

**LISTA
INCENTIVI**



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

LEGENDA



Regole proprie della Fulgini 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



Scelta 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 Coaching 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

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

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 speciale 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

- Se un giocatore della squadra avversaria con una caratteristica di ST di 4 o meno che non abbia i Tratti 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

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 gp



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

<p>TONICO RIVITALIZZANTE</p> <p>"I GIOCATORI SEMBRANO DEPRESSI? MANCA LA VOGLIA DI RIALZARSI E ANDARE DAL MINOTAURO CREMISI, MA ECCO COSA TI SERVE!"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita puoi cacciare in gola di un giocatore KO questo infuso colorato all'inizio di un drive, invece di tirare per vedere se si recupera. Tira un D6, con un risultato di 2 o più, scatta in piedi e si recupera. Con un risultato di 1 rimane ancora KO.</p>	<p>ALLENAMENTO EXTRA</p> <p>"E' DIFFICILE GIA' AVERE TUTTI I GIOCATORI NELLO STESSO POSTO IL GIORNO DELLA PARTITA, MA SE FATE SCINTILLARE QUALCHE MONETA, PROBABILMENTE PUOI ORGANIZZARE UN ALLENAMENTO EXTRA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti fa ottenere una ripetizione extra di squadra per ciascun tempo della partita</p>	<p>MAZZETTA</p> <p>"SE STAI PIANIFICANDO DI COMPORTARTI SCORRETTAMENTE, E' MEGLIO ALLUNGARE UNA O DUE BORSE D'ORO ALL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare questa mazzetta nel tentativo di ignorare una chiamata dell'arbitro quando uno dei tuoi giocatori è espulso per aver commesso fallo o usato una arma segreta. Tira un dado, con un risultato di 2-6 il giocatore rimane dove si trova. (non subisci un turnover). Con un risultato di 1 la mazzetta è bruciata e la chiamata si applica normalmente.</p>	<p>INTERFERENZA</p> <p>"SE SEI CONTRARIO, NON C'E' NULLA DI MALE NEL CHIEDERE AIUTO AI TIFOSI!"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita, prima che il tuo avversario effettui un tiro di dado per un giocatore che sia entro due caselle dalle linee laterali, puoi dichiarare una interferenza per dargli un modificatore -1 al tiro di dado.</p>
--	---	--	--

<p>BARILOTTO BLOODWEISER</p> <p>"NIENTE TI SPINGE A TORNARE IN CAMPO COME UNA BIRRA ALE BLOODWEISER GHIACCIA SERVITA DIRETTAMENTE DALLA SPINA DEL FUSTO"</p> <p>COSTO: 50.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Per ogni fusto di Bloodweiser che hai acquistato come incentivo, puoi aggiungere 1 al risultato del dado ogni volta che durante questa partita tiri per vedere se recuperi uno dei tuoi giocatori dal KO.</p>	<p>MAGO DEL METEO</p> <p>"USARE LA MAGIA PER INFLUENZARE IL METEO E' CERTAMENTE VISTO DI BUON OCCHIO...."</p> <p>COSTO: 40.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare il tuo Mago del Meteo, una volta per partita, all'inizio di un qualsiasi turno di una delle due squadre (prima che un qualsiasi giocatore effettui una Azione). Tirare sulla tabella delle Condizioni Meteo, aggiungendo o sottraendo 3 dal risultato. L'effetto risultante dura fino alla fine del turno, rimpiazzando le condizioni meteo esistenti fino ad allora.</p>	<p>GIOCO SPECIALE</p> <p>"CI SONO MILLE MODI PER UN ALLENATORE INTRAPRENDEnte DI PREPARARE UNA PARTITA CRUENTA, DALLE PREGHIERE AL PIAZZAMENTO DI TRAPPOLE ESPLOSIVE. SE LO HAI PENSATO, E' COME GIA' FATTO"</p> <p>COSTO: 150.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti permette di pescare e mantenere una carta Special Play extra durante la sequenza Pre-partita.</p>
--	--	---

CARTE 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 reroll.

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 Rookies* – 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

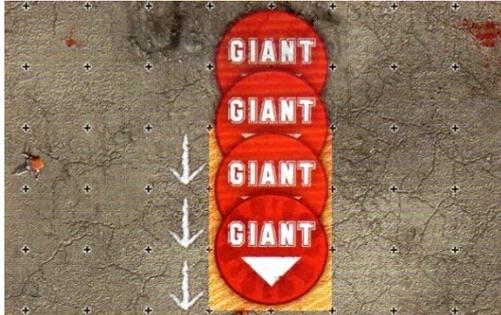
Quando un gigante si muove lo fa come qualunque altro giocatore che muove di un numero di caselle usando la sua capacità di movimento. Può muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzione compresa in diagonale senza entrare in una casella occupata da un altro giocatore in piedi di una delle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

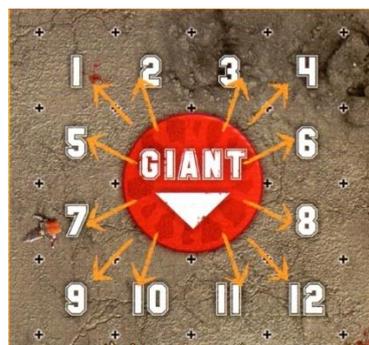
I giganti sono particolarmente abili con questa abilità nel lanciare piccoli giocatori. Quando tenta un simile lancio, può ritirare il dado se ottiene un fumble. Di contro non possono lanciare la palla, troppo piccola per le loro mani.

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 aereaodinamica 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 raccoglierla.

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 <i>“Salta la prossima partita”</i> 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 Journeyman 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” 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 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” 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 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!” 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 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 Atterrati 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 NECROTHERGUE - 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” lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario; con un tiro di un D6 di 3+, le caratteristiche di MO, FO e AG di quel giocatore sono ridotte di 1. Questo incantesimo dura fino alla fine del Drive.