

BLOOD BOWL®

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★



COMMENTARIO DEL DESIGNER MAGGIO 2021



Il seguente commentario del designer è inteso come un complemento al regolamento Blood Bowl e a qualunque numero della rivista Spike! Journal associati alla Edizione Seconda Stagione del gioco (2020). Si presenta come una serie di domande e risposte; le domande sono basate su quelle formulate dai giocatori, e le risposte sono quelle fornite dal team di redattori del regolamento e spiegano come le regole debbano essere interpretate ed usate. Il commentario aiuta a fornire un'impostazione predefinita per le vostre partite, ma i giocatori dovrebbero sempre sentirsi liberi di discutere le regole prima di una partita, e cambiare le cose a loro piacimento se entrambi lo vogliono (le cosiddette "house rules").

I nostri commentari sono aggiornati regolarmente; quando dei cambiamenti sono applicati, ogni cambiamento della versione precedente sarà evidenziato in **magenta***. Quando l'aggiornamento dichiarato ha una nota, es. "Aggiornamento regionale", questo significa che è stato fatto un aggiornamento locale, solo in quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altre correzioni minori. Queste domande sono state raccolte da varie fonti. Siamo sempre contenti di considerare altre domande, così tranquillamente mandate pure le vostre domande a : **bloodbowlfaq@gwplc.com**

* abbiamo usato questo colore al posto del "magenta" per renderlo più "leggibile"

NOTA: i numeri di pagina di colore blu indicano la pagina di riferimento del Manuale o Compendium in Italiano

D: Può una squadra usare più di un Re-roll nello stesso turno di squadra? (p.24/8)

R: Sì. Sebbene bisogna essere accorti, se li usi tutti nei primissimi turni, dovrai giocare il resto dei turni senza! Ricordati che non puoi mai ritirare un re-roll.

D: I re-roll di squadra non usati nel primo tempo sono persi per il secondo tempo come affermato che solo i re-roll usati sono rimpiazzati e quelli non usati non trasferiti? (p.24/8)

R: No. Significa che una squadra partirà sempre con la sua piena dotazione di re-roll di squadra ogni tempo, e che quelli non usati nel primo tempo non sono aggiunti alla tua dotazione di re-roll di squadra. Una squadra che parte nel primo tempo con 3 re-roll di squadra, partirà nel secondo tempo sempre con 3 re-roll di squadra.

D: Se un giocatore ritira un singolo dado di un gruppo di dadi (es., Brawler), può dopo usare un re-roll di squadra per ritirare gli altri dadi dello stesso gruppo di dadi? (p.24/8)

R: No.

D: Se un giocatore con con PA +1 ottiene un risultato 1 su un test di Abilità del Passaggio, dopo che sono stati applicati i Modificatori, è ancora un Passaggio Accurato? (p.29/12)

R: Sì.

D: Quando si ottiene un risultato Caldo Soffocante sulla tabella delle Condizioni Meteo, si usa solo D3 per determinare il numero dei giocatori afflitti, o entrambi gli allenatori tirano un singolo D3? (p.37/16)

R: un singolo D3 è tirato e si applica lo stesso risultato a ciascuna squadra.

D: Dopo aver acquistato gli Incentivi, bisogna aggiungere il loro valore al CTV (Valore Corrente di Squadra) quando si ricalcola il CTV della tua squadra per determinare chi è la squadra 'Sfavorita'? (p.38/17)

R: Sì.

D: C'è un ordine da rispettare per gli Allenatori per acquistare gli Incentivi, o viene fatto in simultanea? (p.38/17)

R: Gli Incentivi sono comprate da entrambe le squadre in simultanea.

D: Durante il passaggio per determinare la squadra che Calcia, con la monetina o con il dado, chi vince diventa automaticamente la squadra che calcia o può scegliere anche di essere la squadra che riceve? (p.38/17)

R: Può scegliere.

D: Gli Incentivi acquistati nella fase 4 della sequenza Pre-Partita sono aggiunti al CTV (Valore Corrente di Squadra) quando si ricalcola il CTV per determinare chi è la squadra Sfavorita? (p.38/17)

R: Sì.

D: Che cosa accade se una squadra non può nominare un giocatore che calci, perché sono tutti sulla linea di Scrimmage o in una Zona Laterale? (p.40/19)

R: In questo caso, semplicemente nominare un giocatore della della Linea di Scrimmage come "calciatore".

D: Durante un risultato Blitz sulla tabella dell'Evento Kick-off, se un giocatore della squadra che riceve è Atterrato, questo mette fine al Blitz? (p.41/20)

R: No.

D: Quando si ottiene un risultato Blitz sulla tabella dell'Evento Kick-off si afferma che solo un giocatore può condurre una azione Blitz ed uno un'azione Lanciare Compagni. Sono inclusi nei D3+3 giocatori che possono essere attivati, o sono in più? (p.41/20)

R: sono inclusi nei D3+3.

D: Durante un risultato Blitz sulla tabella dell'Evento Kick-Off posso usare un re-roll di squadra? (p.41/20)

R: No. Un Blitz da Kick-Off non è un turno di squadra.

Rappresenta la squadra che calcia che balza in avanti in un'azione prima della squadra che riceve.

D: Può un allenatore tentare una Chiamata del Fallo se un giocatore è Espulso per un risultato Arbitro Invadente sulla tabella dell'Evento Kick-off? (p.41/20)

R: No.

D: Se si ottiene un pareggio per Invasione di Campo sulla Tabella dell'Evento Kick-off, si usa un solo D3 per determinare il numero dei giocatori afflitti, o entrambi gli allenatori tirano un D3 a testa? (p.41/20)

R: Si tira un singolo D3 e si applica lo stesso risultato ad entrambe le squadre.

D: Le regole per i turni di squadra affermano che un turno di squadra finisce quando tutti i giocatori idonei sono stati attivati. Tuttavia la regola per l'attivazione dei giocatori afferma che gli allenatori non sono obbligati ad attivare tutti i giocatori. Questo significa che gli allenatori possono scegliere di finire il turno senza attivare tutti i giocatori idonei se vogliono? (p.42/21)

R: Sì.

D: Cosa è esattamente un'azione Blitz? (p.46/24)

R: Un'azione Blitz è una singola azione dichiarata che comprende sia un'azione Movimento che un'azione Blocco. Se il giocatore che dichiara l'azione Blitz è forzato a perdere la sua azione, perderà l'intera azione Blitz.

D: Deve un giocatore che ha dichiarato un'azione Blitz eseguire un'azione Blocco come parte della sua azione Blitz, o può scegliere di non farla? (p.46/24)

R: Può scegliere di non farla. Tuttavia questo consuma lo stesso l'azione Blitz della squadra per quel turno.

D: Può un giocatore dichiarare un'azione Blitz anche se non ha un bersaglio a distanza utile? (p.46/24)

R: Sì. Deve sempre dichiarare il bersaglio dell'azione Blocco (anche se non è a distanza utile), e questo consumerà lo stesso l'azione Blitz della squadra per quel turno.

D: Può un giocatore eseguire un'azione Passaggio verso un giocatore amico adiacente? (p.48/25)

R: Sì.

D: Quando si esegue un test per l'Abilità di Passaggio, se il tiro non è un 1 naturale, ma è ridotto a meno di 1 dopo aver applicato i modificatori, è un passaggio Inaccurato o Rovinosamente Inaccurato? (p.49/26)

R: Sarà un passaggio Rovinosamente Inaccurato.

D: Se un passaggio Inaccurato o Rovinosamente Inaccurato esce dal campo, si tira per l'Interferenza prima o dopo la rimessa in campo? Se prima, dove considerare la palla ai fini del piazzamento del righello delle distanze per determinare quale giocatore è in grado di tentare l'Interferenza? (p. 50/26)

R: Prima. Quando si piazza il righello delle distanze per determinare quale giocatore può tentare di interferire, la palla viene considerata essere nell'ultima casella in cui era prima di uscire dal campo.

D: Quando si risolve una Rimessa in Campo, la casella che contiene il logo Blood Bowl della sagoma della Rimessa in Campo è trattata come la prima casella lungo la traiettoria o come la casella "0" e la distanza è misurata da quella casella? (p.51/27)

R: È trattata come la casella 0.

D: Quando un giocatore esegue un'azione Blitz, deve dichiarare il bersaglio dell'azione Blocco prima di essere mosso? (p.59/32)

R: Sì.

D: Cosa succede se un giocatore subisce una riduzione di caratteristica come risultato di un infortunio persistente, ma la caratteristica da ridurre è già al minimo? Ad es. un giocatore a Forza 1 che subisce una Spalla Lussata (-1 ST). (p.61/34)

R: Se il giocatore che subisce la riduzione di caratteristica è già al suo valore minimo, non può subire altre riduzioni. Tirare invece di nuovo sulla tabella degli Infortuni Persistenti fino a quando non si ottiene un risultato che può essere applicato.

D: Se un giocatore converte una Deviazione in un Intercetto, Guadagnerà 2 Star Players Points per l'Intercetto, or 3 SPP - 2 per l'Intercetto e 1 per la Deviazione iniziale? (p.70/39)

R: Guadagnerà 2 SPP per l'Intercetto.

D: Che cosa succede quando un giocatore con PA of '-' tira un miglioramento della sua PA? (p.71/40)

R: può sia scegliere una delle altre opzioni previste, o migliorare la sua PA in 6+.

D: Cosa succede se un giocatore tira per un'Abilità casuale e ne ottiene una che potrebbe avere ma che attualmente non può usare? Come un giocatore con il Tratto No Hands che ottiene l'Abilità Catch? (p.74/53)

R: in questo caso, tirare ancora fino a quando non ottiene una Abilità che potrebbe attualmente usare.

D: Possono dei giocatori che sono Proni, Storditi o hanno perso la loro Zona Tackle usare ancora Abilità come Dodge, Block, Sidestep o Wrestle (fra le altre)? (p.74/53)

R: No. Un giocatore che è Prono, Stordito o che ha perso la sua Zona Tackle non può usare nessuna Abilità or Tratto a meno che non sia specificatamente affermato nella descrizione dell'Abilità o Tratto.

D: Se un giocatore tenta di Dodgiare via da un giocatore con l'Abilità Diving Tackle e fallisce il tiro per il Dodge originale, ma usa con successo un re-roll, può il giocatore con Diving Tackle usare questa Abilità sul tentativo di re-roll? (p.75/54)

R: Sì.

D: Può un giocatore con l'Abilità Sneaky Git che commette un'azione Fallo essere ancora Espulso se tira un doppio naturale sul tiro Infortunio? (p.75/54)

R: Sì.

D: Che succede se la palla atterra nella Zona Tackle di diversi giocatori della stessa squadra con l'Abilità Diving Catch? (p.75/54)

R: Ciascun giocatore può cercare di ricevere la palla, nello ordine scelto dal proprio allenatore.

D: Che succede se la palla atterra nella Zona Tackle di diversi giocatori della squadra avversaria con l'Abilità Diving Catch? (p.75/54)

R: Ciascun giocatore può cercare di ricevere la palla, nello ordine scelto dall'allenatore della squadra attiva.

D: Può l'Abilità Dodge essere usata su movimenti al di fuori della attivazione di un giocatore, come quelli forniti da On the Ball, o dal risultato Blitz sulla tabella dell'evento Kick-off? (p.75/54)

R: No. L'Abilità Dodge può essere usata solo per ritirare tiri Dodge durante l'attivazione di quel giocatore durante il proprio turno di squadra.

D: Se un giocatore con l'Abilità Safe Pairs of Hands è il bersaglio di un'azione Blocco eseguita da un giocatore con l'Abilità Strip Ball e subisce un risultato Spintonato, può ancora usare Safe Pairs of Hands? (p.75/54)

R: No.

D: Se un giocatore con l'Abilità Safe Pairs of Hands è Atterrato e non ci sono caselle vuote dove posizionare la palla, che succede? (p.75/54)

R: L'Abilità Safe Pair of Hands non può essere usata in questa circostanza e la palla rimbalzerà normalmente.

D: Può l'Abilità Sure Feet skill essere usata su movimenti al di fuori dell'attivazione di un giocatore, come quelli forniti dal risultato Blitz della tabella Evento del Kick-off? (p.75/54)

R: No. L'Abilità Sure Feet può essere usata solo durante l'attivazione del giocatore.

D: Può un giocatore con l'Abilità Pro usare il re-roll al di fuori della sua attivazione – esempio per Ricevere o Intercettare la palla? (p.77/55)

R: No. L'Abilità Pro può essere usata solo durante l'attivazione di quel giocatore.

D: Se un giocatore ha sia l'Abilità Pro che Brawler, può ritirare un singolo risultato Entrambi Atterrati per l'Abilità Brawler e poi usare l'Abilità Pro per tentare di ritirare un altro dado dello stesso gruppo di dadi? (p.77/55 & 80/58)

R: Sì, fintanto che lo stesso dado non sia ritirato più di una volta.

D: Se un giocatore con l'Abilità Foul Appearance è scelto come bersaglio di un'azione Blitz, quando deve tirare per vedere se l'azione è sprecata? (p.78/56)

R: Non appena l'azione Blitz è dichiarata. Questo significa che, se fallisce, perderà l'intera azione e non sarà capace di eseguire sia l'azione Movimento o l'azione Blocco come parte dell'azione Blitz.

D: Quando un giocatore con l'Abilità Scaricare/Dump-off è indicato come bersaglio di un'azione Blitz, quando deve eseguire la sua azione Passaggio Rapido? (p.79/57)

R: Non appena è indicato come bersaglio dell'azione Blitz.

D: Può qualsiasi delle Abilità di Passaggio che si usano quando si effettua un'azione Passaggio essere usata anche per una azione Lanciare Compagni? (p.79/57)

R: No.

D: Un Hail Mary Pass è trattato come un Passaggio Bomba quando si determinano i modificatori per il test di precisione? (p.79/57)

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Leader è rimosso dal campo prima che il Leader re-roll sia stato usato, il re-roll sarebbe perso. Se il giocatore dovesse rientrare in seguito in campo (come recuperare dall'essere KO), il re-roll è di nuovo disponibile? (p.79/57)

R: Sì.

D: Se diversi giocatori nella squadra hanno l'Abilità On the Ball, Possono muovere tutti se un giocatore avversario dichiara una azione Passaggio? (p.79/57)

R: Sì se l'allenatore che li controlla vuole farlo.

D: L'Abilità Brawler afferma che un giocatore può usare questa Abilità quando esegue un'azione Bloccare di sua iniziativa (ma non come parte di un'azione Blitz). Può il giocatore con questa Abilità usarla quando è assistito da un giocatore amico? (p.80/58)

R: Sì. La parte "di sua iniziativa" significa semplicemente che può essere usata solo per un'azione regolare Bloccare, e non come parte di un'altra azione che include un Blocco (come in un'azione Blitz).

D: Può un giocatore con l'Abilità Grab scegliere di non usarla se lo desidera? (p.80/58)

R: Sì. Ricordati che solo le Abilità ed i Tratti contrassegnati da un * sono obbligatorie/i.

D: Può un giocatore con l'Abilità Guard che ha perso la sua Zona Tackle fornire ancora assistenza offensiva e difensiva? (p.80/58)

R: No.

D: Può l'Abilità Guard essere usata per fornire assistenza offensiva e difensiva quando un giocatore esegue un'azione Fallo? (p.80/58)

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Multiple Block ha pure l'Abilità Grab, può piazzare il secondo giocatore avversario che ha Bloccato nella casella che era inizialmente occupata dal primo giocatore avversario che ha Bloccato? (p.80/58)

R: No, le azioni Blocco avvengono contemporaneamente .

D: Quando un giocatore con l'Abilità Multiple Block dichiara come bersagli della sua azione Blocco due giocatori avversari adiacenti, possono entrambi i giocatori avversari fornirsi assistenza l'uno all'altro se non ci sono altri giocatori della squadra attiva che li Marcano? (p.80/58)

R: No.

D: L'azione Fallo gratuita derivante dall'Abilità Pile Driver accade prima o dopo avere eseguito il tiro Armatura (e il potenziale tiro Infortunio) per il giocatore che è stato Atterrato? (p.80/58)

R: Dopo – sempre che il giocatore sia ancora in campo Ovviamente!

D: L'Abilità Pile Driver afferma che il giocatore che esegue l'azione Blocco può dopo eseguire un'azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. Eseguire questa azione Fallo gratuita significa che non conta verso il limite di un'azione Fallo per turno per squadra o significa che il giocatore può eseguire questa azione "gratuitamente"? (p.80/58)

R: Significa che il giocatore può eseguire questa azione Gratuitamente. Questa Abilità non può essere usata se la squadra ha già usato la sua azione Fallo per quel turno, e se è stata usata significa che un altro giocatore non può eseguire un'azione Fallo in quello stesso turno di squadra.

D: Quando un giocatore con il Tratto Animal Savagery* Atterra un modello amico, è obbligato ad usare Claws, Pile Driver, Mighty Blow (X+) (o qualunque altra Abilità che influenza i tiri Armatura o Infortunio), o può scegliere di non usarle? (p.81/59)

R: Le sole Abilità che un allenatore avversario può scegliere di usare per un giocatore avversario con Animal Savagery* sono Claws e Mighty Blow (+X). in questo caso trattare l'Atterramento come essere il risultato di un'azione Blocco.

D: Se un giocatore con il Tratto Animal Savagery* Atterra un compagno di squadra che non è stato ancora attivato durante quel turno di squadra, può il giocatore Atterrato essere ancora attivato salvo che non sia stato Stordito o rimosso dal campo? (p.81/59)

R: Sì.

D: Se un giocatore con il Tratto Animal Savagery* desidera usare il Tratto Hypnotic Gaze, tirerà con il bonus +2 per Animal Savagery* come se stesse eseguendo un'azione Blocco o Blitz? (p.81/59 & 85/61)

R: No.

D: Quando un giocatore con il Tratto Ball & Chain è forzato a Bloccare un giocatore amico come da azione speciale Ball & Chain, chi può dare assistenza, se si può dare assistenza? (p.82/60)

R: Nessuno.

D: Se un giocatore Devia una Bomba, ma fallisce la conversione in un Intercetto, la Bomba devierà dalla casella in cui si trova il giocatore o ci cade a terra? (p.83/60)

R: La Bomba si Disperderà dalla casella in cui si trova, allo stesso modo di una palla Deviata.

D: Se ottengo un 1 quando tiro per vedere se posso usare i Trattati Chainsaw o Projectile Vomit, si causa un Turnover? (p.84/61 & 86/62)

R: No. Il giocatore è posizionato Prono e si deve eseguire un tiro Armatura contro di esso. Non è Atterrato. Si causerà un Turnover solo se era in possesso del pallone.

D: Può un giocatore con il Tratto Chainsaw scegliere di eseguire una azione Blocco standard invece dell'azione speciale Attacco con la Motosega? (p.84/61)

R: Sì.

D:Può un giocatore con il Tratto Hypnotic Gaze eseguire l'azione speciale Hypnotic Gaze nella stessa attivazione in cui ha dichiarato un'azione Blocco, Blitz, Fallo o Passaggio? (p.85/61)

R: No. Hypnotic Gaze è un'azione speciale e perciò deve essere dichiarata all'inizio della attivazione del giocatore come tutte le altre azioni (p.42/21). L'azione speciale Hypnotic Gaze permette al giocatore di muoversi prima di eseguire l'azione speciale se lo desidera.

D: Il Tratto Secret Weapon afferma che alla fine del Drive a cui ha preso parte sarà Espulso per aver commesso un Fallo. Questo significa che è possibile fare la Chiamata del Fallo in questa situazione? (p.86/62)

R: Sì.

D: Per ottenere dei Punti Lega Bonus, una squadra otterrà il punto aggiuntivo +1 per aver subito 0 Mete solo se il suo avversario concede la partita senza aver segnato una Meta, o questo significa che una squadra semplicemente non deve subire Mete durante la partita (esempio., 1-0, 2-0, 3-0, etc etc...)? (p.98/43)

R: Una squadra otterrà questo Punto Lega Bonus se il suo avversario non riesce a segnare Mete.

D: Quando si reingaggiano i giocatori, l'onorario di 20,000 pezzi oro dell'agente si applica per ogni stagione precedente inclusa quella appena finita? (p.100/45)

R: Sì.

D: Può una squadra con la regola speciale Masters of Undeath usare ancora Richiamare dalla Morte se il Negromante è stato Espulso? (p.106/65)

R: Sì.

D: Può la regola speciale di Griff Oberwald "Consummate Professional" forzare una avversario a ritirare un dado? (p.130/p. 18 Compendium)

R: No, può solo essere usata per ritirare un dado tirato da Griff Oberwald stesso.

D: Che succede se Grombrindal "da" l'Abilità Mighty Blow (+1) ad un giocatore che ha già quell'Abilità? (p.133/ p. 19 Compendium)

R: Non ha nessun effetto.

D: Può Grombrindal usare la sua Wisdom of the White Dwarf per dare ad una altra Star Player una delle Abilità elencate? (p.133/ p. 19 Compendium)

R: Sì! Anche il più decorato dei giocatori può beneficiare della gloriosa Wisdom of the White Dwarf!



ERRATA

MAGGIO 2021



Le seguenti Errata correggono errori al regolamento e a qualunque numero della rivista Spike! Journal associati alla Edizione Seconda Stagione (2020) del gioco.

Le nostre Errata sono aggiornate regolarmente; quando dei cambiamenti sono applicati, ogni cambiamento della versione precedente sarà evidenziato in **magenta**. Quando l'aggiornamento dichiarato ha una nota, es. "Aggiornamento regionale", questo significa che è stato fatto un aggiornamento locale, solo in quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altre correzioni minori.

* abbiamo usato questo colore al posto del "magenta" per renderlo più "leggibile"

NOTA: i numeri di pagina di colore blu indicano la pagina di riferimento del Manuale o Compendium in Italiano

- Pagina 61/34 - Riduzione di Caratteristica
 - cambiare il secondo paragrafo da leggere:
Nel caso del Movimento o della Forza, la caratteristica è semplicemente ridotta di 1. Nel caso dell'Agilità o Abilità di Passaggio, il numero bersaglio è innalzato di 1. Per esempio, se un giocatore con AG 4+ subisce un Infortunio "Ferita al Collo", la caratteristica diventerà AG 5+. Nel caso del Valore Armatura, il numero bersaglio è ridotto di 1. Per esempio, se un giocatore con AV 9+ subisce un Infortunio "Ferita alla Testa", la caratteristica diventerà AV 8+
- Pagina 64/36 – Stallare
 - Cambiare il punto 4 da leggere:
4. Se il giocatore è in grado di muovere nella Zona Meta avversaria senza il bisogno di tirare nessun dado. Questo include, ma non è limitato, al giocatore che deve fare un Dodge, un Leap, dei Passi Aggiuntivi (Rush), un Salto (Jump) sopra un giocatore Prono o un Blitz.
- Pagina 75/54 – Jump Up
 - Aggiungere la seguente frase:
Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 75/54 – Safe Pair of Hands
 - Aggiungere la seguente frase:
Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono.
- Pagina 78/56 – Foul Appearance
 - Aggiungere la seguente frase:
Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 78/56 – Iron Hard Skin
 - Aggiungere la seguente frase:
Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 82/59 – Ball & Chain
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 83/60 – Bombardier
 - Cambiare il testo del terzo punto del gruppo finale di punti da leggere:
Qualunque giocatore in Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Pagina 85/61 – Loner (X+)
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 86/62 – Regeneration
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 86/62 – Right Stuff
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 86/62 – Stunty
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 87/63 – Timmm-ber!
 - Aggiungere la seguente frase:
Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.
- Pagina 94/05 Compendium – Wizard – Fireball
 - Rimpiazzare la prima frase con la seguente:
Puoi lanciare questo incantesimo alla fine di un turno di una delle due squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi.
- Pagina 100/45 – Riconvocare
 - Aggiungere la seguente frase alla fine della sezione:
Il valore dei Tifosi Sfegatati di una squadra sarà riportato nel nuovo roster di squadra. La squadra non deve pagare per questo, è gratis - sebbene influenza ancora il Valore di Squadra della stessa.