

BLOOD BOWL

EDIZIONE 2020

SECONDA STAGIONE

SEVENS



MANUALE DI GIOCO



SOMMARIO

Campo e Panchine.	3
Creare una Squadra.	4
Per Iniziare.	6
Infortuni e Medico.	9
Post-Partita.	10

INTRODUZIONE

Benvenuto in Blood Bowl Sevens, il gioco veloce e furioso del Fantasy Football.

Blood Bowl è, per sua stessa natura, un gioco che può richiedere un paio d'ore o più per essere giocato.

Per molti Allenatori, gli impegni del mondo reale, come il lavoro e la famiglia, possono significare che trovare il tempo per una partita a lungo termine può essere difficile e prendere parte ad una Lega quasi impossibile.

Blood Bowl Sevens risolve questo problema consentendo agli Allenatori di giocare con squadre più piccole e riducendo il numero di turni, creando una versione del gioco che può essere giocata in meno di un'ora.

Inoltre, questa versione semplificata del gioco è ideale per i giocatori più giovani, molti dei quali desiderano giocare e vogliono imparare le regole, ma spesso trovano scoraggiante la complessità di Blood Bowl. Blood Bowl Sevens, con il suo formato semplificato e le squadre più piccole, consente agli Allenatori più giovani di padroneggiare il gioco senza essere sopraffatti dalle regole.

V1.2 - Aggiornato alle Errata Corrige - Maggio 2022.



CAMPO E PANCHINE

CAMPO

Il campo di Blood Bowl Sevens è simile al campo di Blood Bowl standard, ma ci sono alcune differenze chiave di cui essere a conoscenza.

Caratteristiche del campo di Blood Bowl Sevens:

1. Due Aree di Meta, una per ogni estremità corta del campo.
2. Due Aree Laterali, una su ciascun lato del campo, che vanno da Area di Meta ad Area di Meta.
3. Due Linee Laterali, per tutta la lunghezza del campo, da una Area di Meta all'altra.
4. Il Campo Centrale, l'area compresa tra le due Aree Laterali, che percorre la lunghezza del campo da Area di Meta ad Area di Meta.
5. Sul campo ci sono due botole, una per metà campo, entrambe posizionate all'interno delle Aree Laterali.
6. Il campo viene poi ulteriormente suddiviso lungo la sua lunghezza in tre terzi da due Linee di Scrimmage, ciascuna delle quali segna il punto in cui ogni squadra si allineerà per il Kick-Off.

Infine, il campo stesso viene diviso in una griglia di caselle, sette caselle tra le linee di Scrimmage e le Aree di Meta; Sei caselle tra le due Linee di Scrimmage, rendendo il campo lungo 20 caselle in totale e largo 11 caselle; Due caselle in ciascuna Area Laterale, sette caselle attraverso il Centro Campo.

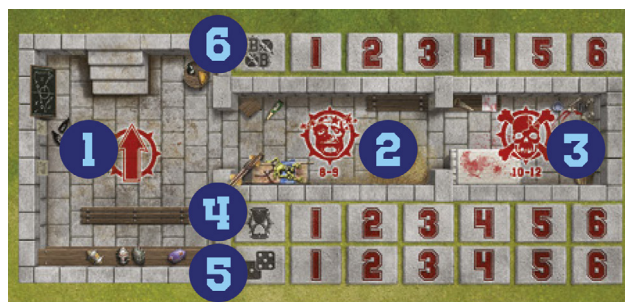


PANCHINE

Come nel normale Blood Bowl, ogni squadra in una partita di Blood Bowl Sevens ha la propria panchina, un rifugio sicuro a bordo campo dove le riserve possono riscaldarsi, gli infortunati possono essere curati, e dove si possono tracciare importanti informazioni di gioco.

Le panchine usate per Blood Bowl Sevens sono quasi identiche alle normali panchine, come descritto nel regolamento di Blood Bowl, con l'eccezione di un'importante differenza; il Segna-Turni, il Segna-ReRoll ed il Segna-Punti arrivano 6 e non a 8. Questo perché ci sono solo 6 turni per tempo nel BB7.

1. Lo spazio delle Riserve.
2. Lo spazio dei KO.
3. Lo spazio degli Infortunati.
4. Il Segna-Turni.
5. Il Segna-Re-Roll.
6. Il Segna-Punti.



CREARE UNA SQUADRA

Le squadre di Blood Bowl Sevens vengono create proprio come le altre squadre di Blood Bowl, utilizzando gli stessi roster delle squadre. Tuttavia, ci sono alcune differenze chiave di cui essere a conoscenza:

BUDGET DI SQUADRA

Il Budget di Squadra è la quantità di pezzi di rame che devi spendere per la tua squadra di debuttanti:

- Quando si crea una squadra di BB Sevens per una partita di lega, si dispone di un budget di 600.000 pezzi di rame da spendere in giocatori, Staff di Bordo Campo, Re-Roll di Squadra e così via.

INGAGGIARE GIOCATORI

I giocatori sono l'unico elemento obbligatorio in qualsiasi squadra di Blood Bowl Sevens. I roster delle squadre illustrano i giocatori disponibili per la squadra scelta ed il loro costo di ingaggio. Quando si crea una squadra per Blood Bowl Sevens, è necessario selezionare i giocatori che si desidera ingaggiare permanentemente, sottrarre il costo di ingaggio dal Budget di Squadra e registrare il giocatore nel Roster di Squadra.

NUMERO DEI GIOCATORI

La prima e più importante cosa da sapere quando si crea una squadra Blood Bowl Sevens è il numero minimo e massimo di giocatori consentiti:

- Ogni squadra di Blood Bowl Sevens deve contenere un minimo di sette (7) giocatori ingaggiati in modo permanente, quando viene creata per la prima volta.
- Nessuna squadra di Blood Bowl Sevens potrà mai contenere più di undici (11) giocatori ingaggiati permanentemente.

GIOCATORI VAGABONDI

Come per le squadre di Blood Bowl, nel corso di una stagione di Lega, il numero dei giocatori che una squadra può schierare può scendere sotto i sette a causa di infortuni o di decessi!

Questo è possibile e le squadre di Blood Bowl Sevens possono "Reclutare Giocatori Vagabondi" proprio come qualsiasi altra squadra. tuttavia, è probabile che la qualità dei Giocatori Vagabondi disponibili sia inferiore rispetto al solito (normalmente tali riserve si trovano nel pub locale, dopotutto):

- Un Giocatore Vagabondo in una squadra di Blood Bowl Sevens sostituisce il tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+).

POSIZIONE DEI GIOCATORI

Ci sono distinzioni da fare tra i giocatori all'interno di una squadra, separandoli per il loro ruolo all'interno del gioco, dall'umile Lineman ai ruoli più specializzati svolti dai giocatori "posizionali".

LINEMEN

La spina dorsale di ogni squadra:

- Tutte le squadre hanno un tipo di giocatore che è permesso schierare in numero da 0-12 o 0-16. indipendentemente dal nome (molte razze chiamano i propri Linemen con un altro nome) questo tipo di giocatore è il Lineman come posizione di squadra.

ALTRE POSIZIONI E BIG GUYS

A differenza di una squadra normale, una squadra creata per Blood Bowl Sevens non può esaudire tutti i desideri degli Allenatori reclutando giocatori in ogni ruolo. Le squadre di Blood Bowl Sevens rappresentano squadre amatoriali, quindi i giocatori specializzati, come Blitzers, Throwers e così via, sono piuttosto rari:

- Una squadra di Blood Bowl Sevens può includere un massimo di quattro (4) giocatori che non siano Linemen.
- Una squadra di Blood Bowl Sevens non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dal Roster di Squadra. Ad esempio, in una squadra di Elven Union sono consentiti 0-2 Blitzers, il che significa che una squadra di Elven Union BB Sevens può includere zero, uno o due Blitzers, ma non può includerne tre.

NOTA DEL DESIGNER:

CONVERSIONE DI VALUTA

Una cosa importante da ricordare di Blood Bowl Sevens è che rappresenta un gioco amatoriale. Né lo staff né i giocatori sono professionisti, e le somme di denaro che circolano non saranno probabilmente così alte!

Ricordando ciò, suggeriamo che, ove possibile, gli Allenatori usino il termine "pezzi di rame" invece di "pezzi d'oro". Questo ha poca o nessuna incidenza sul gioco; un Lineman umano costa 50.000 "punti" e il modo in cui vengono nominati questi punti conta poco. Per entrare nello spirito di Blood Bowl Sevens, riferirsi a quei punti come "pezzi di rame" piuttosto che "pezzi d'oro" è molto più caratteristico e, abbiamo scoperto, molto più divertente!

ACQUISTARE RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra può acquistare Re-Roll di Squadra. Questi rappresentano il tempo dedicato all'allenamento e la capacità della squadra di reagire in una frazione di secondo agli errori e rimediare ad essi. Il costo riflette il tempo e lo sforzo che i diversi team devono investire per raggiungere lo stesso livello di allenamento:

- Ogni squadra può acquistare da 0 a 6 Re-Roll di Squadra quando viene creato per la prima volta il Roster di Squadra.
- Le squadre di Blood Bowl Sevens rappresentano squadre amatoriali. Pertanto, il tempo dedicato all'allenamento e la sua qualità lasciano molto a desiderare. Una squadra di Blood Bowl Sevens deve pagare il doppio per ogni Re-Roll di Squadra che desidera acquistare. Ad esempio, se una squadra normale è in grado di acquistare un Re-Roll di Squadra per 60.000 pezzi di rame, una squadra di Blood Bowl Sevens dello stesso tipo deve pagare 120.000 pezzi di rame.
- A differenza delle normali squadre di Blood Bowl, una squadra di Blood Bowl Sevens non può acquistare ulteriori Re-Roll di Squadra successivamente. L'allenamento continuo e costante non è un punto di forza di queste squadre amatoriali!

ACQUISTARE STAFF DI BORDO CAMPO

Nel Blood Bowl Sevens, i membri dello Staff di Bordo Campo possono fornire lo stesso livello di assistenza, se non maggiore, rispetto alle normali squadre di Blood Bowl.

Tuttavia, trovare professionisti e uno staff competente può rivelarsi una sfida ardua per una squadra amatoriale!

0-3 ASSISTANT COACHES (ASSISTENTI ALLENATORE)

Ogni squadra di Blood Bowl Sevens può ingaggiare da 0 a 3 Assistenti Allenatori:

- Ogni squadra di Blood Bowl Sevens può ingaggiare Assistenti Allenatori quando crea per la prima volta il proprio Roster, al costo di 20.000 pezzi di rame per ogni Assistente Allenatore, da scalare dal proprio Budget di Squadra.
- Assistenti Allenatori aggiuntivi possono essere ingaggiati successivamente al costo di 20.000 pezzi di rame ciascuno.

0-6 CHEERLEADERS

Tutte le squadre di Blood Bowl Sevens possono ingaggiare da 0 a 6 Cheerleaders:

- Ogni squadra di Blood Bowl Sevens può ingaggiare Cheerleaders quando crea la squadra per la prima volta, al costo di 20.000 pezzi di rame ciascuna, da scalare dal proprio Budget di Squadra.
- Cheerleaders aggiuntive possono essere ingaggiate successivamente al costo di 20.000 pezzi di rame.

0-1 APOTHECARY (MEDICO)

I Medici lavorano sodo a bordo campo, "rattoppando" piccole ferite, o prestando cure urgenti alle lesioni più gravi prima che queste, possano porre fine alla carriera di un giocatore.

- Non tutte le squadre possono ingaggiare un Medico. Se una squadra può o non può ingaggiarlo, è annotato nel Roster di Squadra.
- Se una squadra può ingaggiare un Medico, può averne solo uno in Roster.
- Le squadre che possono ingaggiare un Medico, possono farlo al momento della prima creazione del Roster di Squadra, o durante il passaggio Ingaggia e Licenzia della Sequenza Post-Partita di qualsiasi partita. Il costo di un Medico è di 80.000 pezzi di rame.

Le squadre che possono ingaggiare un Medico, possono ingaggiare come Incentivi un certo numero di Medici Vagabondi aggiuntivi per una singola partita durante una Lega nel passaggio acquistare Incentivi della Sequenza Pre-Partita.

DEDICATED FANS (TIFOSI SFEGATATI)

Proprio come una normale squadra di Blood Bowl, ogni squadra di Blood Bowl Sevens è supportata da un forte seguito di Tifosi Sfegatati. In verità questi sono probabilmente rappresentati da mamme apprensive e fidanzate ansiose e riluttanti, trascinate per sostenere i propri "amori"!

Quando si crea una squadra per la prima volta, questa partirà con una caratteristica di 1 di Tifosi Sfegatati. Durante la stagione questa caratteristica aumenterà o diminuirà, ma non scenderà mai sotto ad 1! Al momento della creazione della squadra, un Allenatore può decidere di migliorare la caratteristica di Tifosi Sfegatati di 1 fino ad un massimo di 6, al costo di 20.000 pezzi di rame per ogni punto di caratteristica migliorativo aggiunto. Ad esempio, una squadra può migliorare i propri Tifosi Sfegatati da 1 a 3 al costo di 40.000 pezzi di rame da sottrarre dal Budget di Squadra.

PER INIZIARE

Preparare e giocare una partita di Blood Bowl Sevens è come preparare e giocare a una normale partita di Blood Bowl. Gli Allenatori devono seguire le normali Sequenze per il Pre-Partita, l'Inizio del Drive, la Fine di un Drive e il Post-Partita, così come seguire tutte le normali regole del gioco, ma con le seguenti eccezioni:

INCENTIVI

Le squadre di Blood Bowl Sevens possono acquistare Incentivi durante il passaggio 4 della Sequenza Pre-Partita proprio come una normale squadra di Blood Bowl e ricevono il Borsellino allo stesso modo. Tuttavia, a causa della natura amatoriale della competizione, l'elenco degli Incentivi disponibili è un po' più breve e alcuni costi sono leggermente diversi:

- 0-2 Agency Cheerleaders (Cheerleaders dell'Agenzia Itinerale) – 30.000 pezzi di rame ciascuna.
 - 0-1 Part-Time Assistant Coach (Assistente Allenatore Part-Time) – 30.000 pezzi di rame.
 - 0-2 Bloodweiser Kegs (Fusti di Bloodweiser) – 50.000 pezzi di rame ciascuno.
 - 0-5 Desperate Measure Inducements (Incentivi Misure Disperate) – 50.000 pezzi di rame ciascuno.
 - 0-5 Special Play Inducements (Carte Special Play) – 100.000 pezzi di rame ciascuna.
 - 0-8 Extra Team Training (Allenamento Intensivo) – 150.000 pezzi di rame ciascuno.
 - 0-3 Bribes (Mazzette) – 100.000 pezzi di rame ciascuna (50.000 pezzi di rame per le squadre con la regola speciale "Bribery and Corruption").
 - 0-2 Wandering Apothecaries (Medici Vagabondi) – 100.000 pezzi di rame ciascuno (non disponibile per le squadre che non possono ingaggiare Medici).
 - 0-1 Mortuary Assistant (Assistente Mortuario) – 100.000 pezzi di rame (disponibile solo per le squadre con la regola speciale "Sylvanian Spotlight").
 - 0-1 Plague Doctor (Medico della Peste) – 100.000 pezzi di rame (disponibile solo per le squadre con la regola speciale "Favoured of Nurgle").
 - 0-1 Halfling Master Chef (Capocuoco Halfling) – 300.000 pezzi di rame (100.000 pezzi di rame per le squadre con la regola speciale "Halfling Thimble Cup").
 - Unlimited Mercenary Players (Giocatori Mercenari Illimitati) – prezzi vari (come descritto nel regolamento di Blood Bowl).
- Oppure:
- 0-3 Mercenary Players (Giocatori Mercenari/Battitori Liberi) – prezzi vari (guardare nel Compendium nel capitolo dedicato).

PREGHIERE A NUFFLE

Nel Blood Bowl Sevens, i giocatori non guadagnano SPP, il che significa che alcuni dei risultati sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle, che danno benefici in questo senso non sono fruibili. Pertanto, nel Blood Bowl Sevens, gli Allenatori dovrebbero utilizzare la seguente versione abbreviata della tabella delle preghiere:

TABELLA - PREGHIERE A NUFFLE

ID8 RISULTATO

1 TREACHEROUS TRAPDOOR (BOTOLA INSIDIOSA)

Fino alla fine di questo tempo, ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola-Trappola per qualsiasi motivo, tirare un D6. Con un risultato di 1 la botola si apre ed il giocatore è immediatamente rimosso dal campo. Tratarlo allo stesso modo di come fosse stato spinto nella folla. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella della Botola-Trappola.

2 FRIENDS WITH THE REF (AMICI CON L'ARBITRO)

Fino alla fine di questo Drive, puoi considerare un risultato di 5 e 6 sulla Tabella della Chiamata del Fallo come "Bene, quando la metti così..." ed un risultato di 2-4 come "Non mi interessa!".

3 STILETTO

Scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine di questo Drive il giocatore ottiene il tratto Stab.

4 IRON MAN (UOMO DI FERRO)

Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, il giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1 fino ad un max di 11+.

5 KNUCKLE DUSTERS (PUGNO DI FERRO)

Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Mighty Blow (+1).

6 BAD HABITS (CATTIVE ABITUDINI)

Scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari che siano disponibili per questo Drive e non abbiano il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive i giocatori ottengono il tratto Loner (2+).

7 GREASY CLEATS (TACCHETTI UNTI)

Scegliere un giocatore avversario che sia disponibile per questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti manomessi. Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo valore MA ridotto di 1.

8 BLESSED STATUE OF NUFFLE (STATUA BENEDETTA DI NUFFLE)

Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Pro.

PIAZZAMENTO

Come per le normali partite di Blood Bowl, entrambi gli Allenatori schierano in campo tutti i loro giocatori disponibili. Se ci sono più di sette giocatori disponibili, quelli che non sono stati scelti per giocare il Drive vengono messi nello spazio delle Riserve fino all'inizio del prossimo Drive, in cui possono entrare. Una squadra non può schierare più di sette giocatori all'inizio di un Drive.

La squadra che calcia si schiera per prima, seguita dalla squadra che riceve, come segue:

- Entrambe le squadre si schierano completamente all'interno dell'area compresa tra la propria Area di Meta e la propria Linea di Scrimmage. Nessuna squadra può schierare giocatori nell'area tra le due Linee di Scrimmage.
- Ogni squadra può schierare un massimo di un giocatore in ogni Area Laterale. In altre parole, ogni squadra può schierare due giocatori nelle Aree Laterali, a condizione che siano divisi equamente (un giocatore in ogni Area Laterale).

- Una squadra deve schierare un minimo di tre giocatori nelle caselle all'interno del Centro Campo, direttamente adiacenti alla propria Linea di Scrimmage.

Nota che se una squadra si trova ridotta a soli tre giocatori o meno, può "concedere" senza penalità prima di schierarsi, come descritto nel regolamento di Blood Bowl. Se desideri continuare a giocare, i giocatori disponibili devono essere posizionati sulla Linea dello Scrimmage, come descritto sopra.

Quando la squadra che calcia il pallone, si avrà un Touchback se il pallone uscirà dal campo o attraversa la Linea di Scrimmage finendo nel terzo di campo della squadra che calcia. Se il pallone atterra in una casella nell'area fra le due Linee di Scrimmage, non c'è nessun Touchback.

EVENTO KICK-OFF

Come per la Tabella delle Preghiere a Nuffle, la Tabella dell'Evento Kick-Off usata per Blood Bowl Sevens, differisce leggermente dalla Tabella dell'Evento Kick-Off standard.

TABELLA - EVENTO KICK-OFF

2D6 RISULTATO

2 GET THE REF (CHIAMA L'ARBITRO)

Ogni squadra ottiene un Incentivo Mazzetta gratuito. Questo deve essere usato entro la fine della partita, altrimenti andrà perso.

3 TIME-OUT (TEMPO SCADUTO)

Se il segnalino del turno della squadra che calcia è al turno 4,5 o 6, entrambi gli Allenatori lo spostano indietro di uno spazio. Altrimenti, entrambi gli Allenatori spostano il loro segnalino del turno in avanti di uno spazio.

4 SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)

D3+1 giocatori Liberi della squadra che calcia può essere rischierato in una diversa posizione, seguendo le normali regole del piazzamento.

5 HIGH KICK (CALCIO ALTO)

Un giocatore della squadra che riceve può essere mosso del numero di caselle necessarie, indipendentemente dal suo MA, per posizionarsi nella stessa casella dove cadrà il pallone.

6 CHEERING FANS (TIFOSI SCATENATI)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il numero di Cheerleaders del loro Roster di Squadra. L'Allenatore con il punteggio più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle. In caso di parità, nessun Allenatore tira sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle. Notare che se ottieni un risultato che è attualmente in vigore, devi ripetere il tiro. Tuttavia, se ottieni un risultato che è stato ottenuto in precedenza ma il cui effetto è terminato, non c'è bisogno di ripetere il tiro.

7 BRILLANT COACHING (ALLENAMENTO EFFICACE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il numero di Assistenti Allenatori presenti sul Roster di Squadra. L'Allenatore con il numero più alto guadagna un Re-Roll di Squadra extra per il Drive da giocare. Se non viene utilizzato entro la fine del Drive, questo Re-Roll di Squadra andrà perso. In caso di pareggio nessun Allenatore guadagna un Re-Roll di Squadra extra.

2D6 RISULTATO

8 CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)

Effettua un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo ed applica il risultato. Se esce "Condizioni Perfette" come risultato di questo nuovo tiro, la palla fa una deviazione prima di atterrare.

9 QUICK SNAP (SCARTO RAPIDO)

D3+1 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella in ogni direzione.

10 BLITZ

D3+1 giocatori Liberi della squadra che calcia possono essere attivati per un'azione di Movimento, uno di questi giocatori può effettuare un Blitz, ed uno può effettuare un'Azione Lanciare Compagni. Se il giocatore Cade a Terra o finisce Atterrato, nessun altro giocatore può essere attivato ed il Blitz termina immediatamente.

11 OFFICIOUS REF (ARBITRO INVADENTE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il valore di Fan Factor segnato nel Roster di Squadra. L'Allenatore con il risultato minore, sceglie un suo giocatore a caso tra quelli in campo, in caso di pareggio entrambi gli Allenatori scelgono a caso un proprio giocatore. Tira 1D6 per il giocatore selezionato, con risultato 2+ arbitro e giocatore discutono animosamente. Il giocatore viene Stordito e messo Prono. Con risultato di 1, il giocatore viene immediatamente Espulso.

12 PITCH INVASION (INVASIONE DI CAMPO)

Gli Allenatori tirano un D6 e sommano il loro valore di Fan Factor. L'Allenatore che ottiene il punteggio minore sceglie casualmente D3 dei propri giocatori tra quelli in campo. In caso di pareggio entrambi gli Allenatori selezionano casualmente D3 dei loro giocatori tra quelli in campo. Tutti i giocatori selezionati casualmente vengono posizionati Proni e Storditi.

**0-5 DESPERATE MEASURES (MISURE DISPERATE)****50.000 GP****(Qualsiasi Squadra)**

Le Misure Disperate sono un nuovo tipo di Incentivo esclusivo di Blood Bowl Sevens. Non Rappresentano solo i “giochetti sporchi” di cui sono capaci le squadre dilettantistiche, ma il punto più basso dove un Allenatore, i giocatori, i tifosi e anche gli amici e la famiglia si possono spingere per ottenere un vantaggio.

Per ogni Incentivo Misure Disperate acquistato, tirare una D8 sulla tabella sottostante, rilanciando i risultati duplicati, e prendendo nota del risultato. Ogni risultato può essere utilizzato una volta per partita come descritto di seguito:

TABELLA - MISURE DISPERATE**ID8 RISULTATO****1 YOU DOPE (SEI DROGATO)**

Uno dei tuoi giocatori ha sperimentato pozioni che migliorano le prestazioni. Puoi giocare questa Misura Disperata durante il passaggio 1 della prima Sequenza d'Inizio del Drive della partita. Scegli un giocatore della tua squadra, questo giocatore avrà sia la Forza che l'Agilità migliorata di 1 per la durata della partita. Tuttavia, quando termina un Drive a cui ha preso parte questo giocatore, anche se questo giocatore non era in campo alla fine del Drive, tirare un D6 per questo giocatore:

- Con un risultato di 3+, il giocatore si sente fantastico!
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore subisce una terribile reazione allergica e deve saltare il resto della partita.

2 RAZZLE-DAZZLE (DACCI SOTTO)

Uno dei tuoi giocatori si è allenato duramente per la prossima partita. Puoi giocare questa Misura Disperata quando si attiva il giocatore scelto. Questo giocatore può eseguire due azioni invece della usuale una.

3 HANGOVER (POSTUMI DELLA SBORNIA)

Un giocatore della squadra avversaria è uscito a festeggiare la sera prima della partita ed è stato sveglio fino a tardi. Puoi giocare questa Misura Disperata prima del passaggio 1 della prima Sequenza d'Inizio del Drive della partita. Seleziona casualmente un giocatore avversario. Quel giocatore deve perdere il primo Drive della partita.

4 GRUDGE MATCH (PARTITA DEL RANCORE)

La tua squadra ha una forte e violenta rivalità di vecchia data con la squadra avversaria. Puoi usare questa Misura Disperata all'inizio di uno dei turni della tua squadra, prima che qualsiasi giocatore venga attivato. Per la durata di questo turno di squadra, la tua squadra può commettere un numero qualsiasi di Falli, invece di uno solo.

5 SET PIECE (TATTICA DI GIOCO)

In preparazione della partita, la tua squadra si è esercitata su alcuni calci piazzati. Puoi giocare questa Misura Disperata quando si attiva un giocatore per eseguire un'Azione di Passaggio. Il passaggio è automaticamente preciso e (a meno che il passaggio non venga intercettato) la palla viene ricevuta automaticamente.

6 SPORTS ESPIONAGE (SPIONAGGIO SPORTIVO)

Hai ingaggiato una spia per rubare il quaderno degli schemi avversari per conoscere in anticipo le giocate ed avvantaggiarti. Puoi giocare questa Misura Disperata quando la tua squadra subisce un Turnover. Utilizzando questa Misura Disperata, la tua squadra otterrà un Re-Roll di Squadra gratuito.

7 DISCARDED BANANA SKIN (BUCCIA DI BANANA)

Qualcuno ha fatto uno spuntino con una banana energetica. Puoi usare questa Misura Disperata quando un giocatore avversario entra nella Zona Tackle di uno dei tuoi giocatori. L'avversario Cade a Terra immediatamente.

8 MAGIC SCROLL (PERGAMENA MAGICA)

Un uomo dall'aria sospettosa di un'agenzia di scommesse ti dà una pergamena di incantesimi prima della partita. Potresti essere sospettoso, ma saresti sciocco a non leggerlo ad alta voce... non credi? La tua squadra guadagna un singolo Incentivo Hireling Sports Wizard gratuito (vedi il regolamento di Blood Bowl).

INFORTUNI E MEDICO

INFORTUNI

Invece della Tabella degli Infortuni standard, in Blood Bowl Sevens si utilizza la seguente Tabella degli Infortuni. Questa è una versione semplificata della tabella standard, veloce e facile da usare:

TABELLA - INFORTUNI

2D6 RISULTATO

2-7 STUNNED (STORDITO)

Il giocatore diventa immediatamente Stordito ed è piazzato a faccia in giù sul campo.

8-9 KNOCKED OUT (KO)

Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio dei KO della propria panchina. Alla fine di ogni Drive successivo, c'è una possibilità che ogni giocatore KO si recuperi.

10 BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)

Il giocatore salta il resto della partita, ma non subisce un lungo infortunio.

11 SERIOUSLY HURT (FERITA SERIA)

Il giocatore salta il resto della partita, ma ha bisogno di tempo per recuperare. Se giochi una partita di Lega, il giocatore non è disponibile per la prossima partita.

12 DEAD (MORTO)

Il giocatore ha dato la sua vita per il Blood Bowl! Un giocatore deceduto viene rimosso dal proprio Roster durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita.

TABELLA - INFORTUNI STUNTY

2D6 RISULTATO

2-6 STUNNED (STORDITO)

Il giocatore diventa immediatamente Stordito ed è piazzato a faccia in giù sul campo.

7-8 KNOCKED OUT (KO)

Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio dei KO della propria panchina. Alla fine di ogni Drive successivo, c'è una possibilità che ogni giocatore KO si recuperi.

9-10 BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)

Il giocatore salta il resto della partita, ma non subisce un lungo infortunio.

11 SERIOUSLY HURT (FERITA SERIA)

Il giocatore salta il resto della partita, ma ha bisogno di tempo per recuperare. Se giochi una partita di Lega, il giocatore non è disponibile per la prossima partita.

12 DEAD (MORTO)

Il giocatore ha dato la sua vita per il Blood Bowl! Un giocatore deceduto viene rimosso dal proprio Roster durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita.

MEDICO

Durante una partita di Blood Bowl Sevens, una squadra può usare il Medico per curare ogni giocatore, (incluso Giocatori Mercenari e Vagabondi) che sono stati rimossi dal campo di gioco dopo aver subito un risultato KO o dopo aver subito un risultato Badly Hurt, Seriously Hurt or Dead come risultato di un Tiro Infortunio.

CURARE GIOCATORI KO

Un Medico può essere usato immediatamente quando un giocatore finisce KO:

- Se il giocatore era sul campo quando è stato messo KO, non viene rimosso dal gioco. Invece rimane sul campo di gioco e diventa Stordito.
- Se il giocatore è stato messo KO come risultato di una spinta tra la Folla o di un atterraggio tra la Folla, posizionalo direttamente nello spazio delle Riserve della tua panchina piuttosto che nello spazio dei KO.

CURARE GIOCATORI INFORTUNATI

Un Medico può essere usato quando un giocatore subisce un risultato Badly Hurt, Seriously Hurt o Dead per un Tiro Infortunio.

Tirare un D6:

- Con un risultato 4+, il Medico è riuscito a curare il giocatore e a levargli il dolore. Viene rimosso dallo spazio degli Infortunati e collocato nello spazio delle Riserve della panchina.
- Con un tiro 1-3 i tentativi del Medico sono futili, e non risulta abile nel curare il giocatore. Si conferma il risultato del tiro Infortunio.

POST-PARTITA

AVANZAMENTI DEI GIOCATORI

Nelle partite di Lega di Blood Bowl Sevens, i giocatori non guadagnano Punti Star Player per le loro imprese. Invece, dopo ogni partita, un giocatore della tua squadra otterrà automaticamente una nuova Abilità Primaria o Secondaria selezionata casualmente. Ci sono due modi per determinare il giocatore e il tipo di Abilità:

1. Durante il passaggio 3 della Sequenza Post-Partita, un singolo giocatore a tua scelta che ha giocato e che non ha subito un Tiro Infortunio 12, ovvero Morto, ottiene un'Abilità Primaria scelta casualmente.

Oppure:

2. Durante il passaggio 3 della Sequenza Post-Partita, un singolo giocatore selezionato casualmente che ha giocato e che non ha subito un Tiro Infortunio 12, ovvero Morto, ottiene un'Abilità Secondaria scelta casualmente.

Si noti che, a causa della natura amatoriale del gioco, e in qualche modo della mancanza di allenamenti specifici, eventuali Abilità aggiuntive acquisite da un giocatore di Blood Bowl Sevens sono sempre selezionate casualmente. L'Allenatore di una squadra di Blood Bowl Sevens deve lavorare con ciò che gli viene dato e, troppo spesso, i propri giocatori gli faranno perdere tempo a perfezionare uno schema di gioco e abilità fantastiche che si riveleranno del tutto futili.

INCREMENTI DI VALORE

Come un giocatore guadagna un avanzamento, il suo valore cresce. Per dimostrare ciò, quando un giocatore ottiene una nuova Abilità il suo Valore Corrente deve crescere anche nel Roster di Squadra come illustrato nella tabella sotto.

PRIMA NUOVA ABILITA' OTTENUTA

Abilità Primaria casuale	+10.000 pezzi di rame
Abilità Secondaria casuale	+20.000 pezzi di rame

NUOVA ABILITA' OTTENUTA DOPO LA PRIMA

Abilità Primaria casuale	+20.000 pezzi di rame
Abilità Secondaria casuale	+30.000 pezzi di rame

CONTRATTAZIONE

Man mano che i giocatori diventano più esperti, c'è la possibilità che vengano notati da una squadra di professionisti e di avere la possibilità di sfondare nelle Leghe maggiori. Quando questo accade, un Allenatore ha poco da fare. La promessa di uno stipendio migliore, di fama da capogiro e di tutta la birra di questo mondo sono certo allettanti. Non c'è da stupirsi se pochi giocatori rifiutano tali offerte!

Durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita, mentre elimini tutti i giocatori Morti dalla tua lista gara, tirare un D6 per ogni giocatore della tua squadra che ha acquisito una o più Abilità aggiuntive:

- Se il risultato è superiore al numero di Abilità aggiuntive che il giocatore ha ottenuto, sei stato fortunato; nessun altro è "interessato ad assumerli" e rimangono con la tua squadra.
- Se il risultato è uguale o inferiore al numero di Abilità aggiuntive che il giocatore ha guadagnato, questo è stato fortunato, si è fatto notare, ed il giocatore riceve un'offerta da una squadra di professionisti e realizza subito i suoi sogni.