

2. AGGIORNARE I TIFOSI SFEGATATI

Un buon risultato può vedere l'aumento dei tifosi al seguito di una squadra e una serie di vittorie prolungate può portare i tifosi ad affollarsi per acquistare biglietti e merchandise. Questo tipo di popolarità può davvero aiutare finanziariamente una squadra:

- Se la tua squadra ha vinto la partita, tira 1D6. Se il risultato è uguale o superiore alla tua attuale caratteristica di Tifosi Sfegatati, aumenta la caratteristica dei Tifosi Sfegatati di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita, tira 1D6. Se il risultato è inferiore rispetto alla tua attuale caratteristica di Tifosi Sfegatati, riduci la tua caratteristica di Tifosi Sfegatati di 1.
- Se la partita è finita con un pareggio, nessuna delle due squadre vedrà la caratteristica di Tifosi Sfegatati aumentare o diminuire.

3. AVANZAMENTI DEI GIOCATORI

Durante una Lega, i giocatori della tua squadra si evolveranno guadagnando SPP (Punti Star Player) durante le partite a cui partecipano. Se un giocatore guadagna abbastanza SPP, guadagna un avanzamento. I giocatori che sopravvivono abbastanza a lungo progrediranno per diventare Giocatori Leggendarî, con caratteristiche e Abilità Speciali che hanno acquisito nel corso della loro carriera sui campi di Blood Bowl.



REGISTRARE GLI SPP

Il Roster di Squadra include caselle in cui tenere un conteggio dei risultati ottenuti da ogni giocatore durante una partita. Ogni volta che un giocatore fa qualcosa per guadagnare SPP, tu devi registrarlo. Alla fine della partita, fai tutti i conteggi e registra il numero totale di SPP di quel giocatore.

Notare che le Star Players e/o i Mercenari acquistati come Incentivi all'inizio del gioco non guadagnano SPP. I Giocatori Vagabondi, invece, li guadagnano, e devi registrare qualsiasi SPP che un Giocatore Vagabondo guadagna durante una partita, perché quel giocatore avrà l'opportunità di essere ingaggiato in modo permanente nel Passaggio 4.

GUADAGNARE GLI SPP

Che sia segnando un Touchdown, o che sia guadagnando il titolo di MVP o altro, questo è l'elenco completo delle imprese che generano SPP:

COMPLETO (COMP)

Spesso quando un giocatore passa la palla o lancia un compagno di squadra, qualcosa può andare storto. Quando va bene tuttavia, si dice che ha fatto un Completo e i tifosi adorano questo!

- **PASSAGGIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Passaggio con risultato Accurato, che viene ricevuta da un compagno di squadra che occupa la casella di destinazione, si dice che abbia effettuato un "Passaggio Completo". Un Passaggio Completo fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **LANCIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra con un risultato Superbo, e se il giocatore lanciato atterra in sicurezza, si dice che abbia fatto un "Lancio Completo". Per un lancio completo il giocatore guadagna 1 SPP.

INTERFERENZA DI PASSAGGIO

Quando un giocatore interferisce con successo un'Azione Passaggio, l'effetto può essere davvero drammatico! Una semplice Deflezione può avere un enorme impatto in una partita, mentre un Intercetto può invertire completamente il flusso di gioco!

- **DEFLEZIONE** Una Deflezione fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **INTERCETTO** Un'Intercetto fa guadagnare al giocatore 2 SPP.

PERDITE (CAS)

Se un giocatore avversario viene Atterrato come risultato di un'Azione Blocco e rimosso dal gioco come Perdita, indipendentemente dal giocatore che ha eseguito l'azione, si dice che il tuo giocatore abbia causato una "Perdita". Causare una Perdita fa guadagnare al giocatore 2 SPP. Notare che gli SPP per aver causato una Perdita si guadagnano anche se entrambi i giocatori sono stati Atterrati e rimossi dal gioco. Notare anche, che i tiri Perdita causati dalla folla o da qualsiasi altro tipo di azione non fanno guadagnare SPP.

TOUCHDOWN (TD)

Quando un giocatore segna un Touchdown, guadagna 3 SPP. Se alla tua squadra sono stati assegnati Touchdowns come effetto dell'avversario che ha concesso la partita, come descritto a [pagina 37](#), puoi assegnare ogni Touchdown a un giocatore di tua scelta e dare loro gli SPP di conseguenza.

MIGLIOR GIOCATORE IN CAMPO (MVP)

Alla fine della partita, ogni Allenatore sceglie un giocatore a caso della propria squadra (esclusi le Star Players e/o Mercenari) che era idoneo a giocare durante questa partita e che non abbia subito un risultato di Perdita 15-16, MORTO. Quel giocatore riceve il premio MVP, guadagnando 4 SPP.

SPENDERE GLI SPP

Se, una volta determinato il MVP e assegnati gli SPP ad ogni giocatore, un giocatore ha SPP a sufficienza, può spenderli per ottenere un avanzamento. Il costo in SPP di ogni avanzamento è mostrato nella tabella sottostante. Più un giocatore è esperto, più SPP costerà ogni nuovo avanzamento che vuole acquisire. Un giocatore non è obbligato a spendere i propri SPP fino a quando non ne ha accumulato abbastanza per selezionare casualmente un incremento di caratteristica, a quel punto deve spendere parte o tutti dei suoi SPP.

TABELLA DEGLI AVANZAMENTI	Abilità Primaria a caso	Abilità Primaria scelta o Abilità Secondaria a caso	Abilità Secondaria scelta	Incremento di Caratteristica a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star Emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP



NUOVE ABILITÀ

Ogni Roster di Squadra mostra le categorie delle Abilità disponibili per ogni giocatore. I giocatori hanno un accesso "Primario" ad alcune categorie delle Abilità e un accesso "Secondario" ad altre. I giocatori possono acquisire facilmente le Abilità dalle loro categorie Primarie, mentre acquisire le Abilità dalle loro categorie Secondarie è molto più costoso in termini di SPP.

Scegliere un'Abilità è semplice: selezionare una categoria delle Abilità a disposizione del giocatore e scegliere un'Abilità da quella categoria che il giocatore non ha già, quindi ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Quando un giocatore ottiene un'Abilità casuale, scegliere la categoria delle Abilità da cui si desidera generare l'Abilità e tirare 2D6, uno dopo l'altro, sulla Tabella delle Abilità a [pagina 53](#) (ripetere il tiro se il giocatore ha già quell'Abilità o se lancia un'Abilità che non può avere) e ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato nella Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Notare che, senza eccezioni, a nessun giocatore può essere assegnata come nuova Abilità un'Abilità che già possiede. Ad esempio, non si può dare a un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+ X) la stessa Abilità di nuovo nel tentativo di migliorare l'effetto dell'Abilità.

INCREMENTI DI CARATTERISTICA

Invece di spendere SPP per una nuova Abilità, un giocatore può spendere SPP per incrementare una caratteristica. Per farlo, semplicemente ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti, tirare 1D16 nella tabella sottostante e registrare la caratteristica incrementata del giocatore nel tuo roster di squadra.

TABELLA - INCREMENTO DI CARATTERISTICA

1D16 RISULTATO

- 1-7** **MA** o **AV** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
- 8-13** **MA** o **PA** o **AV** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
- 14** **AG** o **PA** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
- 15** **ST** o **AG** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
- 16** **A SCELTA** Incrementa di 1 una Caratteristica scelta

Nota che nessuna caratteristica potrà mai essere migliorata più di due volte o al di sopra del valore massimo visualizzato a [pagina 12](#). Se scegli a caso una caratteristica che non può essere migliorata o che non desideri migliorare, il giocatore può invece scegliere un'Abilità Secondaria.

Nel caso della Capacità di Movimento, Forza o Valore Armatura, questo significa che la caratteristica è aumentata di 1. Nel caso di Agilità o Abilità Passaggio, tuttavia, la caratteristica è abbassata di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4 + migliora la sua Agilità, la caratteristica diventerebbe AG3+.