

INCENTIVI

Le squadre di Blood Bowl sono sempre alla ricerca di un vantaggio, lecito o meno che sia! Gli Allenatori pagheranno tutti i personaggi loschi in grado di assistere la propria squadra sia da bordo campo che in campo. Durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, gli Allenatori possono acquistare Incentivi per la partita da disputare spendendo l'oro assegnato come Borsellino (Petty Cash), prelevandolo dalla propria Tesoreria o da entrambi. Quando si crea una squadra per le partite di esibizione, un Allenatore può acquistare Incentivi dal proprio Budget di Squadra.



INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto a [pagina 15](#), durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino (vedere [pagina 17](#)) o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Foglio Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una partita di esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori, esclusi le Star Players acquisiti come Incentivi.

Se stai creando una squadra per una partita di esibizione da utilizzare durante un evento o un torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi saranno consentiti. Inoltre, è normale che gli organizzatori di tornei creino i propri Incentivi speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una partita di esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.

INCENTIVI COMUNI

Di seguito è riportato un elenco degli Incentivi comuni. Ci sono molti altri Incentivi e la maggior parte delle squadre ha accesso anche a propri Incentivi unici. Altri incentivi possono essere trovati nei vari supplementi disponibili del Blood Bowl.

TABELLA - INCENTIVI COMUNI

- 0-4 TEMP AGENCY CHEERLEADERS (CHEERLEADER DELL'AGENZIA INTERINALE)**
20.000 gp l'uno.
- 0-3 PART-TIME ASSISTANT COACHES (ASSISTENTI ALLENATORE PART-TIME)**
20.000 gp l'uno.
- 0-1 WEATHER MAGE (MAGO DEL CLIMA)**
30.000 gp l'uno.
- 0-2 BLOODWEISER KEGS (FUSTI DI BLOODWEISER)**
50.000 gp l'uno.
- 0-5 SPECIAL PLAYS (CARTE SPECIALI)**
100.000 gp l'uno.
- 0-8 EXTRA TEAM TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)**
100.000 gp l'uno.
- 0-3 BRIBES (MAZZETTE)**
100.000 gp l'uno (50.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Bribery and Corruption").
- 0-2 WANDERING APOTHECARIES (MEDICI YAGABONDI)**
100.000 gp l'uno (solo squadre che possono ingaggiare un Medico).
- 0-1 MORTUARY ASSISTANT (ASSISTENTE MORTUARIO)**
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight").
- 0-1 PLAGUE DOCTOR (MEDICO DELLA PESTE)**
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Favoured of Nurgle").
- 0-1 RIOTOUS ROOKIES (ESORDIENTI RIBELLI)**
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Low Cost Linemen").
- 0-1 HALFLING MASTER CHEF (CAPOCUOCO HALFLING)**
300.000 gp l'uno (100.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Halfling Thimble Cup").
- ? UNLIMITED MERCENARY PLAYERS (MERCENARI ILLIMITATI)**
Prezzi vari.
- 0-2 STAR PLAYERS**
Prezzi vari.
- 0-2 (INFAMOUS COACHING STAFF (STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI)**
Prezzi vari.
- 0-1 WIZARD (MAGO)**
Prezzi vari.
- 0-1 BIASED REFEREE (ARBITRO DI PARTE)**
Prezzi vari.

0-4 CHEERLEADER DELL'AGENZIA INTERINALE (TEMP AGENCY CHEERLEADERS) 20.000 GP

Fare la Cheerleader non è un lavoro fisso e ci sono sempre giovani aspiranti alla ricerca della loro grande occasione, disposte a sostenere con un pieno di allegria la squadra esausta il giorno della partita! Oltre ad acquistare Cheerleader come aggiunte permanenti al Roster di Squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Cheerleader dell'Agencia Interinale come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Semplicemente 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 dell'Agencia Interinale presa come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

0-3 ASSISTENTI ALLENATORE PART-TIME (PART-TIME ASSISTANT COACHES) 20.000 GP

Tutti sono esperti e se un'Allenatore è disposto a pagare, molti condivideranno la loro esperienza con la squadra! Oltre ad acquistare Assistenti Allenatore come aggiunte permanenti al Roster di Squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Assistenti Allenatore Part-Time come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Semplicemente incrementare il numero di Assistenti Allenatore 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.

0-1 MAGO DEL CLIMA (WIZARD MAGE) 30.000 GP

Molti proprietari di stadi impiegano Maghi del Clima, pagando un buon prezzo per incantesimi altamente localizzati per controllare gli elementi e mantenere i tifosi asciutti e felici. Raramente l'incantesimo del clima viene esteso al campo, a meno che un Allenatore non sia disposto a pagare per un tale servizio! Un Mago del Clima non è un Incentivo Mago e un Allenatore può avere come Incentivo sia un Mago del Clima che un Mago di qualche tipo.

Un Mago del Clima può essere usato una volta per partita, all'inizio di qualsiasi turno della tua squadra, prima di attivare uno qualsiasi dei propri giocatori. Tira sulla tabella del Clima, applicando un modificatore di +1, +2 o -1, -2 come desiderato. Le condizioni climatiche risultanti sono applicate immediatamente e durano fino alla fine del prossimo turno dell'avversario, sostituendo le condizioni climatiche esistenti. Alla fine del prossimo turno avversario o se il Drive termina (quale delle due viene prima) le condizioni climatiche preesistenti tornano ad essere applicate.

0-2 FUSTI DI BLOODWEISER (BLOODWEISER KEGS) 50.000 GP

Nulla dice "torna in campo" quanto una Bloodweiser Ale ghiacciata spillata direttamente dal fusto. C'è probabilmente una regola ufficiale al riguardo del bere durante una partita, ma chi se ne importa se è obbligatoria o è stata vietata. 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 al momento in squadra, compresi Giocatori Vagabondi, Star Players e Mercenari.

0-5 CARTE SPECIALI (SPECIAL PLAYS) 100.000 GP

Ciascun Incentivo di Carte Speciali ti permette immediatamente di pescare una Carta Speciale da usare durante la partita a venire. Sono pescate da uno o più mazzi di Carte Speciali durante la fase degli Incentivi della Sequenza Pre-Partita:

- Ogni Incentivo di Carte Speciali 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 di Carte Speciali 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, se lo fai devi accettare il risultato del rilancio.

TABELLA - CARTE SPECIALI

ID6	RISULTATO
1	RANDOM EVENTS (EVENTI CASUALI)
2	DIRTY TRICKS (COLPI BASSI)
3	MAGICAL MEMORIABILIA (OGGETTI MAGICI)
4	HEROIC FEATS (IMPRESE EROICHE)
5	BENEFITS OF TRAINING (BENEFICI DELL'ALLENAMENTO)
4	MISCELLANEOUS MAYHEM (DISORDINE MISTO)

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

0-8 ALLENAMENTO INTENSIVO (EXTRA TEAM TRAINING) 100.000 GP

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, figuriamoci per una sessione regolare di allenamento, ma se mostri un po' d'oro probabilmente otterrai l'attenzione dei tuoi giocatori. Ogni sessione di Allenamento Intensivo ti fornisce un Re-Roll di squadra ogni tempo della partita.

0-3 MAZZETTE (BRIBES) 100.000 GP (50.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Bribery and Corruption")

Quando un giocatore viene sorpreso a comportarsi male, un sacchetto di pezzi d'oro può avere un effetto sorprendentemente calmante su un arbitro arrabbiato! Una singola Mazzetta può essere usata quando un giocatore è Espulso per aver commesso un Fallo o per aver usato un'Arma Segreta. Per usare una Mazzetta tirare 1D6. Con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore non viene Espulso (e non è causato un Turnover), ma con un risultato di 1 la Mazzetta è sprecata e la decisione dell'arbitro ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita.

Una singola Mazzetta può essere usata dopo che è stato effettuato un tentativo di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta la Chiamata del Fallo con la conseguente espulsione anche dell'Allenatore, come descritto a [pagina 35](#), l'arbitro è talmente infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta questa volta.