

## LEGHE DEL TEMPIO AMAZZONE

L'URLO DELLA GIUNGLA

Le Leghe del Tempio Amazzone permettono alle varie città-tempio sparse in Lustria di dimostrare la loro forza e abilità l'una contro l'altra. Nei tempi passati, le guerriere Amazzoni testavano la loro potenza ed il loro valore in combattimenti rituali o in battaglia. Ai giorni nostri, le cose si sono molto più civilizzate (per modo di dire...) e questi atti eroici prendono forma sui campi di Blood Bowl. La dedizione e la devozione che le Amazzoni mettono nel loro allenamento le rende fra le più capaci giocatrici in grado di valorizzare il sacro gioco di Nuffle, rendendo le loro partite degli spettacoli intrigati per i tifosi di tutti gli sports.

### JUNGLE BOWL

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

#### APERTA A TUTTI

La Jungle Bowl 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.

#### INCENTIVI

Tutti gli Incentivi, a discrezione del Commissario di Lega, possono essere usati nella Jungle Bowl. Inoltre le squadre che partecipano alla Jungle Bowl hanno accesso anche a dei nuovi Incentivi (sempre a discrezione del Commissario di Lega):



**0-1 ANCIENT ARTEFACT (ANTICO ARTEFATTO)**  
**50.000 GP**  
(Qualsiasi Squadra)

Una volta per partita, all'inizio di qualsiasi turno della squadra amica, l'Allenatore della squadra con l'Antico Artefatto può tentare di evocare il potere contenuto dentro il tesoro. Tirare un D6 e consultare la seguente tabella:

#### TABELLA - ANCIENT ARTEFACT

##### ID6 RISULTATO

- 1** L'oggetto porta una maledizione simile ad un fallo per incantesimo. Selezionare casualmente un giocatore della propria squadra fra quelli in campo. Il giocatore selezionato è immediatamente posizionato nello spazio KO della propria panchina, questo non causerà un Turnover, anche se il giocatore era in possesso del pallone.
- 2-5** L'oggetto è poco più di un gingillo, ma sembra portar fortuna! La squadra ottiene immediatamente un Re-Roll di Squadra fino alla fine del corrente tempo.
- 6** L'Artefatto chiaramente possiede una potente aurea guaritrice. Scegliere un giocatore che sia nello spazio KO o in quello Infortunati (con l'eccezione di giocatori Morti o Espulsi) della propria panchina. Il giocatore scelto si riprende del tutto ed è immediatamente posizionato nello spazio Riserve. Se non ci sono giocatori sia nello spazio KO o in quello Infortunati, trattare il risultato come 2-5.

#### ABITANTI DI LUSTRIA

Le partite di Blood Bowl disputate nella lussureggiante giungla spesso attirano l'attenzione degli animali selvaggi locali. La varietà di strani rumori creati dai tifosi, combinata all'odore del cibo fresco cotto, e anche del sangue fresco, è garantito attirare qualsiasi animale selvaggio nelle vicinanze, specialmente i predatori!

La seguente tabella è usata per rappresentare l'impatto unico che possono avere gli abitanti locali sulle partite di Blood Bowl nella giungla. Per tutta la durata della Jungle Bowl, tirare un D6 all'inizio di ciascuna partita e consultare la seguente tabella:

#### TABELLA - ABITANTI DI LUSTRIA

##### ID6 RISULTATO

- 1 ALL IS QUITE... FOR NOW (TUTTO CALMO... PER ORA)**  
Non c'è nulla di più inquietante come una giungla tranquilla, ma tutto sembra andare bene, per il momento. Non ci sono effetti aggiuntivi durante la partita, sembrerebbe che la fauna selvaggia locale si sia tenuta a distanza.
- 2 SCHORCHING SALAMANDERS (SALAMANDRE INCENDIARIE)**  
Una famiglia di salamandre ha incendiato il campo, trasformando il lussureggiante manto del campo in un ammasso di sterpaglia fumante! Fino alla fine della partita, quando un giocatore cerca di effettuare un Dodge, applicare un modificatore -1 al tiro del giocatore che cerca disperatamente di evitare i placcaggi e le fiamme!
- 3 RAZORDON VOLLEY (DISTESA DI RASOI)**  
Il campo è ricoperto di spine taglienti come lame di rasoi, e non bisogna essere un genio per capire come farne buon uso! Ciascun Allenatore può selezionare un giocatore della propria squadra. Il giocatore selezionato ottiene il Tratto Stab per la durata della partita.
- 4 BASTILADON BUFFER (PROTEZIONE BASTILADON)**  
Entrambe le squadre si sono procurate delle super leggere, super durevoli armature fatte con le scaglie di Bastiladon. Ciascun Allenatore può selezionare un giocatore della propria squadra. Il giocatore selezionato aumenta il suo Valore di Armatura di 1 (fino ad un massimo di 11+) per la durata della partita.
- 5 STAMPEDING STEGADONS (STEGADONS IN CORSA)**  
Un'orda di vicini Stegadon in corsa sta causando tremori e sussulti del terreno, rendendo qualsiasi tentativo di muoversi velocemente estremamente pericoloso. Per la durata della partita, tutti i giocatori devono applicare un modificatore -1 al tiro ogni volta che tentano di fare Rush.
- 6 CARNIVOROUS CARNOSAUR (CARNOSAURO CARNIVORO)**  
Sebbene i medici stiano lavorando a tempo pieno per curare e bendare, l'odore del sangue fresco ha attirato un Carnosauro in campo! Ogniquale volta un Tiro Perdita viene effettuato contro un tuo giocatore, l'Allenatore avversario deve tirare due volte sulla Tabella delle Perdite. Puoi scegliere quale dei due risultati applicare.

**TANTI PREMI GLORIOSI**

Le squadre che vinceranno una Jungle Bowl saranno ricompensate con antico oro proveniente da templi dimenticati e premi sbalorditivi! 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.

**COPPA JUNGLE BOWL**

In aggiunta ai premi in pezzi d'oro, il vincitore riceverà la misteriosa Coppa Jungle Bowl! Come molte reliquie del continente di Lustria, le sue origini sono andate dimenticate, ma si dice che chiunque beva dalla coppa durante le celebrazioni sia benedetto con agilità e rapidità. La squadra che detiene la Jungle Bowl ottiene la seguente capacità all'inizio di ogni partita:

- All'inizio della partita selezionare a caso un giocatore della tua squadra che sia in grado di giocare la partita. Il giocatore selezionato ottiene +1 in Agilità, fino ad un massimo di 2+, o l'Abilità Dodge fino alla fine della partita

**TABELLE DEL CLIMA E DELL'EVENTO KICK-OFF**

Per rappresentare le Condizioni Meteo e gli Eventi Kick-Off unici che le squadre trovano durante la Jungle Bowl, viene usata le seguenti tabelle:

**TABELLA – CLIMA DELLA GIUNGLA SOFFOCANTE****2D6 RISULTATO****2 TROPICAL STORM (TEMPESTA TROPICALE)**

Un tifone si è abbattuto nell'area, piegando alberi e disturbando la partita con una potente burrasca. Mentre ci sono queste condizioni meteo in atto, ignorare il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive. Non è possibile risolvere il calcio d'inizio ed un Touchback automatico avviene al suo posto. Inoltre, mentre ci sono queste condizioni meteo in atto, non possono essere effettuate Azioni Passaggio o Lancio di un Compagno di Squadra.

**3 SUDDEN DOWNPOUR (ACQUAZZONE IMPROVVISO)**

Il cielo si è spalancato. I giocatori sono zuppi fino alle ossa ed il pallone è molto scivoloso. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un passaggio. Inoltre la scarsa visibilità permette che siano effettuati solo Passaggi Corti o Veloci.

**4-10 COOL BREEZE (FRESCA BREZZA)**

Un leggero vento ha spazzato via l'umidità, le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

**11 SUNNY SPELL (INCANTO SOLEGGIATO)**

Il sole è splendente alto disturbando lo svolgimento della partita. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità Passaggio.

**12 HELLISH HUMIDITY (UMIDITÀ INFERNALE)**

Il caldo e l'umidità, stanno incominciando a colpire i giocatori. Alla fine di ogni turno, tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore selezionato a caso della squadra attiva soccombe al caldo opprimente ed è Piazzato Prono.

**TABELLA – EVENTO KICK-OFF DELLA CITTÀ-TEMPIO****2D6 RISULTATO****2 EARTHQUAKE! (TERREMOTO)**

Questo fenomeno è abbastanza comune lungo le regioni costiere di Lustria! La squadra che calcia tira un D3. Entrambi gli Allenatori selezionano casualmente quel numero ottenuto dei loro giocatori fra quelli in campo. Tutti i giocatori selezionati casualmente sono Atterrati.

**3 CONTAMINATED WATER SUPPLY (RISERVE DI ACQUA CONTAMINATE)**

Con il caldo opprimente, l'ultima cosa di cui hai bisogno dopo aver subito un placcaggio particolarmente duro è non poter rinfrescarsi con una bevuta. Fino alla prossima volta in cui un Allenatore tira sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, applicare un modificatore -1 quando un giocatore tenta di recuperare dal KO.

**4 TERROR FROM SKIES (TERRORE DAI CIELI)**

Terraddons volano sopra le teste sganciando enormi massi sul campo! Entrambi gli Allenatori tirano un D6 ed aggiungono il loro Fan Factor al risultato. L'Allenatore che ottiene il risultato più basso seleziona casualmente un giocatore fra quelli in campo. In caso di pareggio, lo selezionano casualmente entrambi. Tirare un D6 per il giocatore/i selezionato/i. con un risultato di 6, il giocatore ha evitato di essere colpito. Con qualunque altro risultato, il giocatore è Piazzato Prono e diventa Stordito essendo stato colpito da un masso.

**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 delle Preghiere a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella delle Preghiere 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 aggiuntiva 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 delle Condizioni Meteo della Giungla Soffocante. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Fresca Brezza", il pallone devia 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 SCATTERED DEBRIS (DETRITI SPARSI)**

Le pietre sparse e spaccate sul campo rendono particolarmente punitivo per ogni giocatore andare a terra! Fino alla fine del Drive, quando un giocatore è Atterrato, applicare un modificatore +1 a qualsiasi Tiro Armatura.

**11 RAPID GROWTH (CRESCITA MIRACOLOSA)**

I vitici spuntano attraverso il campo con una velocità innaturale, avvinghiando i giocatori. Per la durata del Drive i giocatori hanno il loro Movimento ridotto di 1.

**12 DIVINE INTERVENTION (INTERVENTO DIVINO)**

La combinazione di un campo in un tempio e un gioco divertente ha sempre attirato l'attenzione del Dio Rigg e spesso anche del più potente Nuffle! Ciascun Allenatore può tirare due volte sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle.