Tutto rimane uguale a prima.

MODIFICATORI RACCOLTA PALLA	
PICK UP (TEST AG)	
Se il giocatore è Libero	-
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul giocatore	-1
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
BIG HAND	Ignora le zone di Tackle avversarie quando raccoglie la palla
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di raccogliere la palla
SURE HANDS	Si può re-rollare un tentativo fallito di raccolta palla

PASSING THE BALL (pag.48): Importanti novità.

PASS ACTIONS: si svolge così.

Ci sono sempre quattro tipi di passaggio, definiti a seconda del raggio: Passaggio Rapido (Quick Pass), Passaggio Corto (Short Pass), Passaggio Lungo (Long Pass), Passaggio Bomba (Long Bomb), con un modificatore a salire che va da 0 a -3 (per il Passaggio Rapido non c'è più il +1 e via dicendo), che va a modificare la **PASSING ABILITY (PA)** del lanciatore. Solo un giocatore con la caratteristica numerica PA può lanciare. Di fatto può lanciare anche un giocatore con PA (-), ma commette automaticamente Fumbled.

La sequenza di lancio è la seguente:

- Misurare la distanza e dichiarare la casella bersaglio
- Fare il test di accuratezza
- Verificare la possibile *PASSING INTERFERENCE*
- Risolvere la *PASS ACTION*

Misurare la distanza e dichiarare la casella bersaglio: Non cambia nulla.

Fare il test di accuratezza: I modificatori sono legati alla distanza dal bersaglio e dalle Tackle Zone esercitate sul lanciatore. Ci sono quattro possibilità.

ACCURATE PASSES: Il test di PA riesce o il giocatore fa un 6 naturale. La palla atterra nella casella bersaglio.

INACCURATE PASSES: Il test fallisce e la palla scatterà dalla casella bersaglio di 3D8.

WILDLY INACCURATE PASSES: Il test di PA modificato da come risultato finale 1 o meno, la palla devia di D6 caselle in direzione D8, dalla casella del lanciatore!

FUMBLED PASSES: Con un test di PA a seguito del quale si lancia un 1 naturale o il lanciatore ha PA (-), la palla rimbalza a terra dalla casella del lanciatore e si ha un Turnover.

MODIFICATORI TEST ABILITÀ PASSAGGIO <i>PASSING ABILITY</i>			
Passaggio Rapido	/	Quick Pass	-
Passaggio Corto	//	Short Pass	-1
Passaggio Lungo	///	Long Pass	-2
Passaggio Bomba	////	Long Bomb	-3
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul lanciatore			-1
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS			
ACCURATE	+1 sul test Passing Ability per Passaggi Rapidi e Corti		
CANNONER	+1 sul test Passing Ability per Passaggi Lungo e Bomba		
CLOUD BURSTER	Obbliga l'avversario a rerollare un tiro riuscito di Interference sui Passaggi Lungo e Bomba		
DUMP OFF	Il giocatore può effettuare un passaggio Rapido prima di subire un Blocco (anche Stab, Motosega e azioni speciali da Skills o Traits)		
HAIL MARY PASS	Sempre inaccurato, non può essere intercettato, si tira il test Passing Ability per determinare se è un Fumbled o un Wildly Inaccurate		
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando passa la palla		
PASS	Si può rerollare un test Passing Ability fallito		
SAFE PASS	Se il passaggio è Fumbled, la palla non cade, non è Turnover e il giocatore termina immediatamente la sua azione		
RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGI			
Accurato Accurate (6 naturale)			
Inaccurato Inaccurate (test fallito, risultato >2)			
Rovinosamente Inaccurato Wildly Inaccurate (1 dopo modifiche)			
Fumbled Fumbled (1 naturale)			

Verificare la possibile **PASSING INTERFERENCE**: Una volta individuata la traiettoria della palla, cioè la sua casella di arrivo, un giocatore avversario può provare una Pass Interference, se soddisfa tutte le seguenti condizioni:

- Il giocatore è Standing
- Il giocatore occupa una casella che si trova tra la casella di partenza del lancio e quella di arrivo della palla
- Almeno parte della sua casella è attraversata dal lanciometro

Nota che la casella di arrivo non è necessariamente la casella bersaglio, nel caso di un lancio Wildly Inaccurate, potrebbe trovarsi anche dalla parte diametralmente opposta!

L'Interference non è altro che un test di AG, con i seguenti modificatori:

MODIFICATORI INTERFERENZA <i>INTERFERENCE</i> (TEST AG)	
-3 se il passaggio è Accurato Accurate	
-2 se il passaggio è Inaccurato Inaccurate	
-1 se il passaggio è Rovinosamente Inaccurato Wildly Inaccurate	
-1 se il giocatore che prova l'Interferenza è Marcato	
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Interference
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando interferisce sul passaggio
VERY LONG LEGS	+2 sul tentativo di Interference

Se il tentativo ha successo, il giocatore compie una *Deflection*.

Il giocatore può ora convertire una *Deflection* in una *Interception*.

Per convertirla in *Interception*, deve tentare un *Catch* con i classici modificatori. Se vi riesce ottiene una *Interception*, se fallisce, la palla rimbalza (*Bounce*) dalla sua casella.

MODIFICATORI RICEZIONE PALLA <i>CATCH</i> (TEST AG)	
+0 se riceve un passaggio Accurato o un Hand Off	
-1 se si cerca di convertire una <i>Deflection</i> in <i>Interception</i>	
-1 se si tenta un <i>Catch</i> dopo un Rimbalzo	
-1 se si tenta un <i>Catch</i> dopo una Rimessa in Campo	
-1 se si tenta un <i>Catch</i> dopo una Deviazione o Dispersione dalla propria casella	
-1 per ogni Zona di Tackle avversaria sul giocatore	
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Catch
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando riceve un passaggio
DIVING CATCH	+1 per ricevere un passaggio Accurato nella propria casella

CATCHING THE BALL (pag.51): Tutto come prima, con i modificatori di cui sopra.

HAND-OFF: Anche i giocatori con PA (-) possono fare un passaggio alla mano.

THROW-INS: Nessuna importante novità, tranne che per il fatto che si tira un D3 per il rilancio in campo da un angolo.

THROWIN OTHERS PLAYERS (pag.52): Per quanto riguarda le *THROW TEAM-MATE ACTIONS*, la procedura cambia, anche se per alcuni versi rimane molto simile; importante il fatto che ora si possono lanciare anche i giocatori Proni e Stunmati (che però non potranno mai fare un atterraggio sicuro – *Land Safely*)

- Misuro la distanza e dichiaro la casella bersaglio
- Faccio il test di qualità per il passaggio
- Risolvo il lancio

Una squadra può lanciare un proprio giocatore una volta per turno, questa azione si sostituisce al normale passaggio, quindi in un dato turno posso lanciare la palla o un giocatore, non posso fare entrambe le cose,

MEASURE RANGE AND DECLARE TARGET SQUARE: È possibile lanciare un compagno che ha il tratto Right Stuff, con un Passaggio Rapido (Quick) o Corto (Short), alla relativa distanza, dichiarando la casella di arrivo (tutto come prima).

TEST OF QUALITY: Applico i sottostanti modificatori.

MODIFICATORI TEST LANCIARE COMPAGNI <i>PASSING ABILITY THROW TEAM-MATE</i>		
Lancio Rapido /	Quick Throw	-
Lancio Corto //	Short Throw	-1
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul lanciatore		-1
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS		
STRONG ARM	+1 sul test Passing Ability	
RISULTATI TEST LANCIARE COMPAGNI		
Lancio Superbo Superb (6 naturale)		
Lancio Riuscito Successful (test fallito, risultato >2)		
Lancio Terribile Terrible (1 dopo modifiche)		
Lancio Fumbled Fumbled (1 naturale)		

Posso ottenere uno di questi quattro risultati, SUPERB THROWS, SUCCEFUL THROWS, TERRIBLE THROWS, FUMBLED THROWS.

- **SUPERB THROWS:** Con un test di PA riuscito o con un 6 naturale il lancio è perfetto, il giocatore scattera tre volte (tre volte in direzione D8), ma atterra con dei bonus.
- **SUCCEFUL THROWS:** Il test di PA è fallito, ma con un risultato maggiore di 1. Il giocatore scattera tre volte, ma atterra con dei malus.
- **TERRIBLE THROWS:** Il test di PA è fallito con un risultato pari o inferiore a 1. Il giocatore lanciato è *Deviate* (devia di D6 caselle in direzione D8, partendo dalla casella del lanciatore), auguri per l'atterraggio!
- **FUMBLED THROWS:** Con il lancio di un 1 naturale (o con un valore di PA "-", può sembrare strano ma così è scritto), si ha un FUMBLE. Il giocatore lanciato cade a terra e rimbalza (bounce, in direzione D8), può atterrare con dei malus.

LANDING: Ovviamente un giocatore in volo non può essere deviato o intercettato. Per l'atterraggio si applicano i sottostanti modificatori.

MODIFICATORI ATTERRAGGIO COMPAGNO	
LANDING (TEST AG)	
Lancio Superbo Superb Throw	-
Lancio Riuscito Successful Throw	-1
Lancio Terribile Terrible Throw	-2
Lancio Fumbled Fumbled Throw	-1
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul Compagno	-1
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
SWOOP	Usa la sagoma della Rimesse anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. Si tira 1D6 per la direzione e 1D3 per la distanza
<ul style="list-style-type: none"> • Se il compagno lanciato atterra in una casella occupata il giocatore che la occupa è Atterrato e si tira per l'Armatura ed eventuale Infortunio (anche se Prono o Stordito), il compagno lanciato rimbalza ancora e atterra Prono e subirà un tiro Armatura ed eventuale tiro Infortunio. Se atterra in un'altra casella occupata la procedura si ripete. • Se il compagno lanciato era Prono o Stordito o ha perso la sua zona di Tackle prima del lancio, dopo aver risolto la deviazione, rimbalza una volta, atterra Prono e subirà un tiro Armatura ed eventuale tiro Infortunio • Se atterra nella Folla si segue la normale procedura per i giocatori spinti fra la Folla. Se era in possesso di palla, viene rimessa in gioco normalmente 	

Se il test di agilità è riuscito (o con un 6 naturale), il giocatore atterra in piedi e si considera abbia mosso *volontariamente*

Se il test di agilità fallisce (o con un 1 naturale), il giocatore atterra male e si considera abbia mosso *involontariamente*. Se aveva la palla si ha un Turnover, in caso contrario no.

LANDING IN AN OCCUPIED SQUARE: Se dopo lo scatter il giocatore cade in una casella occupata:

Il giocatore avversario sul quale atterra è Knocked Down, anche se era già Prono o Stunato, con conseguente tiro Armatura ed eventualmente Injury). Il giocatore lanciato poi rimbalza in un'altra casella. Se anche la nuova casella è occupata, il procedimento si ripete a oltranza, fino a quando il giocatore finisce in una casella vuota dove, invece di atterrare, finisce automaticamente Falls Over. Anche in questo caso abbiamo un tiro Armatura ed eventualmente Injury.

CRASH LANDING: Se il giocatore lanciato era Prone, o Stunato, oppure aveva perso Tackle Zone prima del lancio, non può tentare un atterraggio sicuro. Dopo la fase di scatter e il rimbalzo, se la casella è libera finisce Falls Over, se occupata si segue la procedura precedente.

LANDING IN THE CROWD: Se il giocatore viene lanciato o rimbalza tra il pubblico, subisce un tiro Injury come se fosse stato spinto tra la folla, con le normali conseguenze (in riserva, KO o in infortunato, a seconda del risultato). Se il poveretto era anche in possesso della palla siamo in presenza di un Turnover e la palla viene Throw-in (rilanciata in campo).

BLOCKING (pag.56): Questa sezione tratta le azioni di blocco e blitz, senza introdurre nulla di nuovo. **IMPORTANTE:** Nella sezione **FOLLOW-UP** (pag.59) è specificato che muovere a seguito di un blocco con spinta, è considerato essere a tutti gli effetti **UN MOVIMENTO VOLONTARIO**, (anche se imposto da Tratti o Skill, vedi Frenzy), quindi seguire un blocco può innescare una skill come Shadowing o una mutazione come Tentacles.

ARMUR AND INJURIES (pag.60): La procedura da seguire resta la stessa di prima, cambia l'eventuale tiro CAS., **invece di un D6 e di un D8 si lancia un D16, con relativa nuova tabella.**

TABELLA INFORTUNI	
2D6	RISULTATO
2-7	Stordito giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
8-9	KO giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
10+	Perdita giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)

TABELLA INFORTUNI GIOCATORI STUNTY	
2D6	RISULTATO
2-6	Stordito giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
7-8	KO giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
9	Gravemente Infortunato giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Non si tira sulla Tabella delle Perdite
10+	Perdita giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite
MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS	
ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)

TABELLA PERDITE		
1D16	RISULTATO	EFFETTI
1-6	Gravemente Infortunato	Il giocatore salta il resto della partita
7-9	Ferita Seria	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita
10-12	Ferita Profonda	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce un Infortunio Cronico
13-14	Infortunio Persistente	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce una riduzione di Caratteristica

15-16	Morto	Il giocatore è Morto e deve essere cancellato dal Team Draft
MODIFICATORI		
+1 al risultato per Infortunio Cronico		
TABELLA INFORTUNI PERSISTENTI		
1D6	INFORTUNIO	RIDUZIONE CARATTERISTICA
1-2	Ferita alla Testa	-1 ARMATURA
3	Ginocchio Fracassato	-1 MOVIMENTO
4	Braccio Rotto	-1 PASSAGGIO
5	Ferita al Collo	-1 AGILITÀ
6	Spalla Lussata	-1 FORZA

Nota che un giocatore potrebbe riportare diversi infortuni cronici, il cui modificatore si somma nel caso di un nuovo Tiro Infortunio (esempio, un giocatore con tre infortuni cronici, tirerà D16+3).

Ricorda che nel caso di una riduzione di caratteristica, una data caratteristica non può comunque scendere sotto il valore minimo.

APOTHECARIES (pag.62): Non può essere usato per curare Journeymen, Mercenari o Star Player.

- Se usato su un giocatore che finisce ko in campo, il giocatore resta in campo, Stunned. Se usato per un giocatore finito ko per essere stato spinto tra la folla, il giocatore finisce tra le riserve.
- Se usato a seguito di una CAS, permette di ritirare il dado e scegliere tra i due risultati, Se il risultato scelto è Badly Hurt, il giocatore finisce in panchina.
- IMPORTANTE: il medico va usato prima di ogni altra Skill o Tratto (esempio Regeneration).

FOUL ACTIONS (pag.63):

MODIFICATORI FALLO	
Per ogni assistenza offensiva	+1 al tiro Armatura
Per ogni assistenza difensiva	-1 al tiro Armatura
Se il risultato sul tiro Armatura o sul tiro Infortunio è un doppio naturale (esempio 2-2) il giocatore che commette il Fallo è immediatamente espulso, perde il resto della partita ed è Turnover	
TABELLA CHIAMATA FALLO	
1D6	RISULTATO
1	SE FUORI DI QUI! YOU'RE OUTTA HERE! L'Allenatore Capo è espulso insieme al giocatore. Per il resto della partita non si può più Chiamare il Fallo e si applica un modificatore -1 sull'evento Allenamento Efficace
2-5	NON MI INTERESSA! I DON'T CARE! Il giocatore è espulso e si causa un Turnover
6	SE LA METTI COSÌ... WELL, WHEN YOU PUT IT LIKE THAT... È sempre Turnover ma il giocatore non viene espulso

In caso di espulsione la procedura è la seguente: il giocatore viene espulso dall'arbitro; il Coach può Obiettare con l'Arbitro (Argue the Call), **IMPORTANTE**: se l'allenatore viene espulso a causa di Argue the Call, per quella espulsione non si può usare una Bribe. L'allenatore può usare una Bribe.

TOUCHDOWN! (pag.64): Tutto come prima, si precisa quello che accade se **SCORING DURING YOUR OPPONENT'S TURN**. In rari casi potrebbe accadere che un giocatore segni nel turno avversario, ad esempio a causa di una spinta o del rimbalzo della palla. In questo caso il turno corrente termina immediatamente e il team con la palla diventa il team attivo, gli viene assegnato il TD e termina subito il turno. *Resta da chiarire cosa succede se il giocatore cattura la palla nell'ultimo turno della partita o a cavallo tra i due tempi. In attesa di pronunciamenti ufficiali, questo Kommissario è del parere che in questi casi vada assegnato comunque il TD, senza avanzare il segnalino del turno di chi ha fatto meta.*

STALLING: Viene chiarito il concetto di Stalling, cioè un giocatore è Stalling se (deve soddisfare tutte le condizioni):

- Il giocatore è Open (non è marcato)
- Il giocatore è in possesso di palla
- Il giocatore si può attivare normalmente, senza tirare D6
- Il giocatore può fare meta senza dover fare Dodge o Rush

Un giocatore che termina il turno in condizione di Stalling (anche in maniera involontaria, a causa di un Turnover), potrebbe essere soggetto a determinati eventi (ad esempio nel caso di una Preghiera di Nuffle, Lancio di Sassi, potrebbe essere colpito da un pietrone).

THE END OF A DRIVE (pag.66): La procedura da seguire quando termina un Drive (cioè a seguito di una meta, della fine del primo tempo o della partita), è sempre la stessa:

1. Ogni Arma Segreta rischia di essere espulsa
2. Si tira per i KO al 4
3. +Il Drive termina

CONCEDING: se un allenatore concede la partita, accade quanto segue.

- L'avversario guadagna un Touchdown, ogni TD segnato da chi ha concesso viene cancellato e assegnato all'avversario.
- Chi concede non tira per il suo MVP.
- Chi concede riduce la caratteristica di Dedicated Fans di un D3 (non può scendere sotto 1).
- Infine, tira un D6 per ogni giocatore con tre o più avanzamenti, con un risultato di 1-3 lascia la squadra disgustato.

EXTRA TIME: Il nuovo regolamento prescrive nuove modalità per concludere una partita che non può avere come risultato finale il pareggio (tipicamente, nella nostra Lega una partita di Play-Off), riassumendo un solo tempo composto da otto turni e in caso di parità una sfida con il lancio di un D6, ripetuto cinque volte (cinque field goals). Per quanto riguarda la nostra Lega, troverete quella che sarà la nostra scelta nel Regolamento di Lega della prossima edizione.

Nel tempo supplementare non si possono usare i re-roll già utilizzati nel secondo tempo, qualsiasi sia la loro provenienza, skill (Leader) comprese.

POST-GAME SEQUENCE (pag.68):

SEQUENZA POST-PARTITA

1 AGGIORNARE RISULTATI E RICOMPENSE

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo registra il risultato (Vittoria, Sconfitta o Pareggio)
- Quanti Touchdown sono state segnati (per ogni squadra)
- Quante Casualties sono state inflitte (contano solo quelle che generano SPP come descritto al punto 3)
- Quanti Punti Lega sono stati ottenuti
- Rimozione dal roster di squadra dei giocatori Morti

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve un premio in denaro offerto dallo stadio dove si è svolta. Il premio si calcola così:

- Dividere il numero totale dei Tifosi Partecipanti (**Fan Attendance**) per due (**ATTENZIONE, il totale dei Tifosi Partecipanti è dato dalla somma dei tifosi delle due squadre. Quindi se io ho tirato un Fan Factor di 6 e il mio avversario di 3, i Tifosi partecipanti saranno 9, con un risultato finale di 4,5**)
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla propria squadra
- Moltiplicare il totale per 10.000

Questo è il valore del premio in denaro ottenuto dalla propria squadra, viene registrato sotto la voce Ricompense del Report Partita ed immediatamente aggiunto al Tesoro di Squadra.

Se una squadra “concede” il totale dei Tifosi Partecipanti non viene diviso per due ma l’intero ammontare è assegnato alla squadra che ha vinto.

TIFOSI PARTECIPANTI

Viene calcolato sommando insieme il Fan Factor di entrambe le squadre per determinare il numero totale dei tifosi presenti.

2 AGGIORNA I TIFOSI SFEGATATI

Un buon risultato può vedere aumentare il numero dei tifosi che seguono la squadra, con un relativo incremento delle finanze della squadra stessa.

- Se la tua squadra ha vinto la partita tirare un D6. Se il risultato è uguale o più alto del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, aumentare questo valore di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita tirare un D6. Se il risultato è minore del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, diminuire questo valore di 1.
- Se il risultato è un pareggio, nessuna squadra vedrà aumentare o diminuire il proprio valore di Tifosi Sfegatati.

3 AVANZAMENTO DEI GIOCATORI

Una volta determinato il MVP ([sorteggiato a caso tra tutti i giocatori, tranne quelli Morti, i Mercenari e gli Star Players](#)) e contati i SPP fatti dai vari giocatori, i giocatori che hanno un sufficiente numero di SPP li possono spendere per guadagnare avanzamenti. Il costo dei singoli avanzamenti è indicato sulla Tabella degli Avanzamenti

TABELLA ACQUISIZIONE SPP	
Passaggio Completato / Lancio Compagni Completato	1 SPP
Deflessione Passaggio	1 SPP
Intercetto Passaggio	2 SPP
Casualty	2 SPP
Touchdown	3 SPP
MVP (scelto casualmente)	4 SPP

4 INGAGGIA, LICENZIA E TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante questa fase una squadra può:

- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro del suo Tesoro per comprare nuovi giocatori e Staff di Allenamento, aumentando il suo CTV di conseguenza.
- Licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi, diminuendo il suo CTV di conseguenza.
- Può acquistare Ripetizioni di squadra aggiuntive. Acquistare 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; In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere una Star Player al proprio roster.
- Se una squadra ha nel proprio roster qualsiasi Journeyman (Vagabondo), l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul roster per poter ingaggiare Journeymen. Se ingaggiato, un Journeymen perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali SPP guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella degli Avanzamenti.
- [Le regole della nostra Lega prevedevano la possibilità che segue, che per il momento è congelata: Se la squadra ha nel roster una Star Player, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla \(vedi paragrafo INCLUDERE UNA STAR PLAYER NEL ROSTER\).](#)
- [Una Squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario.](#)

TEMPORANEAMENTE RITIRATO

Durante questa fase ad un giocatore che ha subito una Lesione Permanente (**Lasting Injury**) può essere concesso del tempo per guarirsi ed essere disponibile nella prossima stagione nel caso si voglia rischierare la stessa squadra.

Quando un giocatore si ritira temporaneamente (**TR**) apporre una nota nella rispettiva casella del roster di squadra. Rimane comunque un membro della squadra e non viene cancellato dal roster. Non può più prendere parte a nessuna partita di quella stagione, ma conta sempre ai fini del numero massimo di giocatori disponibili per quel ruolo e per il numero massimo di 16 giocatori. Inoltre mentre il suo Valore Corrente è conteggiato quando si considera il valore di squadra, non lo è quando si considera il CTV.

5 ERRORI COSTOSI

Se una squadra ha almeno 100.000 gp nel proprio Tesoro, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli Errori Costosi.

TABELLA ERRORI COSTOSI						
D6	Fino a 195.000 gp	Da 200.000 g a 295.000 gp	Da 300.000 g a 395.000 gp	Da 400.000 g a 495.000 gp	Da 500.000 g a 595.000 gp	600.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
2	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

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 verso il basso ai più vicini 5.000 gp) va perso in una sventura.

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

6 PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

Calcola il valore di squadra (**Team Value**) ed CTV 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.

Il CTV viene calcolato togliendo il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un infortunio. Ricordarsi di aggiungere il valore corrente di ogni giocatore che ha saltato questa partita.

SPENDING STAR PLAYER POINTS (pag.71): In questa sezione si concentrano un gran numero di novità. Un giocatore che ha ottenuto un sufficiente numero di SPP per avanzare, può spenderli tutti o in parte. Non è obbligato a spendere gli SPP fino a quando non ne ha un numero sufficiente per ottenere un aumento di Caratteristica. In quel caso deve spenderne almeno una parte, per restare sotto quella soglia.

Al momento di spendere gli SPP ogni giocatore ha quattro possibilità, dal costo crescente:

1. Tirare a caso una Skill Primaria appartenente a una categoria disponibile per quel giocatore.
2. Scegliere una Skill Primaria.

3. Scegliere una Skill Secondaria.
4. Tirare a caso un aumento di Caratteristica (se il tiro non è soddisfacente, si può ripiegare su una Skill Secondaria, ma al costo del tiro Caratteristica).

TABELLA AVANZAMENTI	Abilità Primaria scelta a caso	Scegli una Abilità Primaria o una Secondaria scelta a caso	Scegli una Abilità Secondaria	Incremento di Caratteristica scelto a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP
Un giocatore non è obbligato a spendere SPP fino a quando non ne abbia accumulati abbastanza da poter acquistare un Incremento di Caratteristica del suo livello scelto a caso, a quel punto deve spendere tutti o parte dei suoi SPP obbligatoriamente				

Il tiro per determinare la Caratteristica che aumenta:

TABELLA AVANZAMENTO CARATTERISTICHE	
ID16	RISULTATO
1-7	Aumenta di 1 o il MA o l'AV (o scegli una Abilità Secondaria)
8-13	Aumenta di 1 o il MA, il PA o l'AV (o scegli una Abilità Secondaria)
14	Aumenta di 1 o il AG o il PA (o scegli una Abilità Secondaria)
15	Aumenta di 1 o il ST o l'AG (o scegli una Abilità Secondaria)
16	Aumenta di 1 una caratteristica a tua scelta

Ogni Skill o aumento di Caratteristica, comporta un aumento del valore del giocatore secondo la tabella sottostante:

TABELLA AUMENTO VALORE CORRENTE	
NUOVA ABILITÀ	AUMENTO VALORE
Abilità Primaria scelta a caso	+10.000 gp
Abilità Primaria scelta	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta a caso	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta	+40.000 gp
AUMENTO DI CARATTERISTICA	AUMENTO VALORE
+1 AV	+10.000 gp
+1MA o +1PA	+20.000 gp

+1AG**+40.000 gp****+1ST****+80.000 gp**

SKILLS (pag.74): La tabella seguente comprende tutte le Skill e i Trattati del gioco. **IMPORTANTE:** Le *capacità* associate a una Skill o Tratto contrassegnato da un asterico (*), andranno usate obbligatoriamente (classico esempio, Frenzy), negli altri casi il loro utilizzo è facoltativo (esempio, posso scegliere di non usare la mia skill di Dodge, anche se questo comporta il fatto di finire atterrati).

SKILLS USE: Possono essere utilizzati da tutti quei giocatori che sono in piedi e che non hanno perso la loro Tackle Zone (salvo eccezioni contemplate da specifiche regole):

- Posso scegliere di usare una Skill o un Tratto per modificare il tiro del dado, dopo il tiro dello stesso.
- Tutti i modificatori delle Skill e dei Trattati si possono combinare tra loro.
- A meno che la descrizione non preveda qualcosa di diverso, Skill e Trattati si possono usare più volte nel corso dello stesso turno.

CATEGORIE ABILITÀ						
Selezione Casuale						
1°	2°	AGILITY	GENERAL	MUTATION	PASSING	STRENGTH
D6	D6					
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Cannoneer	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence *	Cloud Burster	Break tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Dump-off	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Fumblerooskie	Guard
	6	Jump Up	Kick	Horns	Hail Mary Pass	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hand Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pairs of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Sidestep	Strip Ball	Prehensile Tail	On the Ball	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Running Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Safe Pass	Thick Skull
TRATTI						
Animal Savagery*		Decay*		Projectile Vomit		Swarming
Animosity*		Hypnotic Gaze		Really Stupid*		Swoop
Always Hungry*		Kick Team-mate		Regeneration		Take Root*
Ball & Chain		Loner (X+)*		Right Stuff*		Titchy*
Bombardier		No Hands*		Secret Weapon*		Timm-ber!
Bone Head*		Plague Ridden		Stab		Thrown Team-mate
Chainsaw*		Pogo Stick		Stunty*		Unchannelled Fury*

Se una Abilità o Tratto non è marcato con un asterisco (*), il suo uso non è obbligatorio. Al contrario se una Abilità o Tratto è marcato con un asterisco (*) il suo uso è obbligatorio

Segue un elenco di tutte le Abilità, alcune sono nuove (quelle con il nome sottolineato), altre hanno subito importanti variazioni, talune sono state eliminate.

Accurate - Accurato (Passaggio): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del test di Abilità del Passaggio quando effettua un'azione di Passaggio Rapido o di Passaggio Corto.

Arm Bar - Braccio Sprangato (Forza): se un giocatore avversario cade come risultato di un fallimento di un test di Agilità per un tentativo di Dodge, Jump o Leap fuori dalla casella in cui è Marcato, si può aggiungere un modificatore +1 o al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Se più di un giocatore ha questa Abilità, la può usare soltanto uno.

Always Hungry* - Sempre Affamato* (Tratto): il giocatore è sempre affamato e, come se non bastasse è disposto a divorare qualsiasi cosa! Se il giocatore usa l'abilità Throw Team-Mate, tira 1D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con un risultato di 2+ continua con il lancio. Con un risultato di 1, il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente 1D6:

- un secondo risultato di 1 significa che il compagno viene trangugiato e muore senza nessuna possibilità di salvezza (Apotecari, Regeneration o altro non possono essere usati). Se il compagno di squadra aveva la palla, questa devia una volta dalla casella che il compagno occupava.
- se il secondo risultato è 2+ il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione di Lancio viene considerata automaticamente come Fumbled. Tratta il giocatore con l'abilità Right Stuff come una palla persa.

Animal Savagery* - Ferocia Animale* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato una Azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'azione Bloccare o Blitz (o un'azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'azione Blocco):

- con un risultato di 1-3 il giocatore si scaglia contro un compagno di squadra:
 - un compagno di squadra di tua scelta che si trova In Piedi ed adiacente a questo giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non è Turnover salvo che il giocatore atterrato non fosse in possesso di palla. Dopo aver effettuato il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio), il giocatore può continuare al sua azione dichiarata se in grado di farla. Se il giocatore con questo Tratto ha delle Abilità utilizzabili, l'Allenatore Capo avversario le può usare contro il giocatore atterrato per il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio).
 - se questo giocatore non è adiacente a nessuno compagno di squadra In Piedi, la sua attivazione termina immediatamente ed inoltre perde la sua Zona di Tackle fino a quando non viene nuovamente attivato.
- con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Animosity (X)* - Animosità (X)* (Tratto): un giocatore affetto da Animosity odia alcuni compagni di squadra come indicato fra parentesi dopo il nome dell'Abilità nel suo profilo. Questa cosa può essere associata ad una posizione o razza; ad esempio un Thrower Skaven in una squadra Underworlds Denizens ha Animosity (Underworld Goblin Linemen) quindi odia i compagni di squadra Goblin. Se un giocatore con l'abilità Animosity effettua un'Azione di Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira 1D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off. Con un risultato 2+ l'Azione si svolge normalmente. Con risultato 1 rifiuta di passare la palla e deve porre immediatamente fine all'Azione. Animosity non si applica a Star Players o Mercenari

Ball & Chain* - Palla & Catena* (Tratto): i giocatori dotati di Palla & Catena possono fare solo Azioni Speciali di "Movimento Palla & Catena". Non c'è limite a quanti giocatori con questo Tratto possono compiere questa Azione Speciale ogni turno. Quando questo giocatore effettua l'Azione Speciale:

- per muoversi o Mettercela Tutta (Rush), posiziona sul giocatore la sagoma della Rimessa rivolta verso uno dei quattro bordi del campo.
- poi tira 1D6 e sposta il giocatore di una casella nella direzione indicata.
- non è richiesto un tiro Dodge se esce da una Zona di Tackle, il test di Agilità è superato automaticamente, senza tenere conto di modificatori.
- se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, viene malmenato dai tifosi come un giocatore che viene spinto fra la Folla.
- se durante l'Azione di Movimento entra in una casella con la palla, il giocatore è considerato aver mosso involontariamente. Di conseguenza non può tentare di raccogliere la palla che rimbalza.

Ripeti l'operazione per ciascuna casella in cui il giocatore muove.

Se volesse muovere in una casella occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, il giocatore deve effettuare un'azione Blocco contro chi la occupa seguendo le normali regole ma con le seguenti eccezioni:

- ignora gli effetti dell'abilità Foul Appearance.
- se il giocatore con Palla & Catena spintono un altro giocatore, deve seguire.

Se il giocatore con Palla & Catena si muove per una qualsiasi ragione in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito di entrambe le squadre, questi viene spintonato, ed effettua un tiro Armatura per vedere se si infortuna.

Un giocatore con Palla & Catena può Mettercela Tutta (Rush), dichiara che vuole Mettercela Tutta prima di piazzare la sagoma e tira 1D6 per la direzione:

- se ce la Mette Tutta in una casella libera, muove normalmente e poi tira 1D6:
 - con un risultato di 2+ muove senza problemi.
 - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore cade a terra.
- se ce la Mette Tutta in una casella che è occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, tira 1D6:
 - con un risultato di 2+ muove senza problemi ed effettuerà un'azione Blocco contro il giocatore che occupa la casella.

- Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore che occupa la casella è Spinto Indietro e quello con Palla & Catena cade a terra dopo aver mosso nella casella lasciata libera.

Se il giocatore con Palla & Catena Cade, viene Atterrato o collocato Prono, effettua immediatamente un Tiro Infortunio (il Tiro Armatura non è richiesto). Quando effettui un Tiro Infortunio per il giocatore, considera il risultato Stordito come KO.

Un giocatore con Palla & Catena non può mai usare le Abilità: Diving Tackle, Frenzy, Grab, Leap, Multiple Block, On the Ball e Shadowing.

Big Hand - Manona (Mutazione): il giocatore ignora i modificatori delle Zone di Tackle avversarie o per il risultato del clima Acquazzone quando prova a raccogliere la palla.

Block - Blocco (Generale): se usata, l'abilità Block influenza i risultati ottenuti con il dado Blocco, come spiegato nelle regole dei Blocchi.

Bombardier - Bombarolo (Tratto): un giocatore con questo Tratto che sia in piedi può effettuare un'azione Speciale "Lanciare una Bomba". Non è un'Azione Passaggio, perciò non consuma l'Azione Passaggio né l'azione Lanciare Compagni della squadra, per quel turno. Tuttavia un solo un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle azioni Passaggi della palla, con le seguenti eccezioni:

- il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'azione Lanciare la Bomba.
- la Bomba non rimbalza e si ferma a terra in una casella vuota. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- se una Bomba è Fumbled, esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- tutte le abilità utilizzabili quando viene effettuata un'azione Passaggio della palla possono essere usate anche quando si effettua un'azione Lanciare una Bomba, con l'eccezione di On the Ball.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce fra la Folla, esplode prima che gli spettatori possano rilanciarla.

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito.

- tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
 - con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
 - con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione
- qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è Atterrato.
- effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.
- applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio, può essere applicato dopo che è stato effettuato il tiro.

Bone-Head* - Tonto* (Tratto): tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle.

- con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla, perde la Zona di Tackle e la sua attivazione finisce immediatamente fino alla sua prossima attivazione.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Brawler - Combattente (Forza): quando questo giocatore effettua un'azione Blocco in prima persona (ma non come parte di un Blitz!), può ritirare un singolo risultato Both Down! (Entrambi Atterrati).

Break Tackle – Rompere la Marcatatura (Forza): una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il test di Agilità per smarcarsi (Dodge) questo giocatore può modificare il risultato del dado con 1+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 4 o meno, o con 2+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 5 o più.

Cannoner - Cannoniere (Passaggio): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del test di Abilità del Passaggio quando effettua un'azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba.

Catch - Ricevere (Agilità): un giocatore con questa Abilità può ripetere il tiro del D6 se fallisce il test di Agilità per Ricevere la palla.

Chainsaw* - Motosega (Tratto): invece di effettuare un'Azione Bloccare o Blitz il giocatore armato di Motosega può effettuare un'azione Speciale "Attacco con la Motosega". Esattamente come durante un'azione Bloccare, individuare un singolo giocatore avversario in piedi come bersaglio della vostra azione Speciale "Attacco con la Motosega". Non ci sono limiti di quanti giocatori con questo Tratto possano effettuare questa azione Speciale nel turno della loro squadra.

Per effettuare un'azione Speciale "Attacco con la Motosega" tira 1D6:

- con un risultato di 2+ o più la Motosega colpisce il giocatore avversario.
- con un risultato di 1, la Motosega "rincula" colpisce invece chi la brandisce!
- in entrambi i casi effettuare un Tiro Armatura per il giocatore colpito dalla motosega, aggiungendo +3 al risultato.

- se il tiro supera il Valore Armatura del bersaglio, questa è rotta ed il bersaglio è Atterrato e si effettua un Tiro Infortunio. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può usare la Motosega una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle abilità Frenzy o Multiple Block) e, se viene usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muoversi dopo averla usata.

Se questo giocatore Cade o è Atterrato, l'Allenatore Capo avversario può aggiungere 3+ al Tiro Armatura effettuato contro di lui.

Se un giocatore avversario effettua un'azione Bloccare contro un giocatore armato di Motosega ottenendo un risultato Player Down! (Attaccante a Terra) o POW! (Difensore a Terra), un +3 è applicato al Tiro Armatura. Se si ottiene un risultato Both Down! (Entrambi Atterrati) un +3 è applicato ad entrambi i Tiri Armatura.

Per finire un giocatore armato di Motosega la può usare quando effettua un'Azione Fallo, tirare 1D6 per il rinculo come descritto sopra. Una volta fatto aggiungi 3+ al Tiro Armatura.

Claws - Artigli (Mutazione): quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'azione Bloccare e il risultato del Tiro Armatura è 8+ o più prima che vengano applicati i modificatori, l'armatura dell'avversario è rotta a prescindere dal suo Valore Armatura.

Cloud Burster – Potenza Esplosiva (Passaggio): quando questo giocatore effettua un'azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba, può obbligare l'Allenatore Capo avversario a ritirare un tentativo di Interferenza del passaggio che ha avuto successo.

Dauntless - Incosciente (Generale): quando questo giocatore effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), se il bersaglio designato ha una caratteristica di ST (Forza) più grande della sua, prima di contare le assistenze offensive e difensive, ma dopo aver applicato ogni altro modificatore, tirare 1D6 ed aggiungere il risultato alla sua caratteristica di ST (Forza). Se il totale è superiore alla Forza del bersaglio, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una ST (Forza) pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima di contare qualsiasi assistenza offensiva o difensiva per tutta la durata dell'azione Bloccare.

Decay* - Marcio* (Tratto): quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla tabella dell'Infortunio, applicare un modificatore +1 quando si tira sulla tabella delle Perdite.

Defensive - Difesa (Agilità): durante il turno della squadra avversaria, (ma non durante quello della tua squadra), ogni giocatore avversario che è Marcato da questo giocatore, non può usare l'abilità Guard.

Dirty Player (+1) – Giocare Sporco (+1) (Generale): quando questo giocatore effettua un'Azione Fallo sia il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio possono essere modificati dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore può essere applicato dopo aver visto il risultato del tiro.

Disturbing Presence* - Fastidioso* (Mutazione): quando un giocatore avversario effettua un'azione Passaggio, Lanciare Compagni o Lanciare la Bomba oppure tenta di Interferire un

passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle.

Diving Catch – Ricezione in Tuffo (Agilità): il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, calcio d'inizio o rimessa dei tifosi, atterra in una casella vuota della sua Zona di Tackle dopo la dispersione o la deviazione. Questa abilità non consente al giocatore di provare a Ricevere la palla se rimbalza in una casella della sua Zona di Tackle.

Inoltre può aggiungere un modificatore +1 a qualsiasi tiro per Ricevere la palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella.

Diving Tackle – Placcaggio in Tuffo (Agilità): se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Jump o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo test Agilità il tuo giocatore può usare questa Abilità ed il giocatore avversario deve immediatamente sottrarre 2 dal risultato del test di Agilità. Il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore avversario. Se il giocatore avversario era Marcato da più di un giocatore con questa abilità, solo uno può utilizzarla.

Dodge - Smarcarsi (Agilità): una volta per turno, il giocatore con questa abilità può ripetere un tiro fallito sul test di Agilità per un tentativo di Dodge. Inoltre, l'abilità Dodge, se viene utilizzata, quando si è bersaglio di un'azione Bloccare e si applica un risultato Stumbled! (Difensore Incespica).

Dump-Off - Scaricare (Passaggio): se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'azione Bloccare (o un'azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'azione Passaggio Rapido interrompendo l'azione Bloccare (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'azione Bloccare, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.

Extra Arms – Braccia in Più (Mutazione): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire con un passaggio.

Fend - Arresto (Generale): i giocatori avversari non possono seguire dopo i blocchi effettuati contro questo giocatore, anche se il giocatore con Fend, è Atterrato. Il giocatore avversario può comunque continuare a muoversi dopo il blocco se ha dichiarato una Azione Blitz se hanno ancora movimento disponibile o ce la Mettono Tutta. Questa abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Palla & Catena, o di un giocatore con l'abilità Juggernaut utilizzata in un'azione Blitz.

Foul Appearance* - Repellente* (Mutazione): quando un giocatore avversario decide effettuare un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz) o usare un'azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche ha perso la Zona di Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

Frenzy* - Furia* (Generale): ogni volta che questo giocatore effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), deve sempre seguire il bersaglio se spinto indietro e se può farlo. Se il bersaglio è ancora In Piedi dopo essere stato spinto ed il giocatore è in grado di seguirlo, deve effettuare una seconda azione Bloccare, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro. Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda azione Bloccare, pagherà ancora il costo di 1 Punto Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve Mettercela Tutta (Rush). Se non può Mettercela Tutta non si può effettuare la seconda azione Bloccare.

Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella Zona di Meta del giocatore con Frenzy senza atterrarlo (dando luogo a una Meta), il giocatore con Frenzy non può effettuare il secondo blocco.

Fumblerooskie - Fantasia (Passaggio): quando questo giocatore effettua un'azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di “depositare” la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

Grab - Trascinare (Forza): quando il giocatore con questa abilità effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), impedisce l'utilizzo dell'abilità Side Step. Inoltre quando effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa ma non come parte di un'azione Blitz), ed il risultato è Spinto Indietro, esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente in cui spingere l'avversario. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti. Un giocatore con l'abilità Grab non può mai avere l'abilità Frenzy.

Guard - Guardia (Forza): un giocatore con quest'abilità contribuisce un'assistenza offensiva o difensiva senza riguardo di quanti giocatori avversari lo stiamo Marcando.

Hail Mary Pass – Passaggio della Madonna (Passaggio): il giocatore quando effettua un'azione Passaggio (o un'azione Lanciare la Bomba) la casella bersaglio può essere ovunque sul campo di gioco e non serve il misuratore di distanza. L'Hail Mary Pass non è mai accurato, senza tenere conto del test di abilità Passaggio. Il test di abilità Passaggio viene effettuato e può essere ritirato normalmente al fine di determinare se l'Hail Mary Pass è un fumbled on un wildly inaccurate. Un Hail Mary Pass non può essere Interferito e questa abilità non può essere usata in un Tempesta di Neve.

Horns - Corna (Mutazione): quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'azione Bloccare come parte di un'azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

Hypnotic Gaze – Sguardo Ipnotico (Tratto): durante la sua attivazione il giocatore può usare un'azione Speciale Hypnotic Gaze. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra. Per effettuare questa azione Speciale nominare un singolo giocatore avversario In Piedi che non abbia perso la sua Zona di Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un test Agilità applicando un modificatore -1 per ogni giocatore (al di fuori di quello nominato) che lo stia Marcando. Se il test

è superato il giocatore nominato perde la sua Zona di Tackle fino alla sua prossima attivazione. Questo giocatore può muovere prima di effettuare questa azione Speciale secondo le normali regole del Movimento. Tuttavia una volta che questa azione Speciale è risolta, questo giocatore non potrà muovere ulteriormente e la sua attivazione è terminata.

Iron Hard Skin – Pelle Dura di Ferro (Mutazione): l'abilità Claws non può essere usata contro questo giocatore quando si effettua il Tiro Armatura.

Juggernaut - Inarrestabile (Forza): quando il giocatore con questa abilità effettua un'azione Bloccare come parte di un'azione Blitz (non su un normale Blocco) può scegliere di cambiare un risultato Entrambi Atterrati in Spinto Indietro. Inoltre se questo giocatore effettua un'azione Bloccare come parte di un'Azione Blitz, il giocatore avversario non può usare le abilità Fend, Stand Firm o Wrestle.

Jump Up – Saltar Su (Agilità): se il giocatore è Prono può rialzarsi gratuitamente senza spendere le tre caselle di movimento. Il giocatore può inoltre dichiarare un'Azione Bloccare mentre è Prono, ma ciò richiede un test Agilità con un modificatore di +1. Se il test è passato può rialzarsi In Piedi e completare l'azione Bloccare. Un test fallito non permette di rialzarsi al giocatore e la sua attivazione è terminata.

Kick - Calciare (Generale): se questo giocatore è nominato il calciatore durante il kick-off, puoi scegliere di dimezzare il numero delle caselle di cui la palla devia nel calcio d'inizio arrotondando per difetto (quindi 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

Kick Team-Mate – Calciare Compagni (Tratto): una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'azione Speciale "Calciare Compagni" e tentare di calciare un compagno di squadra con il tratto Right Stuff, In Piedi, ed adiacente a lui.

Per effettuare questa azione Speciale seguire le stesse regole per il Lancio di Compagni.

Tuttavia se l'azione Speciale Calciare Compagni è un Fumbled, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come un KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'abilità Mighty Blow (+X), l'Allenatore Capo avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

Leader - Condottiero (Passaggio): una squadra che include uno o più giocatori con l'abilità Leader, guadagna una ripetizione di squadra addizionale in ogni tempo, che però può essere usata solo se hai almeno un giocatore con l'abilità Leader sul campo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona di Tackle). Se tutti i giocatori con questa abilità sono rimossi dal campo prima di aver usato il Leader RR, questo è perso. Come le ripetizioni di squadra standard, la ripetizione ottenuta con l'abilità Leader può essere mantenuta nei tempi supplementari se non viene usata, ma la squadra non ne riceve una nuova all'inizio dei tempi supplementari. A differenza delle ripetizioni di squadra standard, la ripetizione ottenuta con l'abilità Leader non può essere persa per il Capocuoco Halfling, per tutto il resto è considerata una normale ripetizione di squadra.

Leap - Balzo (Agilità): durante il proprio movimento un giocatore con l'abilità Leap invece di saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, può saltare oltre qualsiasi casella singola adiacente, incluse caselle vuote o occupate da giocatori in piedi. Inoltre questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo di 1 fino ad un minimo di -1, applicato al test Agilità quando tenta di saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o quando tenta di saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi. Un giocatore con questa Abilità non può avere il Tratto Pogo Stick.

Loner (X+)* - Solitario (X+)* (Tratto): un giocatore con l'abilità Loner può usare le ripetizioni di squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato di uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare la ripetizione di squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga effettuata la ripetizione, ma la ripetizione di squadra è persa come usata.

Mighty Blow (+1) – Colpo Possente (+1) (Forza): quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), puoi modificare il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore si applica dopo che il tiro è stato effettuato. Questa Abilità non può essere usata con i Trattati Stab o Chainsaw.

Monstrous Mouth – Bocca Mostruosa (Mutazione): un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstrous Mouth.

Multiple Block – Blocco Multiplo (Forza): quando il giocatore effettua un'azione Bloccare di propria iniziativa (ma non come parte di un'azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Bloccare prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiamo Marcando. Tuttavia fare ciò ridurrà la caratteristica ST (Forza) del giocatore per la durata della sua attivazione. Effettuare i due blocchi simultaneamente. Entrambi vengono risolti in toto anche se uno o entrambi risultano in un Turnover. I dadi tirati per ogni azione Bloccare devono essere mantenuti separati per evitare confusione. Il giocatore non può seguire dopo nessuno dei due blocchi quando usa questa abilità. Notare che usare questa Abilità impedisce l'uso in contemporanea dell'Abilità Frenzy.

Nerves of Steel – Nervi d'Acciaio (Passaggio): Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

No Hands* - Senza Mani* (Tratto): Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

On the Ball – Sulla Palla (Passaggio): un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dal suo Movimento) quando l'allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il test di Abilità del Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'azione Passaggio. I giocatori con questa Abilità possono usarla contro un giocatore

avversario che sta usando l'abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere mentre muove si causerebbe un Turnover. Inoltre durante ogni sequenza di Inizio Drive, dopo il passo 2 ma prima del passo 3, un giocatore Libero della squadra che riceve con questa Abilità, può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dal suo Movimento). Questa Abilità non può essere usata se si causa un Touchback quando il calcio devia e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

Pass - Passare (Passaggio): un giocatore con l'abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità del Passaggio quando effettua un'azione Passaggio.

Plague Ridden - Untore (Tratto): una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Trattati Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come risultato di un'azione Bloccare o Fallo commessa da un giocatore con questo Tratto della tua squadra, ed il giocatore avversario non può essere salvato dal medico, puoi usare questo Tratto. Se lo fai il giocatore avversario non muore ma viene infettato dalla peste virulenta.

Se la tua squadra è soggetta alla regola speciale "Favorito di Nurgle", un nuovo Rotter Lineman può essere piazzato immediatamente nello spazio Riserve della panchina della tua squadra (questo potrebbe portare la squadra ad avere oltre 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 4 della sequenza Post-partita, il giocatore può essere ingaggiato permanentemente esattamente come un giocatore Journeyman che ha giocato per la tua squadra.

Pile Driver - Battipalo (Forza): quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), questo giocatore può immediatamente commettere un'azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. Per usare questa Abilità, questo giocatore deve trovarsi In Piedi dopo che il risultato dei dadi Blocco è stato scelto ed applicato, e deve occupare una casella adiacente a quella del giocatore Atterrato. Poi il giocatore che usa Pile Driver viene collocato Prono nella propria casella e la sua attivazione finisce immediatamente.

Pogo Stick – Bastone a Molla (Tratto): durante il suo movimento invece di balzare oltre ogni singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, il giocatore con questo Tratto può scegliere di Saltare oltre ogni singola casella adiacente, incluse quelle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre quando questo giocatore effettua un test Agilità per Balzare oltre un giocatore Prono o Stordito o Saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi, può ignorare qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbero normalmente per essere Marcato nella casella di partenza o di arrivo del Balzo o Salto.

Un giocatore con questo Tratto non può avere l'abilità Leap.

Prehensile Tail – Coda Prensile (Mutazione): quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Jump o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.

Pro - Pro (Generale): durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come lancio multiplo di dai (pool dice) ma non può essere un dado tirato per dei Tiri Armatura, Infortunio o Perdita. Tirare 1D6:

- con un risultato di 3+ il dado può essere ritirato.
- con un risultato di 1-2 il dado non può essere ritirato.

Una volta che questa Abilità è stata usata, non si può usare nessun altro tipo di reroll per ripetere il tiro di quel dado.

Projectile Vomit – Proiettile di Vomito (Tratto): invece di effettuare un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'azione Speciale "Proiettile di Vomito". Esattamente come descritto per un'azione Bloccare, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'azione Speciale "Proiettile di Vomito". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'azione Speciale "Proiettile di Vomito" tirare 1D6:

- con un risultato di 2+ questo giocatore rigurgita bile acida contro il bersaglio.
- con un risultato di 1rutta e sbuffa ricoprendosi di bile,
- in entrambi i casi, un Tiro Armatura è eseguito contro il giocatore colpito dal Proiettile di Vomito. Questo Tiro Armatura non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può effettuare questa azione Speciale una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle abilità Frenzy o Multiple Block).

Really Stupid* - Stupido* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole effettuare ma prima di averla effettuata, deve tirare 1D6 applicando un modificatore 2+ al tiro del dado se questo giocatore è adiacente ad uno o più dei suoi compagni di squadra che non abbiano questo Tratto:

- con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde le proprie Zone di Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Regeneration - Rigenerazione (Tratto): dopo che un tiro Perdita è stato effettuato contro questo giocatore tirare 1D6. Con un risultato di 4+ il giocatore guarisce dalla Perdita e viene collocato invece nel box delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Right Stuff* - Lanciami* (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) di 3 o meno, può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l'abilità Throw Team-Mate.

Running Pass – Passaggio in Corsa (Passaggio): se questo giocatore effettua un'azione Passaggio Rapido, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi ed il giocatore ha ancora punti Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

Safe Pairs of Hands – Paio di Mani Sicure (Agilità): se questo giocatore è Atterrato o posizionato Prono (ma non se Cade) mentre è in possesso della palla, questa non rimbalza. Invece puoi piazzare la palla in una casella vuota adiacente a quella del giocatore quando diventa Prono.

Safe Pass – Passaggio Sicuro (Passaggio): se questo giocatore ottiene un Fumbled quando effettua un'azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

Secret Weapon* - Arma Segreta* (Tratto): alla fine di un drive in cui questo giocatore ha partecipato, a prescindere che il giocatore sia ancora sul campo o meno, viene Espulso come per aver commesso un Fallo.

Shadowing - Marcare (Generale): il giocatore può usare questa abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontaria-mente la casella nella sua Zona di Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore con può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando lo effettua, il giocatore non deve effettuare nessun Dodge). Se tuttavia il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa abilità non ha effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità un qualsiasi numero di volte durante il turno di entrambe le squadre. Se il giocatore è Marcato da più giocatori con questa Abilità, solo uno di loro può provare ad usarla.

Side Step - Schivata (Agilità): se questo giocatore viene spinto indietro non viene mosso in una casella scelta dal giocatore avversario. Invece puoi scegliere fra le caselle adiacenti a questo giocatore, e spingerlo in quella casella scelta. Nota che il giocatore non può usare questa Abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla sua.

Sneaky Git - Fallo Furtivo (Agilità): durante un'Azione Fallo un giocatore con questa abilità non viene espulso per avere ottenuto un risultato doppio sul Tiro Armatura.

Inoltre l'attivazione di questo giocatore non finisce una volta che è stato commesso il Fallo. Se lo si desidera ed ha ancora punti Movimento residui, può continuare a muovere dopo aver commesso il Fallo.

Sprint - Scatto (Agilità): quando questo giocatore effettua una qualsiasi azione che includa movimento può provare a Mettercela Tutta (Rush) di tre caselle extra anziché delle normali due.

Stab - Pugnale (Tratto): invece di effettuare un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'azione Speciale “Stab”. Esattamente come

descritto per un'azione Bloccare, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'azione Speciale "Stab". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'azione Speciale "Stab" tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.
- Se Stab è usata come parte di un'azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

Stand Firm - Massiccio (Forza): questo giocatore può scegliere di non essere spinto indietro sia come risultato di un'azione Bloccare fatta contro di lui che come risultato di una catena di spinte. Usare questa Abilità non previene l'utilizzo dell'abilità Frenzy da parte di un giocatore avversario che può ancora effettuare la seconda azione Bloccare se questo giocatore è ancora In Piedi dopo la prima.

Strip Ball - Rubar Palla (Generale): quando questo giocatore prende a bersaglio un giocatore avversario in possesso di palla durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), scegliere di applicare un risultato Spinto Indietro farà cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spinto. La palla rimbalzerà dalla casella in cui è stato spinto il giocatore come se fosse stato Atterrato.

Strong Arm – Braccio Forte (Forza): questo giocatore può aggiungere un modificatore +1 al test di Abilità di Passaggio quando effettua un'azione Lanciare Compagni.

Un giocatore che non ha il Tratto Lanciare Compagni, non può usare questa Abilità.

Stunty* - Piccoletto* (Tratto): quando questo giocatore effettua un test Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche i Trattati Bombardier, Chainsaw e Swoop.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo test di Agilità.

Inoltre i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la tabella Infortuni Giocatori Stunty.

Sure Feet – Piede Sicuro (Agilità): una volta per turno, durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro del D6 quando prova a Mettercela Tutta (Rush).

Sure Hands – Mani Sicure (Generale): questo giocatore può ripetere il tiro del D6 se non riesce a raccogliere la palla. Inoltre, l'abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con questa abilità.

Swarming – Sciamare (Tratto): durante ogni inizio di una sequenza di un Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3, puoi prendere 1D3 giocatori con questo Tratto dallo spazio riserve della tua

panchina e schierarli in campo, portando così il numero dei tuoi giocatori in campo oltre 11. Questi giocatori non possono essere piazzati sulla linea di Scrimmage o nelle fasce laterali.

Swoop – Picchiata (Tratto): se questo giocatore è lanciato da un giocatore con l'abilità Throw Team-mate, usare la sagoma della Rimessa anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. L'Allenatore mette la sagoma delle Rimesse sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi sposta il giocatore di un 1D3 caselle nella direzione indicata dal tiro di 1D6 sulla sagoma delle Rimesse.

Tackle - Placcaggio (Generale): quando un giocatore avversario attivo tenta un Dodge da una casella in cui è Marcato da uno o più giocatori con questa Abilità, il giocatore non può usare l'abilità Dodge. Inoltre quando un giocatore avversario è il bersaglio di un'azione Bloccare da parte di un giocatore con questa abilità, quel giocatore non può usare l'abilità Dodge con un risultato Stumble (Difensore Incespica) applicato contro di lui.

Take Root* – Mettere Radici* (Tratto): tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle.

- con un risultato di 1 il giocatore diventa “Radicato”,
 - un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.
 - Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Tentacles - Tentacoli (Mutazione): questo giocatore può usare questa abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona di tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua Azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno, o un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto. Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre. Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

Thick Skull – Testa Dura (Forza): quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro questo giocatore (anche se Prono, Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle), può essere mandato KO solo con un risultato di 9 e si considera un risultato di 8 come Stordito. Se il giocatore ha anche il Tratto Stunty, può essere mandato KO solo con un risultato di 8 e si considera un risultato di 7 come Stordito. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.

Throw Team-Mate – Lanciare Compagni (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica si ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'azione Lanciare Compagni nei confronti di un compagno di squadra che abbia il Tratto Right Stuff.

Timm-ber! - Si alzaaa! (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica di Movimento di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli siano al momento adiacenti. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Titchy* - Minuscolo* (Tratto): questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario si smarca (Dodge) in una casella nella Zona di Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il test di Agilità.

Two Heads – Due Teste (Mutazione): questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i test di Agilità per tentare un Dodge.

Very Long Legs – Gambe Lunghe (Mutazione): questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al test di Agilità quando tenta di Saltare Oltre (Jump Up) un giocatore Prono o Stordito (o Balzare Oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un Passaggio. E per finire questo giocatore ignora l'abilità Cloud Burster.

Unchannelled Fury* - Furia Incontrollata* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato una Azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'azione Bloccare o Blitz (o un'azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'azione Blocco):

- con un risultato di 1-3 il giocatore ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Wrestle - Lottare (Generale): questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Both Down (Entrambi a Terra) è applicato dopo aver effettuato un'azione Bloccare o essere stati bersaglio di un'azione Bloccare. Anziché applicare il risultato Both Down (Entrambi a Terra) normalmente e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni.

INDUCEMENTS IN DETAIL (pag.88): Come da Legende, sono suddivisi secondo i diversi regolamenti dai quali sono stati tratti. Alcuni incentivi sono stati modificati da noi per adattarli al nuovo regolamento (ad esempio abbiamo assegnato PA 5 al Gigante), in attesa dei nuovi supplementi.

LEGENDA



Regole proprie della Fulginium Blood Bowl Federation



Regolamento Blood Bowl edizione 2020



Rivista Spike! Magazine



Primo Almanacco Blood Bowl



Almanacco Blood Bowl 2018



Almanacco Blood Bowl 2019



Applicazione My Dugout

Sceita degli Incentivi



Ogni squadra può spendere oro dai propri fondi per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. 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 (**Bloodweiser Kegs**) – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette (**Bribes**) – 100.000 gp l'una (*50.000 gp solo squadre soggette alle regole speciali *Bribery and Corruption*)
- 0-8 Allenamenti Intensivi (**Extra Team Training**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* (**Halfling Master Chef**) - 300.000 gp (*100.000 solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi (**Wandering Apothecaries**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Assistente Mortuario (**Mortuary Assistant**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali per la zona *Sylvanian Spotlight*)
- 0-1 Dottore della Peste (**Plague Doctor**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Favoured of Nurgle*)
- 0-1 Esordienti Ribelli (**Riotous Rookies**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Low Cost Linemen*)
- 0-3 Bottiglie di Birra Inebriante (**Bottles of Heady Brew**) – 40.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-1 Calderone Halfling (**Hot Pot**) – 60.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-5 carte Special Play – 100.000 gp l'una
- 0-2 Staff di Allenamento Famigerati (**(In)Famous Coching Staff**) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari

- 0-2 carte incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 Mago del Clima (**Weather Mage**) – 30.000 gp
- 0-1 Mago – prezzi vari
- 0-1 Arbitro Imparziale (**Biased Referee**) – prezzi vari
- 0-4 Cheerleader Temporanee (**Temp Agency Cherleader**) – 20.000 gp l'uno
- 0-3 Assistenti Allenatori Part-Time (**Part-time Assistant Coaches**) – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Palla Speciale - 30.000 gp
- 0-1 Gigante (**Slave Giant**) – 400.000 gp

INCENTIVI

ALLENAMENTO INTENSIVO (0-8) *Extra Team Training* – 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) *Wandering Apothecaries* – 100.000 gp

Qualsiasi squadra che può normalmente ingaggiare un Apotecario, ne può usare uno o due 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. A differenza degli Apotecari permanente acquistati dalle squadre, possono curare anche i Mercenari e gli Journeymen ma non gli Star Players.

ARBITRO IMPARZIALE (0-1) *Biased Referee* – 120.000 gp

Gli Arbitri Imparziali sono disponibili per entrambe le squadre se desiderano ingaggiarli. Per la maggior parte della durata della partita un Arbitro Imparziale si comporta come un normale Arbitro. Le cose cambiano quando deve giudicare le azioni della squadra avversaria di quella che lo ha ingaggiato, diventando più severo in questo caso, al contrario diventa più indulgente se deve giudicare le azioni della squadra che lo ha pagato. Come questo si manifesta è scritto nella descrizione di ogni Arbitro Imparziale. Alcuni Arbitri Imparziali non sono anonimi, ma molti altri sono rinomati. Sebbene sia improbabile, entrambe le squadre possono richiedere di ingaggiare lo stesso Arbitro Imparziale rinomato. Se accade nessuna delle due squadre può usarlo e l'Arbitro Imparziale rinomato riceve comunque i soldi dell'ingaggio!

Le squadre che hanno la regola speciale "Bribery and Corruption" possono ingaggiare un Arbitro Imparziale al costo di 80.000 gp invece di 120.000 gp.

Scrutinio Attento: se un giocatore della squadra avversaria (quella che non lo ha ingaggiato) commette un Fallo senza tirare un risultato doppio (es. 2-2) quando effettua il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio, tirare 1D6:

- con un risultato di 5+, l'Arbitro Imparziale vede il Fallo ed il giocatore è Espulso come se avesse ottenuto un risultato doppio (l'Allenatore Capo avversario può usare una Mazzetta, se ne ha disponibili, o richiedere la Chiamata del Fallo!)
- con un risultato di 1-4 il giocatore è riuscito ad evitare l'attenzione dell'Arbitro

“Non Ho Visto Niente!”: mentre osserva scrupolosamente le azioni di una squadra, può facilmente dimenticarsi di osservare l’operato dell’altra. Quando tiri per la Chiamata del Fallo! puoi aggiungere un modificatore +1 al tiro del dado.

ASSISTENTI ALLENATORI PART-TIME (0-3) *Part-time Assistant Coach* - 20.000



Oltre ad acquistare Assistenti Allenatori come aggiunte permanenti al roster di squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Assistenti Allenatori Part-time come Incentivi durante la sequenza Pre-partita. Incrementa il numero di Assistenti Allenatori aggiungendo quelli presi come Incentivo fino ad un massimo di 9 in totale per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Assistente Allenatore preso come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

BOTTIGLIE DI BIRRA INEBRIANTE (0-3) *Bottles of Heady Brew* – 40.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Halfling Thimble Cup”**.

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

CALDERONE HALFLING (0-1) *Hot Pot* – 60.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Halfling Thimble Cup”**.

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 (+1). Inoltre, tirare 1D6 per ogni giocatore in piedi di entrambe le squadre che si trovano nelle caselle adiacenti alla casella 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.

CARTE INCENTIVI WINTERBOWL (0-1) – prezzi vari



CARTE SPECIAL PLAY (0-5) *Special Plays Cards* – 100.000 gp



Ciascun incentivo di carte Special Play ti permette immediatamente di pescare una carta da un mazzo di tua scelta. Sono pescate da uno o più mazzi durante la fase degli Incentivi della sequenza Pre-partita. Il costo dipende dal mazzo scelto:

- ogni Incentivo Special Plays acquistato ti permette di pescare carte da un singolo mazzo
- il mazzo da cui sono pescate le carte è determinato dal tiro di 1d6 come indicato sulla tabella sottostante
- per ogni Incentivo Special Plays acquistato separatamente tirare di nuovo sulla tabella sottostante
- non c'è limite al numero di carte che possono essere pescate da ciascun mazzo, ma se il secondo tiro o quelli seguenti sono un duplicato dei risultati precedenti, si può ritirare il D6, ma se lo fai devi accettare il risultato del re-roll.

TABELLA CARTE SPECIAL PLAYS COME INCENTIVI	
D6	MAZZO

1	Eventi Casuali (Random Events)
2	Trucchi Sporchi (Dirty Tricks)
3	Memorabilia Magiche (Magical Memorabilia)
4	Gesta Eroiche (Heroic Feats)
5	Benefici dell'Allenamento (Benefits of Training)
6	Caos Vario (Miscellaneous Mayhem)

SELEZIONE DELLE CARTE: una volta che il D6 è stato tirato, lo specifico mazzo delle carte Special Plays è mischiato, e 2 carte sono pescate dalla cima. Letto il testo di entrambe le carte, una viene scartata ed una mantenuta.

CAPOCUOCO HALFLING (0-1) *Halfling Master Chef* – 300.000 gp*



Qualsiasi squadra può ingaggiare il Capocuoco Halfling. All'inizio di ciascun tempo, dopo il passo 2 ma prima del passo 3 dell'Inizio Sequenza del Drive, tirare 3D6 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 per quel tempo, in aggiunta la squadra avversaria risulta talmente distratta dai fantastici odori di cucina che emanano dalla panchina avversaria da perdere una ripetizione di squadra per quel tempo. **Le squadre che hanno la regola speciale "Halfling Thimble Cup" possono acquistare il Capocuoco al costo di 100.000 gp invece di 300.000 gp.*

CHEERLEADER PART-TIME (0-4) *Temp Agency Cheerleaders* - 20.000 gp



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. Incrementa il numero di Cheerleader aggiungendo quelle prese come Incentivo fino ad un massimo di 16 in totale per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Cheerleader Part-time presa come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

ESORDIENTI RIBELLI (0-1) *Riotous Rokies*– 100.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale *"Low Cost Linemen"*.

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 aggiuntivi quanti il risultato di 2D3+1 Journeymen 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.

FUSTO DI BLOODWEISER (0-2) *Bloodweiser Kegs* – 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 un modificatore +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. Ne possono beneficiare tutti i giocatori della squadra, compresi Journeymen, Star Players e Mercenari.

GIGANTE (0-1) *Slave Giant* – 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	PA	AV	ABILITÀ
Slave Giant	6	7	5+	5+*	10+	Loner (4+), Always Hungry, Bone Head, Juggernaut, Mighty Blow (+1), Multiple Block, Sporting Giant**, Stand Firm, *Throw Team-Mate

Nuovo Tratto: SPORTING GIANT Gigante Sportivo****

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 il Tratto 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.

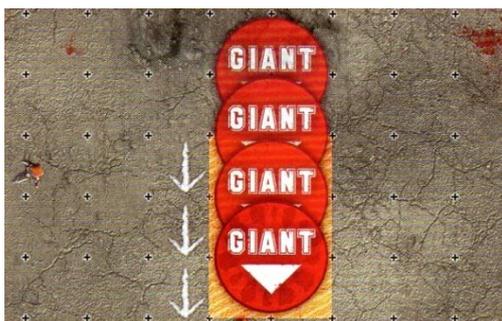
MOVIMENTO

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. Di contro non possono lanciare la palla, troppo piccola per le loro mani.

OSTRUZIONE GIGANTESCA

I giganti tendono a “mettersi in mezzo” quando gli avversari lanciano. Di conseguenza quando tentano un Intercetto non sono soggetti ai normali modificatori.

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.



MAGO DEL CLIMA (0-1) *Weather Mage* – 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 di qualsiasi turno della tua squadra (prima che qualsiasi giocatore effettui un’Azione). Tira sulla tabella del Clima, applicando un modificatore di +1, +2 o -1, -2 come desiderato. Gli effetti risultanti sono applicati immediatamente e durano fino alla fine del prossimo turno dell’avversario, sostituendo le condizioni climatiche esistenti. All’inizio del tuo prossimo turno, tornano le condizioni climatiche preesistenti. Alla fine del turno avversario o se il Drive termina (quale delle due viene prima) le condizioni climatiche preesistenti tornano ad essere applicate.

MAZZETTE (0-3) *Bribes* – 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 1D6, con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore resta in campo (non subisci Turnover), ma con un risultato di 1 è inutile e l’espulsione ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita. Una singola Mazzetta può essere usata dopo che un tentativo di Chiamata del Fallo è stato effettuato. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta la Chiamata del Fallo, l’arbitro è talmente

infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta. *Le squadre che hanno la regola speciale "Bribery and Corruption" possono acquistare le Mazzette al costo di 50.000 gp l'una invece di 100.000 gp.*

MERCENARI ILLIMITATI *Unlimited Mercenary Players* – 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 il Tratto Loner (4+), perché non sono abituati a giocare con il resto della squadra. Inoltre, un Mercenario può ricevere un'abilità addizionale Primaria scelta fra quelle disponibili ad un giocatore in quel ruolo, 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. A differenza dei Journeymen non possono essere ingaggiati durante la sequenza post-partita.

STAR PLAYERS (0-2) – prezzi vari

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

Gli Star Players 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 Players puoi avere in squadra. Sebbene sia improbabile, entrambe le squadre possono richiedere di ingaggiare la stessa Star Players. Se accade nessuna delle due squadre può usarla e la Star Players riceve comunque i soldi dell'ingaggio!

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

STAFF DI ALLENAMENTO PER RAZZA

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 Imperiale



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:

D6		TABELLA ESPERTO DI BALISTICA
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



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



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 (+1)
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 gp disponibile per Orchi



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 raccogliarla.

STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI

Gli incentivi acquistati in questa categoria occupano i due riquadri Staff di Allenamento Famigerati ((In)Famous Coaching Staff) permessi.

Come per le Star Players, entrambi gli Allenatori Capo possono avvalersi dei servizi dello stesso membro di Staff di Allenamento Famigerati Se questo si verifica, nessuno dei due può usarlo, ma entrambi pagano comunque il suo ingaggio.

ASSISTENTE MORTUARIO (0-1) *Mortuary Assistant* – 100.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “*Sylvanian Spotlight*”.

Un Assistente Mortuario 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. Può essere usato una sola volta per partita per rilanciare un tiro Rigenerazione fallito di qualsiasi giocatore della squadra, inclusi i Journeymen ma non i Mercenari o le Star Players.

FINK DA FIXER, ASSISTENTE PERSONALE GOBLIN - 50.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “*Badland Brawl*”.

“*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 ELFICA - 50.000 gp



Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Elven Kingdom League”**

“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 - 100.000 gp – disponibile per qualsiasi squadra 

Bugman’s XXXXXX 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.

Giocatore Appassionato Ogni volta che la sua squadra all’inizio del Drive non è in grado di schierare 11 giocatori, Josef può decidere di entrare in campo. Puoi scegliere di schierarlo con la tua squadra. Se lo fai gioca con la tua squadra fino alla fine del Drive. Quando il Drive finisce, l’arbitro lo manda negli spogliatoi e non ha altri effetti sul gioco, 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.

	MO	FO	AG	PA	AV	ABILITÀ
JOSEF BUGMAN	5	3	3+	6+	9+	Loner (5+), Tackle, Thick Skull, Wrestle

KARI COLDSTEEL, NORSE CHEERLEADER - 50.000 gp 

Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Old World Classic” “Worlds Edge Superleague”**.

“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.

	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITÀ
KARI COLDSTEEL	6	2	3+	5+	8+	Loner (5+), Block, Dauntless, Frenzy

KROT SHOCKWHISKER, INGEGNERE SKAVEN - 80.000 gp 

Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Underworld Challenge” (no Goblin)**

“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 Star Player 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 solo per le squadre che hanno la regola speciale “*Favoured of 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. Possono curare tutti i giocatori della squadra ed i Journeymen ma non gli Star Players ed i Mercenari.

PAPA SKULLBONES, SCIAMANO DEL CAOS - 80.000 gp

Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “*Favoured of*”.

“*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. Tutti i Maghi sono membri dello Staff d'Allenamento Famigerati, e ingaggiare un Mago occupa uno degli 0-2 riquadri Staff d'Allenamento Famigerati concessi. Alcuni Maghi non sono personaggi rinomati, ed entrambe le squadre possono schierarli senza restrizioni. Sebbene sia improbabile, entrambe le squadre possono richiedere di ingaggiare lo stesso Mago rinomato. Se accade nessuna delle due squadre può usarlo e il Mago rinomato riceve comunque i soldi dell'ingaggio!

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 solo per le squadre che hanno la regola speciale *“Favoured of*”.

“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 (+1).

“Mutazione Dilagante” lancialo 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 solo per le squadre che hanno la regola speciale *“Badland Brawl”*. **(solo OGRE)**

“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 (+1). 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 (+1). 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

“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 (+1). 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:

RANA giocatore trasmutato	MO	FO	AG	PA	AV	ABILITÀ
	5	1	2+	-	5+	Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs

HORATIO X. SCHOTTENHEIM, MASTER MAGO - 80.000 gp disponibile per qualsiasi squadra

“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 (+1). 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 solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Favoured of 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! (Rush) 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 (+1) e Plague Ridden.

SLANN MAGE-PRIEST - 150.000 gp

Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Lustrian Superleague”**.

“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 (X) 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 NECROTHERGE - 150.000 gp

Disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Sylvanian Spotlight”**.

“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 solo per le squadre che hanno la regola speciale **“Elven Kingdom League”**.

“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 (+1).

“Mille Tagli” lanciato 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.



RUNNING A LEAGUE (pag.97): Questa sezione fornisce dei consigli sul come organizzare la propria Lega, anche in questo caso vi rimando ai prossimi bollettini della nostra Lega.

RE-DRAFTING (pag.99): Idem. Di base sarà più difficoltoso (costoso) riconvocare tutti i giocatori della propria squadra per le Leghe successive.

REGIONAL SPECIAL RULES (pag.105): I diversi Team ora provengono da uno delle otto Regioni, ognuna delle quali permette di ingaggiare determinati Star Player e di usufruire di particolari Inducement.

REGOLE SPECIALI REGIONALI

Come indicato nelle loro descrizioni, alcuni Incentivi sono disponibili solo per squadre soggette a queste regole speciali, altri Incentivi sono disponibili ad un costo ridotto



BADLANDS BRAWL



ELVEN KINGDOMS LEAGUE

	HALFLING THIMBLE CUP
	LUSTRIAN SUPERLEAGUE
	OLD WORLD CLASSIC
	SYLVANIAN SPOTLIGHT
	UNDERWORLD CHALLENGE
	WORLDS EDGE SUPERLEAGUE

TEAM SPECIAL RULES (pag.106): Allo stesso modo alcune squadre possono essere contraddistinte da regole speciali.

REGOLE SPECIALI SQUADRE

Alcune squadre possono essere soggette ad una o più di queste regole speciali, che le differenziano in maniera univoca dalle altre

BRIBERY AND CORRUPTION

Una volta per partita, quando si tira per la “Chiamata del Fallo!”, si può ritirare un 1 naturale. Inoltre una squadra con questa regola speciali può comprare alcuni Incentivi ad un prezzo ridotto come indicato nella descrizione di quell’Incentivo

FAVOURED OF	Alcuni Incentivi sono disponibili solo per squadre che sono “favorite da” uno specifico potere del Chaos come indicato nella loro descrizione. Una squadra può essere “favorita da” il Chaos Indiviso, da Khorne, da Nurgle, da Tzeench o da Slaanesh. In alcuni casi tuttavia al momento della creazione della squadra si può scegliere a quale potere allinearla come nel caso del Chaos Renegade. Una squadra con questa regola speciale non può cambiare allineamento
LOW COST LINEMEN	Le squadre con questa regola speciale di solito non si preoccupano di pagare i loro Linemen. In lega quando si calcola il Valore Corrente di ogni Linemen ingaggiato permanentemente in una squadra con questa regola, il suo Costo (Hiring Fee) non viene calcolato
MASTER OF UNDEAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se un giocatore della squadra avversaria con una caratteristica di ST di 4 o meno che non abbia i Trattati Regeneration o Stunty subisce un risultato di Perdita 15-16 Morto e se non può essere salvato dal Medico, un nuovo zombie rookie è posizionato nello spazio riserve di questa squadra. Ciò potrebbe portare momentaneamente il numero dei giocatori sopra a 16 per il resto della partita • Durante la fase 4 della Sequenza Post-partita, questo zombie può essere ingaggiato permanentemente e gratuitamente se la squadra ha meno di 16 giocatori nel suo Team Draft, altrimenti è perso. Il valore pieno del giocatore conta per Valore di Squadra

Nella pagina Download del nostro sito www.fbbfederation.it, potete trovare le tabelle e le liste di questa guida nella loro forma più pratica da utilizzare con la partita in atto, ed altre liste ancora tipo quella delle squadre e Star Players disponibili.