

## LEGHE DEL NORD

L'INVERNO STA ARRIVANDO

Popolate da squadre di massicci Norsca e da chiunque sia abbastanza folle da navigare attraverso i freddi e desolati mari del Nord, le Leghe del Nord sono una prova abbastanza difficile per qualunque squadra che voglia provare a sé stessa di essere la migliore. Con il suo brutale ed intransigente clima, per non menzionare il brutale stile di gioco della maggior parte delle squadre, solo i più duri e robusti giocatori possono sperare di sopravvivere tutti di un pezzo ad una stagione nelle Leghe del Nord!

### ICEBOWL

Questa è una variante di una normale stagione di Lega, come descritto nel regolamento di Blood Bowl. La Icebowl differisce da una normale lega tuttavia in un paio di aspetti:

#### APERTA A TUTTI

La Icebowl è aperta a tutti i partecipanti. Gli Allenatori possono portare qualunque squadra essi vogliano con un Budget iniziale di 1.000.000 gp da spendere per creare la squadra per questa Lega a venire.

#### SPONSOR

All'inizio della Icebowl, ogni squadra deve decidere da quale dei seguenti quattro sponsors vuole essere rappresentata nella Lega a venire: Norsca Face, Bloodweiser, Svensson's Shipping Co. o Agmund's Apothecary.

Ogni sponsor fornisce dei benefici unici alla squadra che lo sceglie:

#### NORSCA FACE

Se Norsca Face è il tuo sponsor, all'inizio di ogni tempo incrementa i tuoi Re-Roll di Squadra di 1.

#### BLOODWEISER

Se Bloodweiser è il tuo sponsor, la tua squadra riceverà gratis due Barili di Bloodweiser ogni partita per la durata di tutta la Lega. Non puoi acquisire altri Barili di Bloodweiser durante il passaggio 4 della Sequenza Pre-Partita. Perché spendere soldi quando sei già sponsorizzato!

#### SVENSSON'S SHIPPING CO.

Se Svensson's Shipping Co. è il tuo sponsor puoi selezionare una carta Special Play gratis ogni partita per la durata di tutta la Lega. Questa carta può essere scelta da qualsiasi mazzo di carte Special Play disponibile per la tua squadra.

#### AGMUND'S APOTHECARY

Se Agmund's Apothecary è il tuo sponsor puoi ingaggiare gratis un Medico Vagabondo ogni partita per la durata di tutta la Lega. Le squadre che normalmente non possono ingaggiare Medici non possono essere sponsorizzate da Agmund's Apothecary.

#### INCENTIVI

Tutti gli Incentivi, a discrezione del Commissario di Lega, possono essere usati nell'Icebowl. Inoltre le squadre che partecipano all'Icebowl hanno accesso anche a dei nuovi Incentivi (sempre a discrezione del Commissario di Lega):



**0-1 NORSCAN SEER (VEGGENTE NORSCA)**  
**50.000 GP**  
**(Qualsiasi Squadra)**

Alcune delle molte superstizioni popolari in Norsca credono che gli assennati ed antichi saggi del nord ora interpretano la parola di Nuffle attraverso il lancio delle ossa e la lettura delle rune di pietra. Immediatamente dopo il passaggio 6 della Sequenza Pre-Partita, una squadra che ha ingaggiato un Norscan Seer può chiedere la lettura delle rune; quindi tira un D6 e consultano la tabella sotto:

#### TABELLA - NORSCAN SEER

##### ID6 RISULTATO

- 1 THE PORTENTS READ DOOM!**  
**(I PRESAGI LEGGONO SVENTURA!)**  
La squadra perde immediatamente un Re-Roll di Squadra.
- 2-3 THE PORTENTS ARE CLOUDED, MUCH LIKE THE WEATHER**  
**(I PRESAGI SONO OSCURI COME IL TEMPO)**  
Puoi immediatamente cambiare le Condizioni Meteo con qualsiasi risultato della Tabella del Clima.
- 4-5 NUFFLE IS WATCHING...**  
**(NUFFLE CI STA OSSERVANDO...)**  
Puoi immediatamente tirare una volta sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle.
- 6 NUFFLE SMILES ON US THIS DAY!**  
**(NUFFLE CI SORRIDE OGGI!)**  
Selezionare casualmente un giocatore della tua squadra che sia disponibile durante questo Drive e che non abbia il Tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, quel giocatore ottiene una singola Abilità Primaria di sua scelta.

#### TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che saliranno in vetta all'Icebowl saranno ricordate nelle canzoni e nelle saghe per gli anni a venire. I piazzati sul podio sono remunerati come segue:

#### PREMI LUCCICANTI

Come al solito le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono pezzi d'oro come descritto nel regolamento di Blood Bowl.

#### CALICE ICEBOWL

Un aggiunta ai premi in denaro, il vincitore riceverà il Calice Icebowl che non solo è un premio glorioso ma anche un magnifico recipiente per bere! Un tale premio incoraggia qualsiasi squadra a partecipare alle Leghe del Nord. La squadra che detiene il Calice Icebowl ottiene la seguente capacità all'inizio di ogni partita:

- All'inizio della partita tirare un D6, con un risultato di 4+, la squadra ottiene un Re-Roll di Squadra extra per la durata della partita.

**CLIMA DELLA RIGIDA TUNDRA**

Nel freddo nord le partite non si giocano in grandi stadi su manti erbosi impeccabili. L'azione si svolge sulla neve compattata ed il ghiaccio della tundra Norsca, o sui ponti di legno delle grandi navi. Questi campi, raramente sono protetti dalle avverse Condizioni Meteo che imperversano tutto l'anno nei territori Norsca, rendendo il clima un altro fattore che gli Allenatori devono tenere in considerazione quando pianificano le partite.

Per rappresentare le condizioni meteo uniche che le squadre trovano durante l'Icebowl, viene usata la seguente tabella quando si gioca nelle Leghe del Nord:

**TABELLA - CLIMA DELLA RIGIDA TUNDRA****2D6 RISULTATO****2 WIND CHILL (VENTO GELIDO)**

Il vento pungente è tale da forzare alcuni giocatori a rimanere in panchina. Alla fine del passaggio 1 della Sequenza di Inizio di un Drive, entrambi gli Allenatori tirano un D6. La squadra che ottiene il risultato più basso (o entrambe in caso di pareggio) seleziona casualmente uno dei propri giocatori in campo. Quel giocatore è esausto del vento terribile. Piazzare immediatamente il giocatore al caldo nello spazio Riserve della propria panchina.

**3 FREEZING FOG (NEBBIA GELATA)**

Il clima è così freddo che rende le dita dei giocatori insensibili, rendendo difficile gestire il pallone! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità nel tentativo di Ricevere, Raccogliere o Interferire con un'Azione Passaggio.

**4-10 CLEAR AND CALM (CALMO E SERENO)**

Il clima spesso pericoloso è stranamente calmo e caldo, rendendo le condizioni perfette per il Blood Bowl.

**11 HAIL SHOWER (DOCCIA DI GRANDINE)**

All'inizio di ogni turno di squadra, tirare un D6. Con un risultato di 1, selezionare casualmente un giocatore in campo della squadra attiva. Quel giocatore è colpito da un inconsueto grandissimo chicco di grandine; effettuare un Tiro Armatura per questo giocatore. Se l'armatura è rotta, non effettuare il Tiro Infortunio, il giocatore è automaticamente Stordito. Questo non causerà un Turnover anche se viene Atterrato il giocatore in possesso del pallone.

**12 WHITE OUT (TUTTO BIANCO)**

Sta nevicando così pesantemente che è impossibile vedere qualcosa! I giocatori non possono effettuare Azioni Passaggio. Inoltre, un giocatore non può dichiarare un'Azione Blitz contro un giocatore avversario che si trovi a più di tre caselle da lui.

**EVENTO KICK-OFF DI NORSCA**

Per rappresentare una partita di Blood Bowl nel desolato nord, dove tifosi chiassosi e clima imprevedibile possono causare qualsiasi sorta di caos, la seguente Tabella dell'Evento Kick-Off è usata per tutte le partite durante l'Icebowl:

**TABELLA - EVENTO KICK-OFF DI NORSCA****2D6 RISULTATO****2 PITCHSIDE BRAWL (RISSA A BORDO CAMPO)**

I tifosi se le stanno dando di santa ragione e hanno invaso il campo per continuare a darselo! Entrambi gli Allenatori selezionano casualmente D3 dei loro giocatori fra quelli in campo. Tutti i giocatori selezionati casualmente sono piazzati Proni e diventano Storditi.

**3 ICICLES (GHIACCIOLI)**

Questi ghiaccioli sembrano proprio affilati! Per fortuna la maggior parte di essi si scioglierà prima che le squadre li possano utilizzare! Entrambi gli Allenatori selezionano uno dei loro giocatori fra quelli in campo. Il giocatore scelto può effettuare un'Azione Speciale Stab prima della fine del Drive.

**4 SNOWBALL (PALLA DI NEVE)**

I tifosi tirano una raffica di palle di neve ai giocatori in campo, distraendo la maggior parte di essi! Entrambi gli Allenatori selezionano casualmente uno dei loro giocatori fra quelli in campo. La prima volta che il giocatore selezionato viene attivato in questo Drive, la sua attivazione termina immediatamente e passa il resto del turno a cercare i colpevoli!

**5 HIGH KICK (CALCIO ALTO)**

Un giocatore Libero della squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata.

**6 CHEERING FANS (TIFOSI SCATENATI)**

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Cheerleaders. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiera a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiera a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve ritirare.

**7 BRILLIANT COACHING (ALLENAMENTO EFFICACE)**

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Assistenti Allenatore. Chi ottiene il risultato più alto riceve un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per il Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso. In caso di pareggio nessuno ottiene il Re-Roll aggiuntivo.

**8 CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)**

Ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche sulla Tabella del Clima della Rigida Tundra. Se il risultato è di nuovo "Calmo e Sereno", la palla si disperderà come descritto nel regolamento prima di atterrare.

**9 QUICK SNAP! (SCARTO RAPIDO)**

1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone Tackle avversarie.

**10 SNOW DRIFTS (CUMULI DI NEVE)**

Piccoli cumuli di neve ricoprono il campo attenuando l'atterramento quando i giocatori toccano il suolo! Applicare un modificatore -1 a qualsiasi Tiro Armatura fino alla fine del Drive.

**11 RECKLESS ROOKIES (NOVELLINI SPERICOLATI)**

Talvolta, i giovani novellini di Norsca non possono fare a meno di unirsi alla partita, anche se non sono i benvenuti! Entrambi gli Allenatori ottengono un Norse Raider Lineman per la durata del Drive. Questo significa che le squadre possono avere più di 11 giocatori in campo per questo Drive e che possono essere piazzati ovunque nella propria metà campo ma non nelle Aree Laterali. Alla fine del Drive, rimuovere il Norse Raider Lineman dal gioco come se fosse stato espulso dall'Arbitro.

**12 FEAST AND DRINK! (FESTEGGIA E BEVI!)**

Entrambe le squadre sembrano aver fatto un sacco di baldoria prima di entrare in campo! Tutti i giocatori di entrambe le squadre ottengono il Tratto Drunkard, anche se non lo avevano ovviamente!