GIGANTI

Nei mosaici raffiguranti i giochi degli Sky-Titan, Skorag vide una forma di Blood Bowl. Proclamando che Nuffle, lui stesso un dente della Gran Fauce, aveva augurato ai Giganti di camminare sui campi in numero sempre maggiore, Skorag si accinse a rendere possibile ciò. Dopo il crollo della NAF nel 2488, l'unica squadra conosciuta tutta di Giganti dell'era, era i Bifrost Berserkers, e venne invitata a giocare una serie di partite amichevoli contro le squadre di Ogre della Lega dei Megamagli delle Montagne del Pianto. Purtroppo per i fiduciosi Giganti di Norsca, l'invito era poco più che uno stratagemma per adescare gli abili giocatori Giganti in una trappola...

Oggi, il Giant Emporium di Gristlebrook si rivolge a squadre con abbastanza oro da assumere un Gigante, ma che mancano di prudenza e di scrupoli. Mentre il numero di Leghe o Tornei che consentono l'impiego di tali bruti è piuttosto basso, il mercato per i loro servizi nelle Partite di Esibizione e nei grandi eventi è il più redditizio. Molte celebrazioni, feste sacre e giornate festive sono contrassegnate da una partita di Blood Bowl in cui una (o entrambe!) le squadre includono un giocatore Gigante, un formato particolarmente amato dai tifosi del nord e dalle tribù degli Orchi. Sebbene ingombrante e tutt'altro che coordinato, la vista di un Gigante che schiaccia i giocatori e lancia i portatori di palla sugli spalti, sarà persa soltanto da poche persone. Una cosa è certa: la conta dei morti sarà alta quando un Gigante scende in campo!

INCENTIVO DIMENSIONE GIGANTE

Le pagine seguenti contengono le regole per l'utilizzo di giocatori Giganti nelle tue partite di Blood Bowl. Gli Allenatori devono tener presente che queste regole sono del tutto facoltative. La loro inclusione in una Lega o in un Torneo è a discrezione del Commissario di Lega o dell'Organizzatore del Torneo. Altrimenti, gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una Partita di Esibizione dovrebbero decidere questo tra di loro.



O-1 GIGANTE MERCENARIO 350.000 GP (Qualsiasi Squadra)

A differenza dei giocatori normali, i Giganti non vengono assunti come aggiunte permanenti ad una squadra. Invece, sono presi come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita esattamente allo stesso modo come gli altri giocatori mercenari. I Giganti possono essere usati insieme agli Incentivi dei Giocatori Mercenari del regolamento di Blood Bowl, o fra quelli presentati in questo supplemento.

Il Gigante ha il seguente profilo:

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Gigante	6	7	5+	5+	11+
Abilità & Tratti	Always Hungry, Bone Head, Break Tackle, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Multiple Block, Stand Firm, Throw Team-Mate				

REGOLE SPECIALI

I Giganti sono enormi, più grandi di Ogre, Minotauri, Trolls e qualunque altro tipo di Big Guys che calcano i campi di Blood Bowl. Un Gigante è soggetto alle seguenti regole:

DIMENSIONE DELLA BASE E ZONE TACKLE

A differenza degli altri giocatori, un Gigante non occupa una casella ma ben quattro in campo. Un Gigante occupa quattro caselle in ogni situazione, In Piedi, Prono o Stordito.

Inoltre è determinante la direzione verso cui un Gigante è orientato. Infatti per la loro immensa mole la Zona Tackle di un Gigante non si estende in ognuna delle caselle adiacenti alle quattro caselle che occupa. Ogniqualvolta un Gigante finisce un'Azione di Movimento o segue dopo un'Azione Blocco, può cambiare il suo orientamento come vuole; se ciò avviene per aver seguito dopo un'Azione Blocco, deve comunque ancora Marcare il giocatore contro cui ha effettuato il Blocco se possibile.

Come per gli altri giocatori, la Zona Tackle di un Gigante copre otto caselle; quelle di fronte al Gigante e quelle ai lati. La Zona Tackle di un Gigante non si estende nelle quattro caselle direttamente dietro al Gigante, come mostrato nel diagramma sottostante. Il giocatore che lo controlla deve chiarire all'avversario in quale direzione è rivolto il Gigante e quale è il suo lato dietro.



Per finire se una qualunque delle quattro caselle occupate dalla base del Gigante è soggetta ad un effetto di gioco (esempio un incantesimo lanciato da un Mago o gli effetti di una Carta Speciale), il Gigante è considerato essere stato colpito dall'effetto come lo sarebbe qualsiasi altro giocatore.

MOVIMENTO

Quando un Gigante si muove lo fa come qualunque altro giocatore che muove di un numero di caselle usando la sua Capacità di Movimento. Un Gigante può muovere avanti, indietro, lateralmente o in diagonale, fintanto che non entra in una casella occupata da un altro giocatore In Piedi di una delle due squadre.

Se una qualsiasi delle quattro caselle della base di un Gigante si trova nella Zona Tackle di un giocatore avversario, il Gigante si considera Marcato e deve effettuare un Dodge per lasciare quella casella, come qualsiasi altro giocatore. Se mentre effettua il Dodge una qualsiasi parte della sua base entra in una casella in cui è Marcato, applicare un modificatore-1 per ogni giocatore che lo Marca normalmente.





PASSARE SOPRA GIOCATORI PRONO O STORDITI

Tuttavia diversamente dagli altri giocatori, un Gigante è grande abbastanza per passare sopra semplicemente un giocatore a terra che bloccherebbe il passaggio normalmente. Un Gigante non ha necessità di Saltare sopra un giocatore Prono o Stordito; può muovere liberamente sopra un giocatore Prono o Stordito se ha sufficiente Movimento per farlo.

Tuttavia non può mai finire il suo movimento con una parte della sua base che occupa una casella che contiene un giocatore Prono o Stordito. Perciò se un Gigante dovesse Cadere a Terra mentre passa sopra un giocatore Prono o Stordito, quel giocatore è spinto indietro di una casella nella direzione scelta dall'Allenatore della squadra a cui appartiene il Gigante, esattamente come se gli fosse stato applicato contro un risultato Spintonato dei dadi blocco.

CIRCONDATO!

Gli Allenatori dovrebbero notare che per la sua mole, il Gigante non può passare attraverso passaggi stretti, di conseguenza se in qualsiasi punto del suo movimento il Gigante incontra una o più caselle fra le quattro occupate dalla sua base ostruite da un giocatore In Piedi, non può muovere in quella casella.

SPINTE INDIETRO

Come tutti gli altri giocatori un Gigante può essere spinto all'indietro in caselle vuote. Se questo non è possibile il Gigante è spinto in una o più caselle occupate ed i giocatori che occupavano originariamente le caselle sono spinti indietro a catena a loro volta.

SPINTO FRA LA FOLLA

Se una parte della base del Gigante è spinta fuori dal campo, il giocatore è spinto fra la folla e rimosso dal gioco. In altre parole non ha importanza di quanto tu sia grosso, un Gigante non può stare mezzo in campo e mezzo fuori, o sei tutto dentro o tutto fuori!

LANCIARE ALTRI GIOCATORI

I Giganti sono particolarmente abili nel lanciare piccoli giocatori. Quando un Gigante tenta un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, può ritirare il dado se ottiene un Fumble.

OSTRUZIONE GIGANTESCA

I Giganti tendono a "mettersi in mezzo" quando gli avversari tentano i passaggi. Quando un Gigante Interferisce con un passaggio, riduce di 2 qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbe normalmente.

DISPERSIONE

Un Gigante occupa quattro caselle invece di una, di conseguenza la normale Sagoma di Dispersione non può essere utilizzata. Al suo posto i Giganti utilizzano la specifica Sagoma di Dispersione che segue. Per utilizzare questa sagoma usare un D12 o un D16 ritirando i risultati superiore al 13.

