

**STAB**

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Stab". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, 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.

**STUNTY\***

Quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche i Tratti 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.

Per finire 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 degli Infortuni Stunty.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

**SWARMING**

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 delle 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 aree laterali. I giocatori Swarming devono essere piazzati nella loro metà campo.

Quando si usa il Tratto Swarming, un Allenatore non può mai piazzare in campo più giocatori con il Tratto Swarming già presenti in campo. Quindi, se una squadra ha già in campo due giocatori con il Tratto Swarming e tira per 3 ulteriori giocatori che possono entrare in campo per Swarming, solo un massimo di 2 giocatori possono entrare in campo per Swarming.

**SWOOP**

Se questo giocatore è lanciato da un giocatore con l'Abilità Throw Team-Mate, usare la Sagoma della Rimessa in Gioco anziché la Sagoma della Direzione Casuale per vedere dove atterra. L'Allenatore mette la Sagoma della Rimessa in Gioco 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 della Rimessa in Gioco.

**TAKE ROOT\***

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole eseguire, ma prima di eseguirla, tirare 1D6:

- 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.

**THROW TEAM-MATE**

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che gli permette di lanciare un compagno di squadra con il Tratto Right Stuff.

**TIMMM-BER!**

Se questo giocatore ha una caratteristica di MA (Capacità 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 sia al momento adiacente. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

**TITCHY\***

Questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni Test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario Dodgia in una casella nella Zona 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.

**UNCHANNELLED FURY\***

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'Azione Blocco 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.

# SQUADRE

Questa sezione contiene le liste utilizzate per creare una squadra debuttante di Blood Bowl da usare nelle partite di Lega. Sono spiegate le regole speciali dei diversi tipi che tutte le squadre hanno, descrivendo i vantaggi e gli svantaggi che queste portano a una squadra. Infine, spiega anche brevemente i "Tiers" (Livelli), un metodo utilizzato per dare un'idea dei relativi punti di forza e di debolezza delle squadre debuttanti di Blood Bowl.

## REGOLE SPECIALI

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl sono, nonostante le apparenze, abbastanza semplici nel loro comportamento e nell'approccio al grande gioco. Altre no. Che siano loro Morti Rianimati, devoti ai Dei dell'Oscrità o Pelleverde corrotti, molte squadre differiscono leggermente dalla norma.

Le regole speciali rappresentano le diverse sfumature delle razze e delle squadre e si dividono in due categorie: la prima, a cui appartengono le regole speciali "Regionali", così denominate dopo famose Leghe o competizioni, e che sono collegate a squadre che giocano tradizionalmente in queste Leghe. La loro funzione è rendere facile determinare quali Incentivi può o non può prendere una squadra, semplificando così le impenetrabili e complicate regole e regolamenti della NAF (un'associazione internazionale di Allenatori dedicati al Blood Bowl).

La seconda categoria, le regole speciali di "Squadra", contiene regole più complesse. Queste si occupano di una caratteristica unica della squadra, qualcosa che la distingue dalle altre. Queste regole speciali garantiscono alla squadra certe benefici non goduti dalle altre squadre.



## REGOLE SPECIALI REGIONALI

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:



### BADLANDS BRAWL

La Badlands Brawl ospita moltissime squadre di Pelleverde e Ogre. Non sorprende che il Blood Bowl nelle Badlands sia un affare brutale, violento ed estremamente disonesto, ma queste sono virtù che lo rendono sempre popolare tra i tifosi.



### ELVEN KINGDOMS LEAGUE

Una delle leghe più antiche del mondo conosciuto, la Elven Kingdoms League è orgogliosa di sostenere le tradizioni del Blood Bowl classicamente corretto. Molti lo trovano noioso ma, in termini di eleganza e competenza, non è seconda a nessuno.



### HALFLING THIMBLE CUP

Tradizionalmente, gli Halfling sono stati associati più strettamente alle arti culinarie piuttosto che al mondo dello sport professionistico. Negli ultimi anni questo è cambiato molto, e la Thimble Cup è diventata un pilastro del calendario del Blood Bowl.



### LUSTRIAN SUPERLEAGUE

La Lustrian Superleague è la competizione più antica del mondo e sede di molte delle squadre più antiche di questo sport. Per millenni è stata chiusa a tutti tranne alle squadre dei Lizardmen, ma negli ultimi anni ha aperto le sue fila per accogliere altre razze.



### OLD WORLD CLASSIC

Dal crollo della NAF, il Blood Bowl nel Vecchio Mondo ha sofferto. Ma negli ultimi anni le fortune dello sport sono migliorate, in gran parte grazie alla fondazione della Old World Classic, una competizione che riunisce molte leghe minori.



### SYLVANIAN SPOTLIGHT

Per molti decenni la Sylvanian Spotlight è stato l'unico posto in cui la maggior parte delle squadre di Non Morti potevano sperare di competere. Negli ultimi anni, lo sviluppo della magia della protezione solare ha cambiato questo, permettendo agli athleticamente inclini Non Morti di giocare sempre e ovunque!



### UNDERWORLD CHALLENGE

Una lega segreta che, fino a poco tempo fa, molti esperti hanno rifiutato credere addirittura esistesse! L'Underworld Challenge ospita molte strane e diverse squadre, che raramente si vedono alla luce del giorno. Per essere uno spettacolo orribile, non è seconda a nessuno.



### WORLDS EDGE SUPERLEAGUE

Giocata sulle alte vette sotto i cieli sereni, la Superleague è l'orgoglio del regno nanico. Le partite durano molte ore in quanto le regole sono accuratamente controllate e ricontrollate, assicurandosi che la purezza dell'opera sacra di Roze-El venga mantenuta. È interessante notare che in Nanesco, "venerabile" e "noioso", si scrivono allo stesso modo.