

REGOLE SPECIALI DI SQUADRA

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:

BRIBERY AND CORRUPTION

Molte squadre sono leggendarie senza scrupoli. Tali squadre eccellono nella violenza e nel gioco sporco. Inoltre, non hanno paura di esercitare la propria influenza sugli arbitri, neanche attraverso estorsioni o ricatti, incoraggiandoli a chiudere un occhio anche davanti alle più illegali delle procedure illegali!

Ci vuole davvero un arbitro con una grande forza di volontà per rischiare di farsi nemica una squadra così rinomata per reagire... male nei confronti di qualsiasi arbitro che ne rimproveri il suo comportamento:

- Una volta per partita, quando si tira sulla Tabella Chiamata del Fallo, puoi ripetere un tiro di 1 naturale.

Inoltre, una squadra con questa regola speciale può acquistare determinati Incentivi ad un prezzo ridotto, come annotato nella descrizione di tale Incentivo.

FAVOURED OF...

I seguaci dei Poteri Perniciosi sono attratti dal Blood Bowl, rendendo omaggio ai loro dei oscuri attraverso la violenza sul campo. Mentre molte squadre adorano il Caos come credo supremo, molti altre dedicano le loro anime interamente ad un'unica divinità protettrice.

Alcuni incentivi sono disponibili solo per le squadre che sono "Favorite da" uno specifico potere del Caos, come indicato nella loro descrizione. Una squadra può essere indicata come: Favorita dal Caos Indiviso, Favorita da Khorne, Favorita da Nurgle, Favorita da Tzeentch o Favorita da Slaanesh. In alcuni casi, tuttavia, puoi essere in grado di scegliere l'allineamento della squadra quando la squadra è creata per la prima volta, come nel caso dei Chaos Renegades.

Una squadra con questa regola speciale non può cambiare il suo allineamento.

LOW COST LINEMEN

Alcune squadre schierano Linemen di grande abilità e capacità. Altre le squadre non li schierano e si avvarranno felicemente dei più inutili dei giocatori per completare i propri ranghi. Prontamente disponibili, facilmente sostituibili e di solito disposti a lavorare per pochi soldi, tali giocatori colmano i vuoti nei Roster, ma raramente faranno molto di più!

Le squadre con questa regola speciale non sono molto esigenti nei confronti dei Linemen che assumono. Per compensare questo, di solito non si preoccupano di pagarli:

- In Lega (ma non per partite di esibizione), quando si calcola il Valore Corrente di qualsiasi giocatore Lineman ingaggiato a tempo indeterminato in una squadra con questa regola speciale, la Quota di Ingaggio di quel giocatore non è inclusa.

MASTERS OF UNDEATH

Le squadre con questa regola speciale rientrano tutte nella più ampia categoria dei "Non Morti". Generalmente create dalla rianimazione dei cadaveri di giocatori appena deceduti e riportati in gioco da negromanti appassionati di atletica, queste squadre non sempre funzionano come le loro controparti più vitali!

L'Allenatore di questa squadra è sostituito da un Negromante. Una volta per partita, può "Richiamare dalla Morte":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non ha i Tratti Rigenerazione o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO, e se non può essere salvato da un Medico, un nuovo giocatore novellino del tipo Zombie Lineman, viene immediatamente posizionato nello spazio Riserve della panchina della squadra di "Non Morti". Nota che questo potrebbe portare la squadra ad avere più di 16 giocatori per il resto della partita.
- Durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, questo giocatore può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nella sua Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Negromante può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

TIER

Non tutte le squadre sono create uguali. Alcune squadre principianti sono più impegnative da allenare rispetto ad altre sia a causa del modo in cui i giocatori e le loro diverse Abilità interagiscono, o perché di fondo dovranno sempre lottare per vincere (dopotutto, che possibilità avrebbe davvero una squadra di Halfling contro una squadra di Dark Elf?). Questo è del tutto intenzionale e nel corso degli anni moltissimi Allenatori esperti hanno assaporato la sfida di giocare per vincere con delle squadre che potrebbero essere considerate abbastanza improbabili come vittoriose!

Tutte le squadre appartengono a uno dei tre Tier, come descritto in dettaglio nel loro elenco di squadre:

- Tier 1 è occupato dalle squadre più forti e permissive, quelle che possono facilmente riprendersi dagli errori e contrattempi.
- Tier 2 è costituito da quelle squadre che spesso richiedono un po' più di esperienza da parte dell'Allenatore per eccellere. Sono tutte squadre altamente competitive, ma spesso un piccolo errore può rivelarsi costoso!
- Tier 3, altrimenti noto come squadre "Stunty", ospita le squadre più difficili da padroneggiare. Halfling, Goblin e altre, tali squadre sono spesso vittime da parte dei duri giocatori più grandi e più forti, ma possono comunque esibirsi bene nelle mani di un'Allenatore esperto. Per chiunque desideri una vera sfida ma un gioco davvero divertente, le squadre Stunty sono la scelta giusta!

FAQ DOMANDE E RISPOSTE

Il seguente commentario del designer è inteso come un complemento al regolamento Blood Bowl e a qualunque numero della rivista Spike! 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 **rosso**. 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@gwpic.com

AGGIORNATO A NOVEMBRE 2021

NOTA: I numeri di pagina di colore **azzurro indicano la pagina di riferimento del Manuale o Compendium in Italiano.**

MANUALE DI BLOOD BOWL

D: Può una squadra usare più 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 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 un 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: Se una squadra ha meno di 11 giocatori disponibili per la partita, è necessario che ingaggi abbastanza Giocatori Vagabondi (Journeyman) fino a portare temporaneamente ad 11 il numero dei giocatori della squadra prima di poter prendere altri Incentivi quali Star Players? (p.38/**17**)

R: Sì.

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: Se un giocatore è Espulso come risultato di "Troppi Giocatori" può il suo Allenatore contestare la Chiamata del Fallo o usare una Mazzetta per evitare l'Espulsione? (p.40/**19**)

R: Sì, tuttavia, il giocatore che evita l'Espulsione in questo modo non può rimanere in campo ed è invece posizionato nello spazio delle Riserve della Panchina.

D: Quando una squadra schiera giocatori aggiuntivi in campo per effetto del Tratto Swarming, e questo porta il numero dei giocatori in campo sopra ad 11, possono quei giocatori essere Espulsi durante il Drive per la regola Troppi Giocatori? (p.40/**19** & 87/**63**)

R: No. La regola Troppi Giocatori è usata quando ci sono più giocatori di quelli che sono normalmente disponibili per quella squadra in campo (di solito 11). Il Tratto Swarming aumenta il numero dei giocatori che la squadra può piazzare di un D3 per la durata del Drive, purché la squadra non superi il nuovo limite, i giocatori non possono essere Espulsi per la regola Troppi Giocatori. Se c'è un qualsiasi giocatore schierato in campo sopra il limite concesso alla squadra con il Tratto Swarming, esso può essere Espulso normalmente per la regola Troppi Giocatori.

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 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 Lancio Compagno di Squadra. 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 Inadente 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 di Abilità 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: Se un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+X) esegue un'Azione Blocco, e sceglie il risultato Entrambi a Terra e quindi Atterra sé stesso, può ancora applicare gli effetti di Mighty Blow (+X)? (p.57/[31](#) & 80/[58](#))

R: No, quando il Tiro per il controllo Armatura viene eseguito per il giocatore avversario, il giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+X) è Prono, e quindi non può usare l'Abilità.

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 SPP per l'Intercetto o 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 "-" 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: Se un giocatore seleziona casualmente un incremento di Caratteristica, e poi decide che non intende acquisire l'incremento ottenuto con il tiro del dado, può invece scegliere un'Abilità Secondaria. Potrebbe invece scegliere un'abilità Primaria se volesse? (p.71/[40](#))

R: Sì.

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 o 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, nell'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, nell'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 dall'Abilità 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 Pair 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 Pair of Hands? (p.75/**54**)

R: No.

D: Se un giocatore con l'Abilità Safe Pair 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 essere usata su movimenti al di fuori dell'attivazione di un giocatore, come quelli forniti dal risultato Blitz della Tabella dell'Evento Kick-Off? (p.75/**54**)

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

D: Può un Arbitro di Parte essere usato contro un giocatore avversario con l'Abilità Sneaky Git che ha tirato un doppio sul Tiro Armatura, e che non è stato Espulso per l'Abilità Sneaky Git? (p.75/**54** & 95/**52**)

R: Sì.

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: Quando un giocatore con l'Abilità Frenzy esegue un'Azione Blocco contro un giocatore con l'Abilità Foul Appearance, se il risultato della prima Azione Blocco è che il giocatore che blocca segue per eseguire una seconda Azione Blocco, deve di nuovo tirare per l'Abilità Foul Appearance? (p.77/**55** & 78/**56**)

R: Sì.

D: Può l'Abilità Strip Ball essere usata per far perdere il pallone ad un giocatore avversario con l'Abilità Stand Firm? (p.77/**55** & 80/**58**)

R: Sì, se il giocatore avversario sceglie di non essere spinto indietro, perderà il pallone nella casella in cui è rimasto fermo.

D: Può un giocatore con le Abilità Claws e Mighty Blow (+X) usarle insieme per rompere l'armatura avversaria con meno di 8+ come previsto dall'Abilità Claws? (p.78/**56** & 80/**58**)

R: No.

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 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 Lancio Compagno di Squadra? (p.79/**57**)

R: No.

D: L'Abilità 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: Quando esattamente può muovere un giocatore con l'Abilità Running Pass dopo aver risolto il passaggio? (p.79/**57**)

R: Dopo che il pallone è stato ricevuto con successo, salvo che non sia stato generato un Turnover.

D: Cosa accade quando un giocatore con il Tratto Bombardier e l'Abilità Safe Pass ottiene un Fumble mentre stava eseguendo un'Azione Speciale Lancio della Bomba? (p.79/**57** & 83/**60**)

R: La bomba non andrà persa e non esploderà nelle mani del giocatore. L'attivazione del giocatore finirà.

D: Può un giocatore che esegue un'Azione Speciale Lancio della Bomba usare l'Abilità Running Pass per muovere dopo aver lanciato la bomba? (p.79/**57** & 83/**60**)

R: Sì.

D: L'Abilità Brawler afferma che un giocatore può usare questa Abilità quando esegue un'Azione Blocco 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 Blocco, 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 Trattati 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 di 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: Può il Tratto Stab essere usato insieme all'Abilità Multiple Block per eseguire due Azioni Speciali Stab? (p. 80/**58** & 86/**63**)

R: Sì.

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: Un giocatore Prono che fallisce il Tiro per il Tratto Animal Savagery si scaglierà ancora contro un compagno di squadra? (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: Quando si usa il Tratto Bombardier, può essere usato un Re-Roll per determinare se una bomba che è stata "ricevuta" esplode? (p.83/60)

R: No.

D: Se ottengo un 1 quando tiro per vedere se posso usare i Tratti 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: Deve un giocatore che ha dichiarato un'Azione Speciale Hypnotic Gaze dichiarare il bersaglio dell'Azione Speciale quando è attivato e prima di muovere? (p.85/61)

R: Sì.

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: Può un giocatore che ha messo radici per il Tratto Take Root usare un'Abilità quale Pile Driver o Wrestle al fine di posizionare se stesso Prono e quindi non essere più Radicato? (p.87/63)

R: Sì.

D: Se io prendo come Incentivo un Arbitro di Parte, questo significa che il mio Allenatore non può essere Espulso quando contesta la Chiamata del Fallo in quanto l'Arbitro di Parte mi dà un bonus +1 quanto tiro per la Chiamata del Fallo e l'Allenatore è Espulso solo con un risultato di 1? O un 1 naturale è sempre un fallimento? (p.95/52)

R: Un 1 naturale non è sempre un fallimento quando tiri per la Chiamata del Fallo, così avere un Arbitro di Parte significa che l'Allenatore non può essere Espulso in quanto riceverà sempre il +1 al tiro.

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, eccetera)? (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 d'oro dell'agente si applica per ogni stagione precedente inclusa quella appena finita? (p.100/45)

R: Sì.

D: Quando si riconvoca una squadra, l'onorario dell'agente (i 20.000 gp per stagione che ha giocato) è aggiunto alla Lista di Squadra, o sono i 20.000 gp usati solo per l'iniziale riconvocazione del giocatore in questione? (p.100/45)

R: Solo per l'iniziale riconvocazione del giocatore in questione. Così un giocatore che vale 50.000 gp sarà riconvocato per 70.000 gp spesi dal Budget di riconvocazione per la sua seconda stagione, ma il suo valore sarà ancora di 50.000 gp nella Lista di Squadra.

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/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/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/Compendium)

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

DEATH ZONE

D: Se un giocatore viene spinto da un Tamburo Waaagh! Può ancora usare le Abilità che sarebbero in effetto quando spinto come Side Step o Stand Firm? (p.36 Death Zone/Compendium)

R: Sì.

D: In una partita di Blood Bowl Seven, può il pallone essere piazzato nel Campo Centrale durante il Kick-Off? (p.93 Death Zone/BB Sevens)

R: Sì.

GLOSSARIO



- **AG (AGILITY)** Caratteristica di Agilità di un giocatore.
- **APOTHECARY** Medico.
- **ASSISTANT COACH** Assistente Allenatore.
- **AV (ARMOUR VALUE)** Caratteristica del Valore Armatura di un giocatore.
- **BADLY HURT** Gravemente Ferito, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **BIG GUYS** Giocatori "grandi" di una squadra, quelli con Caratteristica di Forza di 5+.
- **BLITZ** Un'Azione che combina un'Azione Movimento ed un'Azione Blocco.
- **BLITZERS** Giocatori "punta di diamante" di ogni squadra.
- **BLIZZARD** Bufera di Neve.
- **BLOCKERS** Giocatori "pesanti" di una squadra.
- **BOMB PASS** Passaggio Bomba.
- **BOTH DOWN** Entrambi a Terra.
- **BOUNCE** Rimbalzo.
- **CAS (CASUALTY)** Perdita, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **CATCHERS** Ricevitori di una squadra.
- **CHEERLEADERS** Ragazze Pon Pon.
- **COACH** Allenatore.
- **COMMON INDUCEMENTS** Incentivi Comuni.
- **COMP** Completo.
- **CTV (CURRENT TEAM VALUE)** Valore Corrente di Squadra.
- **DEAD** Morto.
- **DEVIATE** Deviazione.
- **DODGE** Smarcarsi (Dodgiare), uscire dalla Zona Tackle di un avversario.
- **DRIVE** Segmento di gioco che può comprendere uno o più turni. Termina con un Touchdown, o la fine di un Tempo.
- **FANS** Tifosi.
- **FF (FAN FACTOR)** Il numero dei Tifosi al seguito di una squadra.
- **FOUL** Fallo.
- **FUMBLE** È una "svirgolata", il giocatore "perde" la palla dalla casella in cui si trova.
- **HAND-OFF** Passaggio alla Mano. Quando si passa la palla ad un giocatore In Piedi adiacente.
- **INDUCEMENTS** Incentivi.
- **JOURNEYMEN** Giocatori Vagabondi.
- **KICK-OFF** Calcio d'inizio.
- **KO (KNOCKED OUT)** "Messo fuori combattimento", il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **LASTING INJURY** Infortunio Persistente.
- **LINE OF SCRIMMAGE** Linea di Scrimmage, la linea centrale del campo che lo divide in due parti uguali.
- **LINEMEN** Uomini di Linea, il giocatore base di ogni squadra (anche se chiamato in altri modi).
- **LONG PASS** Passaggio Lungo.
- **MA (MOVEMENT ALLOWED)** Caratteristica di Movimento di un giocatore.
- **MNG (MISS NEXT GAME)** Perde la prossima partita.

- **MVP** Miglior Giocatore in Campo.
- **NI (NIGGLING INJURY)** Infortunio Serio.
- **NUFFLE** Divinità protettrice del Blood Bowl.
- **PA (PASSING ABILITY)** Caratteristica di Abilità nel Passaggio di un giocatore.
- **PERFECT CONDITIONS** Condizioni Perfette.
- **PETTY CASH** Borsellino.
- **PLAYER DOWN** Attaccante a Terra.
- **POURING RAIN** Acquazzone.
- **POW** Difensore a Terra.
- **PRAYERS TO NUFFLE** Preghiere a Nuffle (vedi Tabella).
- **PRONE** Prono, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in su.
- **PUSH BACK** Spintonato.
- **QUICK PASS** Passaggio Rapido.
- **RE-ROLL** Ritiro dei dadi.
- **ROLLING OFF** Tiro in contemporanea da parte dei due Allenatori di un singolo dado. Il più alto vince.
- **ROSTER** Scheda di Squadra, il foglio dove vengono annotate i giocatori, le loro Abilità e variazioni, Tesoreria, Re-Roll, eccetera.
- **RUNNERS** Corridori di una squadra.
- **RUSH** Passi Aggiuntivi, quando un giocatore si muove di una o due caselle extra oltre la sua Capacità di Movimento.
- **SCATTER** Dispersione.
- **SERIOUS HURT** Ferita Seria.
- **SERIOUS INJURY** Infortunio Serio.
- **SHORT PASS** Passaggio Corto.
- **SPP (STAR PLAYER POINTS)** Punti Star Player, i punti esperienza che un giocatore ottiene compiendo alcune azioni in partita.
- **ST (STRENGTH)** Caratteristica di Forza di un giocatore.
- **STUMBLE** Difensore Incespica.
- **STUNNED** Stordito, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in giù.
- **SWELTERING HEAT** Caldo Soffocante.
- **TACKLE ZONE** Zona Tackle, la zona di "placcaggio" di un giocatore In Piedi corrispondente alle 8 caselle a lui adiacenti.
- **TD (TOUCHDOWN)** Meta.
- **THROWERS** Lanciatori di una squadra.
- **TOUCHBACK** Quando la palla esce dal campo o finisce nella metà campo della squadra che calcia. Può essere data in mano ad un giocatore a scelta della squadra che riceve.
- **TREASURY** Tesoreria.
- **TV (TEAM VALUE)** Valore di Squadra.
- **TURNOVER** Cambio improvviso di turno. La squadra non attiva diventa quella attiva.
- **UNDERDOG** Sfavoriti.
- **VERY SUNNY** Soleggiato.
- **WEATHER** Condizioni Meteo.

