BLOOD BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



COMPENDIUM

FBBF

SOMMARIO

Introduzione A-3

Incentivi B-1

0-2 Staff di Allenamento Famigerati B-1
0-1 Mago B-5
0-1 Arbitro di Parte B-11
Altri Incentivi B-13

Battitori Liberi C-1

Regole Avanzate per i Giocatori Mercenari C-1
0-2 Stunty Superstars C-2
0-2 Legendary Linemen C-3
0-1 Brutal Blockers C-4
0-2 Reliable Ringers C-5
0-1 Bona Fide Big Guys C-6

Giganti D-1

Incentivo Dimensione Gigante D-1

Sponsors E-1

Trovare uno Sponsor E-1
Sponsorizzazioni Maggiori E-2

Stadi F-1

Giocare in Trasferta F-1
Diventare Residenti F-6

Campi di Razza G-1

Palloni Insoliti H-1

Condizioni Meteo I-1

Eventi Partita J-1

Arbitri K-1

Regole degli Arbitri K-1
Profili degli Arbitri K-3

Squadre Famose L-1

Ricompense Lucenti M-1

Leghe di Lustria M-2
Leghe Minori M-6
Leghe Notturne di Sylvanian M-7
Leghe del Caos M-10
Leghe del Nord M-13
Leghe del Tempio Amazzone M-15

All-Star N-1

Contratti a Lungo Termine O-1

Squadre P-1

Squadre Approvate dalla NAF P-11
Squadre non Ufficiali P-12

Star Players Q-1

Glossario R-1

INTRODUZIONE

Questo Compendium non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl "The Official Rules" edizione 2020 in lingua inglese o i futuri supplementi, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese.

È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli organizzatori del torneo Fulginium Bowl) con la collaborazione di appassionati esterni alla nostra Lega.

Abbiamo deciso di scorporare tutto ciò che non fa parte delle regole base che costituiscono la "meccanica" del gioco e di riunirle in una raccolta a parte in modo da rendere più snella la consultazione di una regola vera e propria utilizzando il solo Manuale che a parte le future Errata Corrige o FAQ di fatto non sarà più modificato.

Diversamente il Compendium che raccoglie al suo interno fra le altre cose la Lista delle Squadre (compresi i Teams of Legend e le approvate NAF) e e la Lista delle Star Players, sarà costantemente aggiornato con l'uscita di nuovi supplementi quali Death Zone o numeri della rivista Spike! sia con la pubblicazione dell'intero Compendium rivisto ed aggiornato in base alle nuove uscite, sia con la pubblicazione della raccolta delle singole pagine sui cui sono state apportate delle modifiche o di pagine nuove aggiunte, per cui sarà sufficiente stampare le singole pagine e sostituire quelle vecchie.

A tal proposito abbiamo usato una impaginazione alternativa: i capitoli sono nella stessa sequenza del supplemento Death Zone, ma la numerazione delle pagine è una combinazione alfa-numerica, in modo da non dovere buttare via un intero Compendium perché le pagine non corrispondono più con l'indice una volta inserito un aggiornamento. In questo modo avremo in un unico documento oltre alle liste ufficiali quali quelle delle Squadre e delle Star Players tutto ciò che è "facoltativo", come Incentivi di Razza o Famigerati, Stadi, Sponsors, Palloni Speciali, Condizioni Meteo, eccetera.

Come già scritto nell'introduzione del Manuale, siamo esseri umani e quindi non "perfetti" perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale ed i supplementi, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

V6.1 - Aggiornato all'uscita della FAQ - Novembre 2022.

INCENTIVI

Blood Bowl è uno sport che ha catturato il cuore e le menti dell'intero mondo. È giocato da polo a polo passando attraverso tutti i continenti ed ogni condizione climatica immaginabile. Ci sono molte varianti alle regole che possono essere coperte facilmente in un singolo tomo, ed idee senza fine da esplorare in futuro.

In aggiunta agli Incentivi Comuni elencati nel Manuale, gli Allenatori potrebbero desiderare di usare quelli descritti in dettaglio nelle seguenti pagine. Tutti gli Incentivi che seguono sono bilanciati per essere usati accanto agli Incentivi Comuni, ma sono indicati come extra opzionali in modo da non creare una lista di Incentivi troppo grande e confusa.

L'inclusione di queste regole nelle Leghe e nei Tornei è a discrezione del Commissario di Lega o dell'Organizzatore del Torneo. Tuttavia se degli Allenatori desiderino usare queste regole per le Partite di Esibizione si dovranno accordare fra di loro.

0-2 STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI

Sebbene la maggior parte delle celebrità del Blood Bowl siano giocatori, occasionalmente ci sono anche diversi membri dello staff tecnico noti in tutto il circuito. Dai direttori della coreografia per le cheerleaders di squadra, agli specialisti di finanza che si occupano di corrompere gli arbitri, ai procuratori dei giocatori, non c'è limite al numero di attaccabrighe che possono essere di aiuto e che stazionano nei pressi degli stadi nella speranza di essere ingaggiati da un Allenatore che creda alle loro decantate abilità. Di conseguenza molte squadre vorranno sperimentare tutti i possibili staff di allenamento temporaneo disponibili, sperando di trarne qualche vantaggio utile in partita.

Tuttavia e al contrario delle aspettative, molti di questi specialisti hanno diverse conoscenze utili da impartire o abilità da condividere. Molti di questi individui sono diventati delle vere e proprie piccole celebrità negli anni recenti, e sono diventati degli opinionisti regolarmente intervistati sulla Cabalvion! Sebbene debba essere detto che molte di queste interviste vanno in onda solo quando i giocatori si rifiutano di parlare con la stampa.

Gli Staff di Allenamento Famigerati sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-partita al costo indicato. Potrai acquistare fino a due Staff di Allenamento Famigerati che hanno il permesso di assistere la tua squadra.

Come per le Star Players, è possibile che entrambe le squadre ingaggino i servizi dell'omonimo Staff di Allenamento Famigerato:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, ma lo Staff di Allenamento Famigerato manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!



0-1 AYLEEN ANDAR
100.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Questo ragazzo ha un vero potenziale: Se la tua squadra ingaggia alcuni Giocatori Vagabondi durante il passaggio 3 della Sequenza Pre-Partita, Ayleen si assicurerà che siano i migliori e tutti desiderosi di impressionare!

Tirare un D6 per ciascuno, applicando un modificatore -1 al tiro di ciascun Giocatore Vagabondo ingaggiato dopo il primo:

- Con un risultato di 1 o meno, il Giocatore Vagabondo è della squadra ma non mostra nessun talento particolare. Il Giocatore Vagabondo perde il Tratto Loner (4+).
- Con un risultato di 2-5 il Giocatore Vagabondo ha del potenziale. Il Giocatore Vagabondo ottiene una singola Abilità scelta a caso fra quelle della categoria delle Abilità Primarie.
- Con un risultato di 6, Ayleen ha scovato un giocatore con le qualità di una Star! Il Giocatore Vagabondo ottiene due Abilità scelte a caso fra quelle della categoria delle Abilità Primarie.



0-1 FINK DA FIXER
90.000 GP
(Badlands Brawl - Underworld Challenge)

Vai Boss!: Una volta per partita se la sua squadra usa una Mazzetta, può ripetere il tiro del D6 per vedere se funziona. In più, quando tiri sulla Tabella della Chiamata del Fallo, un Allenatore che hai ingaggiato Fink tratta un risultato di 5-6 come "Bene, Quando la Metti Così...", un risultato di 2-4 come "Non Mi Interessa!". Tuttavia con un risultato di "Sei Fuori di Qui!" Flink è Espulso insieme all'Allenatore, e non può più prendere parte alla partita.



0-1 GALANDRIL SILVERWATER
40.000 GP
(Elven Kingdoms League)

Forza Squadra!: Ogni volta che la squadra di Galandril ottiene il risultato di Tifosi Scatenati sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, aggiungere 1D3 al numero delle Cheerleader a disposizione della squadra - se la squadra non ha nessuna Cheerleader, è considerata averne una. Inoltre, ogni volta che la squadra di Galandril tira sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle, se ottiene un risultato naturale di 15 o 16 (o durante una Partita di Esibizione si ottiene un risultato naturale di 8 con 1D8), la squadra guadagna un Re-Roll di Squadra aggiuntivo.

0-1 JOSEF BUGMAN
100.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Bugman's XXXXXX: Bugman rifornisce la sua squadra di un'ampia scorta di birra Bugman's XXXXXX, la più famosa birra nanica nota per le sue caratteristiche curative. Quando tiri per vedere se i giocatori in KO tornano in gioco tra un Drive e l'altro puoi ripetere i risultati 1.

Giocatore appassionato: Ogni volta che la squadra di Bugman all'inizio del Drive non è in grado di schierare 11 giocatori, Josef può decidere di entrare in campo! Puoi scegliere di schierarlo con la tua squadra. Se lo fai conta come parte della tua squadra fino alla fine del Drive. Quando il Drive finisce, l'arbitro lo Espelle come se avesse commesso un Fallo, non ha altri effetti sul gioco e non può essere usato nei Drive successivi. Tuttavia la scorta di Bugman's XXXXXX non è persa, i giocatori si rifiutano semplicemente di rinunciarci.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Josef Bugman	5	3	3+	6+	9+
Abilità & Tratti	Loner(5+), Tackle, Thick Skull, Wrestle				

0-1 KARI COLDSTEEL
50.000 GP
(Elven Kingdoms League - Lustrian Superleague - Old World Classic - Worlds Edge Superleague)

Se vuoi una cosa fatta bene...: Kari vale come due Cheerleader dell'Agenzia Interinale. Inoltre, se la sua squadra non può schierare 11 giocatori all'inizio di un Drive, Kari può decidere di mostrare a tutti "come si fa!". L'Allenatore della sua squadra può scegliere di rimuoverla dall'area di Bordo Campo e schierarla insieme alla squadra. In quel caso, viene considerata parte della squadra per la durata del Drive invece di valere come due Cheerleader dell'Agenzia Interinale. Alla fine del Drive Kari è Espulsa. Non si può fare la Chiamata del Fallo né usare una Mazzetta per impedirlo. Non prenderà più parte alla partita - non vale più come Cheerleader dell'Agenzia Interinale e non può essere usata nei Drive successivi.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Kari Coldsteel	6	2	3+	5+	8+
Abilità & Tratti	Loner (4+), Block, Dauntless, Frenzy				

0-1 PAPA SKULLBONES
80.000 GP
(Favoured of ... - Underworld Challenge)

Per il potere degli Dei!: All'inizio di ogni Drive, dopo che le squadre si sono schierate ma subito prima del Kick-Off, Papa Skullbones può cercare di benedire un giocatore della sua squadra (non un Mercenario o una Star Player) con il potere degli Dei del Caos. Scegli un giocatore della tua squadra fra quelli sul campo, poi tira un D8 sulla tabella sottostante. Qualsiasi Abilità ottenuta, è mantenuta fino alla fine del Drive; se già possiede quella abilità, "Per il potere degli Dei" non ha effetto su di lui. Un giocatore non può essere scelto, se hai già tirato per lui durante la partita.

TABELLA – PER IL POTERE DEGLI DEI!

1D8	RISULTATO
1	**UNWORTHY (INDEGNO)** Il giocatore è colpito in pieno. Viene immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio KO della propria Panchina.
2	**OVERLOOKED (SNOBBATO)** Il giocatore scelto è snobbato dagli Dei volubili. Scegli un altro giocatore a caso della stessa squadra, esclusi i giocatori che non si trovano in campo e quelli per cui hai già tirato su questa tabella e ritira ancora su questa tabella.
3	**FREAKISH PROPORTIONS (PROPORZIONI ASSURDE)** Il giocatore guadagna le Abilità Big Hand e Very Long Legs.
4	**GRASPING TENDRILS (APPENDICI PRENSILI)** Il giocatore guadagna le Abilità Prehensile Tail e Tentacles.
5	**HORRIFIC VISAGE (ASPETTO ORRIBILE)** Il giocatore guadagna le Abilità Disturbing Presence e Foul Appereance.
6	**GRISLY BIFURCATION (BIFORCAZIONE RACCAPRICCANTE)** Il giocatore guadagna le Abilità Extra Arms e Two Heads.
7	**THORNY PROTUSIONS (SPORGENZE SPINOSE)** Il giocatore guadagna le Abilità Claws e Horns.
8	**FAVOUR OF THE GODS (FAVORE DEGLI DEI)** il giocatore guadagna due Abilità di sua scelta, scelte nella categoria Mutazioni.

0-1 KROT SHOCKWHISKER
70.000 GP
(Underworld Challenge)

Un nuovo giocatto... ehm, paziente!: Una volta per partita, durante il passo 2 della Sequenza di Fine di un Drive, Krot può fare esperimenti su un giocatore che è stato rimosso dal gioco come Perdita, nel tentativo di rimandarlo in campo. Scegli un giocatore nello spazio Perdite della Panchina della squadra di Krot (non un Mercenario o una Star Player). Può essere anche un giocatore che ha subito il risultato 15 o 16 MORTO sulla Tabella delle Perdite. Tira un D6 sulla tabella seguente e applica il risultato al giocatore scelto.

TABELLA – UN NUOVO GIOCATTO... EHM, PAZIENTE!

1D6	RISULTATO
1	**THERE WERE... COMPLICATIONS** **(CI SONO STATE DELLE... COMPLICAZIONI)** Le condizioni del giocatore peggiorano. L'Allenatore avversario effettua un tiro sulla Tabella delle Perdite per determinare cosa è successo esattamente al giocatore. Il risultato viene immediatamente applicato, in aggiunta a qualunque altro risultato ottenuto sulla Tabella delle Perdite e già applicato. Se ottieni più volte il risultato "MNG", i risultati non sono cumulativi.
2–3	**USELESS FLESH-THING!** **(INUTILE AMMASSO DI CARNE!)** Gli armeggi di Krot non hanno nessun effetto ed il giocatore rimane nello spazio Perdite della Panchina.
4–5	**FLAWED EXECUTION** **(ESECUZIONE IMPERFETTA)** Il giocatore viene collocato nello spazio Riserve e può essere schierato con il resto della squadra. Tuttavia, fino alla fine del prossimo Drive, guadagna il Tratto Really Stupid (4+). Se possiede già il Tratto Really Stupid (4+) è rimpiazzato con il Tratto Really Stupid (5+). Alla fine di questo Drive, il giocatore viene riposizionato nello spazio Perdite della Panchina, dove gli effetti del Tiro Perdita che era stato effettuato contro di lui in precedenza sono applicati normalmente.
6	**WITNESS PERFECTION!** **(MIRABILE PERFEZIONE!)** Il giocatore viene riposizionato nello spazio Riserve e può essere schierato con il resto della squadra. Alla fine di questo Drive, viene riposizionato nello spazio Perdite della Panchina, dove gli effetti del Tiro Perdita che era stato effettuato contro di lui in precedenza sono applicati normalmente.

0-1 MUNGO SPINECRACKER
80.000 GP
(Badlands Brawl - Old World Classic - Underworld Challenge)

Sto bene, grazie Mungo!: Ogni volta che un giocatore della tua squadra subisce un risultato Infortunio 8-9, KO (o di 7-8, KO sulla Tabella degli Infortuni Stunty), puoi tirare 1D6 prima di rimuoverli dal gioco:

- Con un risultato di 1, le proteste del giocatore non smuovono Mungo che "tratta" il suo paziente. Il giocatore diventa una Perdita e viene immediatamente rimosso dal gioco e piazzato nello spazio delle Perdite della propria Panchina. Non è stato effettuato alcun Tiro Perdita. Invece, viene automaticamente applicato un risultato Gravemente Ferito contro di lui.
- Con un risultato di 2-4, il giocatore viene preso a pugni ma non subisce né danni durevoli né benefici apprezzabili. Il giocatore viene rimosso dal gioco e posto nello spazio KO della Panchina della sua squadra come di consueto.
- Con un risultato di 5 o 6, il giocatore riacquista i sensi abbastanza rapidamente ed è in grado di respingere le amorevoli cure dell'Orco. Il giocatore rimane in campo e diventa Stordito.

0-1 PROFESSOR FRÖNKELHEIM 130.000 GP
(solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight")

Hai mai pensato ad un miglioramento?: Durante la Sequenza Pre-Partita, dopo il passaggio 4 ma prima del passaggio 5, selezionare a caso 1D3 giocatori della tua squadra che sono disponibili per giocare questa partita. Questi giocatori saranno "modificati" dal professore.

Fino alla fine di questa partita, ogni giocatore selezionato ottiene una singola Abilità scelta a caso dalla categoria Mutazioni. Tuttavia, all'inizio del passaggio 3 della Sequenza Post-Partita, tira 1D6 per ciascuno di questi giocatori (a meno che non hanno subito durante la partita e non si sono ripresi da un risultato 15-16, MORTI sulla Tabella delle Perdite):

- Con un risultato di 1, l'esperimento risulta un fallimento. Il giocatore perde immediatamente l'Abilità. Inoltre, il giocatore deve Saltare la Prossima Partita (MNG), esattamente come se avesse subito durante questa partita un risultato 7-9, Ferita Seria sulla Tabella delle Perdite.
- Con un risultato di 2-5, l'esperimento si è rivelato un successo di breve durata. Il giocatore perde immediatamente l'Abilità.
- Con un risultato di 6, gli esperimenti del professore si sono dimostrati un successo totale! Il giocatore mantiene l'Abilità senza dover spendere alcun SPP (nota che devi regolare il suo Valore Corrente di conseguenza, come se il giocatore aveva selezionato casualmente un'Abilità Secondaria).

0-1 SCHIELUND SCHARLITAN

90.000 GP

(Qualsiasi Squadra)

Farò di te una Star!: Durante la Sequenza Pre-Partita, dopo il passaggio 4 ma prima del passaggio 5, seleziona casualmente D3 giocatori della tua squadra che sono idonei a giocare durante questa partita. Questi giocatori sono stati avvicinati da Scharlitan, e il suo interesse è avere un notevole effetto sul loro atteggiamento! Fino alla fine di questa partita, ogni giocatore selezionato ottiene l'Abilità Pro. Tuttavia, all'inizio del passaggio 3 della Sequenza Post-Partita, tira 1D6 per ciascuno di questi giocatori (a meno che durante la partita non abbiano subito e non si siano ripresi da un risultato 15-16, MORTI sulla Tabella delle Perdite):

- Con un risultato di 1, quel giocatore ha iniziato a comportarsi come se fosse la prossima grande scoperta del Blood Bowl. Il procuratore si stanca del suo cliente e lo abbandona, ma la visibilità gli ha dato alla testa. Il giocatore ottiene il Tratto Loner (2+).
- Con un risultato di 2-5, il procuratore depenna semplicemente il giocatore dai suoi elenchi. Potrebbe essere deluso da ciò, ma lo supererà.
- Con un risultato di 6, il procuratore si stanca del suo cliente e lo abbandona, ma la visibilità è stata una buona cosa per lui. Il giocatore mantiene permanentemente l'Abilità Pro senza dover spendere nessun SPP (nota che devi aggiustare il suo Valore Corrente di conseguenza, come se il giocatore avesse scelto un'Abilità Primaria).

0-1 MAGO

Negli anni i Maghi hanno fatto avvicinare al Blood Bowl più spettatori di qualsiasi altra forma di intrattenimento esterno, ed i tifosi non si stancheranno mai di vedere le loro Star preferite essere tramutati in dei ridicoli anfibi o in bastoncini di carbone. È così divertente!

Al giorno d'oggi Maghi di tutti i tipi sono attratti dagli stadi di Blood Bowl per le partite del giorno. Da coloro che appartengono ai Collegi degli Arcani, ai potenti Maghi Elfici, agli Stregoni e Sciamani del Caos ed anche in rare circostanze ai mitologici Maghi-Sacerdoti Slann di Lustria. Tutti trovano un impiego immediato con molte delle reti Cabalvision, in quanto queste assorbono una gran quantità di energia magica per catturare l'azione e trasmetterla globalmente nelle palle di cristallo e negli specchi magici degli abbonati Cabalvision di tutto il mondo.

Di conseguenza ci sono sempre Maghi presenti ad ogni incontro in cartellone più che felici di lavorare per una squadra fornendogli la propria assistenza.

Nessuna squadra può ingaggiare più di un Incentivo Mago per partita.

Alcuni Maghi sono rinomati, sebbene la maggior parte non lo sia. È possibile che entrambe le squadre ingaggino a servizio lo stesso Mago rinomato:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare il Mago rinomato, ma il Mago rinomato manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una Partita di Esibizione, entrambe le squadre possono schierare il Mago rinomato, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

Se un Incentivo Mago non è rinomato, non ci sono restrizioni al fatto che entrambe le squadre possano ingaggiare lo stesso tipo di Mago.



0-1 ASHUR HIGH MAGE

150.000 GP

(Elven Kingdoms League)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Distorsione Temporale: Puoi lanciare questo incantesimo subito dopo che uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria è terminato. L'energia magica riempie lo stadio, rallentando il passare del tempo o accelerandolo come desidera l'High Mage. Puoi tentare di spostare il segnalino Segna-Turni di entrambe le squadre avanti o indietro di uno spazio, causando effettivamente che entrambe le squadre guadagnino un turno in più in questo tempo o ne perdano uno dei restanti turni. Entrambi i segnalini Segna-Turni devono muoversi nella stessa direzione. Dichiarare se si desidera spostare il segnalino in avanti di uno spazio o indietro di uno spazio e tirare un D6:

- Con un risultato di 5+, l'incantesimo ha successo e i segnalini Segna-Turni vengono spostati.
- Con un risultato di 1-4, lo stadio si riempie di luce e gli effetti stranamente localizzati fanno invecchiare rapidamente l'High Mage o diventare inaspettatamente più giovane, ma per il resto l'incantesimo non ha nessun altro effetto.

Fulmine: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+, il giocatore è stato colpito dal Fulmine.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco.

Un giocatore In Piedi colpito dal Fulmine viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un Fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

0-1 CHAOS SORCERER



150.000 GP

(Favoured of ... - Underworld Challenge)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Fulmine: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+, il giocatore è stato colpito dal Fulmine.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco.

Un giocatore In Piedi colpito dal Fulmine viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un Fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Mutazione Dilagante: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Scegli un giocatore della tua squadra e tira un D6:

- Con un risultato di 2+ quel giocatore ottiene due Mutazioni a tua scelta fino al termine di questo Drive.
- Se il risultato è 1 il giocatore si trasforma in un ammasso di carne fremente attraversato dall'energia del Chaos. Il giocatore ottiene l'Abilità Disturbing Presence fino alla fine di questo Drive.

0-1 DRUCHII SPORTS SORCERER

150.000 GP

(Elven Kingdoms League - Favoured of ...)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Fulmine: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+, il giocatore è stato colpito dal Fulmine.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco.

Un giocatore In Piedi colpito dal Fulmine viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un Fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Mille Tagli: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che qualunque giocatore sia attivato. Scegli un giocatore avversario in una qualunque zona del campo e tira un D6:

- Con un risultato di 3+ il giocatore è colpito da un vorticoso stormo di magia oscura incorporea.
- Con un risultato di 1 o 2 la magia travolge il giocatore brevemente per poi dissolversi innocuamente.

Fino alla fine del Drive, le caratteristiche di Movimento, Forza e Agilità del giocatore colpito dai "Mille Tagli" sono ridotte di 1.

0-1 HIRELING SPORTS WIZARD

150.000 GP

(Qualsiasi Squadra)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Palla di Fuoco: Puoi lanciare questo incantesimo alla fine di un turno di una delle due squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Zap!: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che qualunque giocatore sia attivato, o subito dopo la fine di un turno dell'avversario. Seleziona un giocatore avversario e tira un D6:

- Se il risultato è uguale o superiore alla Caratteristica di Forza del giocatore o è un 6 naturale, il giocatore viene trasformato in una rana per il resto del Drive, al termine del quale l'Allenatore farà in modo che riceva assistenza magica in panchina per riportarlo alla sua forma originaria.
- Se il risultato è inferiore alla Caratteristica di Forza del giocatore, il giocatore sviluppa uno sfogo di verruche, ma l'incantesimo non ha ulteriori effetti.

Se il giocatore stava portando la palla quando è stato trasformato in rana, la palla cade e rimbalza una volta. Quando è richiesto contro la rana un tiro sulla Tabella delle Perdite, non viene effettuato alcun tiro. Invece, è automaticamente trattato come se fosse stato ottenuto un risultato Gravemente Ferito (Badly Hurt). La rana deve saltare il resto della partita e non può essere rattoppato da un Medico (perché è una rana!). Alla fine della partita, il giocatore torna alla sua forma normale con nessun effetto negativo.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Rana	5	1	2+	-	5+
Abilità & Tratti	Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs				

0-1 HORATIO X. SCHOTTENHEIM MASTER MAGE

150.000 GP

(Qualsiasi Squadra)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Prendi Questa! Ooops...: Horatio può lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. La casella bersaglio è mossa di un D3 caselle nella direzione determinata dal tiro di un D8 con riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale. Dopo aver mosso la casella bersaglio, tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che si trovi sia nella casella bersaglio che nelle caselle adiacenti:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Un giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato dalla Palla di Fuoco, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

0-1 HORTICULTURALIST OF NURGLE

150.000 GP

(Favoured of Nurgle - Underworld Challenge)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Crescita Vigorosa: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Per la durata di questo turno, si applica un modificatore -2 al tiro del dado ogni volta che un giocatore avversario tenta di fare il Rush.

Nota che questo modificatore si applica insieme a qualunque altro modificatore che si applica ad ogni tentativo di fare il Rush.

Fauna Bizzarra: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli come bersaglio una casella vuota sul campo e nomina D3 giocatori avversari In Piedi entro due caselle dalla casella bersaglio. Tira un D6 per ciascuno dei giocatori nominati:

- Con un risultato di 3+ il giocatore viene attaccato all'improvviso da piante carnivore demoniache di stazza prodigiosa, che erompono dal suolo argilloso prima di marcire completamente.
- Con un risultato 1 o 2 il giocatore riesce ad evitare le piante aggressive.

Un giocatore In Piedi colpito dalla Fauna Bizzarra viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato dalla Fauna Bizzarra, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

0-1 NIGHT GOBLIN SHAMAN

150.000 GP

(Badlands Brawl - Underworld Challenge)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Il Piede di Gork (o Mork): Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli come bersaglio un qualsiasi giocatore avversario In Piedi ovunque sul campo e tira un D6:

- Con un risultato di 6, il giocatore è stato preso a calci da Il Piede di Gork (o Mork).
- Con un risultato di 3-5, il giocatore è stato calpestato da Il Piede di Gork (o Mork).
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore è fortunato e Il Piede di Gork (o Mork) oscilla in modo innocuo sopra la sua testa.

Un giocatore In Piedi preso a calci da Il Piede di Gork (o Mork) viene immediatamente catapultato nell'aria. Considera immediatamente quel giocatore come se fosse stato lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff, e come se la sua Forza fosse 3 o meno anche se la sua Forza è 4 o più) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate e una Forza di 5 o più) e tratta la qualità del lancio come terribile.

Un giocatore In Piedi colpito calpestato da Il Piede di Gork (o Mork) viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da Il Piede di Gork (o Mork), puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Nuvola di Spore: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Scegli come bersaglio un qualsiasi giocatore avversario In Piedi ovunque sul campo e tira un D6:

- Con un risultato di 2+, il giocatore è avvolto da una Nuvola di Spore di Funghi Madcap. Fino alla fine di questo Drive, il giocatore guadagna sia il Tratto Loner (5+) che il Tratto Really Stupid.
- Con un risultato di 1, strani funghi iniziano a germogliare dall'armatura del giocatore, prima che l'incantesimo si disperda innocuamente.

0-1 OGRE FIREBELLY

150.000 GP

(Badlands Brawl)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Palla di Fuoco: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Colonna di Fuoco: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una qualsiasi casella che sia adiacente ad una delle Linee Laterali che sarà il punto d'inizio della Colonna di Fuoco. La Colonna di Fuoco segue un percorso da una Linea Laterale all'altra, spostandosi in linea retta dal suo punto di partenza direttamente verso la linea laterale opposta. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupa una casella sul percorso della Colonna di Fuoco:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Colonna di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore è fortunato ed evita la Colonna di Fuoco.

Tutti i giocatori In Piedi colpiti dalla Colonna di Fuoco sono Atterrati. Quando un giocatore viene Atterrato dalla Colonna di Fuoco, puoi applicare un modificatore + 1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



0-1 SLANN MAGE-PRIEST
200.000 GP
(Lustrian Superleague)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Distorsione Temporale: Puoi lanciare questo incantesimo subito dopo che uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria è terminato. L'energia magica riempie lo stadio, rallentando il passare del tempo o accelerandolo come desidera il Mage-Priest. Puoi tentare di spostare il Segnalino Turno di entrambe le squadre avanti o indietro di uno spazio, causando effettivamente che entrambe le squadre guadagnino un turno in più in questo tempo o ne perdano uno dei restanti turni. Entrambi i Segnalini Turni devono muoversi nella stessa direzione. Dichiarare se si desidera spostare il segnalino in avanti di uno spazio o indietro di uno spazio e tirare un D6:

- Con un risultato di 5+, l'incantesimo ha successo e i segnalini Segna-Turni vengono spostati.
- Con un risultato di 1-4, lo stadio si riempie di luce e gli effetti stranamente localizzati causano al Mage-Priest lo sviluppo di qualche altra verruca e ruga, ma per il resto l'incantesimo non ha effetto.

Slittamento Tectonico: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato. Per la durata di questo turno, si applica un modificatore -1 al tiro del dado ogni volta che un giocatore avversario tenta di fare dei Rush.

Nota che questo modificatore si applica insieme a qualunque altro modificatore che si applica ad ogni tentativo di fare il Rush.

Realtà Evanescente: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato, o subito dopo la fine di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Scegli due giocatori In Piedi della tua squadra che non abbiano il Tratto Loner (X+) e che non siano in possesso di palla fra quelli in campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+ i due giocatori si scambiano immediatamente di posto.
- Se il risultato è 1 o 2, i due giocatori diventano semitrasparenti fluttuando fra la realtà ed un'altra dimensione! Fino all'inizio del tuo prossimo turno di squadra, questi due giocatori perdono la loro Zona Tackle e acquisiscono il Tratto No Hands.



0-1 SPORTS NECROTHEURGE
150.000 GP
(Sylvanian Spotlight)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Incorporeo: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario In Piedi dovunque nel campo, tira un D6:

- con un risultato di 3+ il giocatore è colpito diventa improvvisamente incorporeo.
- con un risultato di 1 o 2 il giocatore diventa per poco tempo stranamente luminoso prima che l'incantesimo si dissolva innocuamente.

Un giocatore colpito da "Incorporeo" ottiene il Tratto No Hands, e se era in possesso della palla, la perde immediatamente, causandone il rimbalzo. Inoltre il giocatore perde la sua Zona Tackle. Gli effetti di "Incorporeo" durano fino all'inizio del prossimo turno di squadra avversaria.

Danza Macabra di Vanhalables: Puoi lanciarlo dopo la fine di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Tira un D6:

- Con un risultato di 3+, i tuoi giocatori sono pervasi da una oscura vitalità. Durante questo turno di squadra, ogni giocatore con posizione Lineman della tua squadra che è attualmente in campo (compresi i Giocatori Vagabondi) può migliorare le sue caratteristiche di Movimento, Agilità o Passaggio di 1. Puoi scegliere quale di questi tre bonus ciascun giocatore interessato può ottenere quando quel giocatore è attivato.
- Con un risultato di 1 o 2, il cielo si oscura e i giocatori sussultano e spasmano furiosamente, ma l'incantesimo non ha ulteriori effetti.

0-1 WARLOCK ENGINEER
150.000 GP
(Underworld Challenge)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Fulmine Warp: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Scegli una qualsiasi casella che sia adiacente ad una delle Linee Laterali che sarà il punto d'inizio del Fulmine Warp. Il Fulmine Warp segue un percorso da una Linea Laterale all'altra, spostandosi in linea retta dal suo punto di partenza direttamente verso la linea laterale opposta. Tira un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupa una casella sul percorso del Fulmine Warp:

- Con un risultato di 3+, il giocatore è stato colpito dal Fulmine Warp.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore è fortunato e il Fulmine Warp balena sopra la sua testa.

Tutti i giocatori In Piedi colpiti dal Fulmine Warp sono Atterrati. Quando un giocatore viene Atterrato da un Fulmine Warp, puoi applicare un modificatore + 1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Infine, quando un giocatore viene Atterrato da un Fulmine Warp, tira un D6. Con un risultato di 1, il Fulmine Warp viene scaricato a terra attraverso il giocatore. Non tirare più per vedere se ulteriori giocatori vengano colpiti. Con un risultato di 2+, il Fulmine Warp prosegue il suo percorso, come sopra descritto.

Fulmine: Puoi lanciare questo Incantesimo alla fine di un turno qualsiasi di entrambe le squadre, prima che il prossimo turno di squadra inizi. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6:

- Se il risultato è 3+, il giocatore è stato colpito dal Fulmine.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco.

Un giocatore In Piedi colpito dal Fulmine viene Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un Fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

0-1 WICKED WITCH
150.000 GP
(Old World Classic - Sylvanian Spotlight - Underworld Challenge)

Una volta per partita questo Mago può lanciare uno dei seguenti incantesimi:

Zap!: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria, prima che qualunque giocatore sia attivato, o subito dopo la fine di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria. Seleziona un giocatore avversario e tira un D6:

- Se il risultato è uguale o superiore alla Caratteristica di Forza del giocatore, o è un 6 naturale, quel giocatore viene trasformato in una Rana per il resto del Drive, al termine del quale l'Allenatore farà in modo che riceva assistenza magica per riportarlo alla sua forma originaria.
- Se il risultato è minore della Caratteristica di Forza del giocatore, il giocatore sviluppa delle nuove e fresche verruche, ma l'incantesimo non ha nessun altro effetto.

Se il giocatore stava portando la palla quando è stato trasformato in Rana, la palla cade e rimbalza una volta. Quando è richiesto un tiro sulla Tabella delle Perdite contro di esso, non si tira nessun dado. Viene automaticamente considerato aver ottenuto un risultato 1-6 Gravemente Infortunato (Badly Hurt). La Rana deve saltare il resto della partita e non può essere curata dal Medico. A fine partita, il giocatore ritorna alla forma normale senza effetti collaterali.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Rana	5	1	2+	-	5+
Abilità & Tratti	Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs				

Piaga di Verruche: Puoi lanciarlo all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che qualunque giocatore sia attivato. Seleziona un giocatore avversario dovunque sul campo e tira un D6:

- Con un risultato di 3+, il giocatore è colpito e la sua pelle erutta improvvisamente in una massa di verruche.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore sviluppa delle macchie antiestetiche, ma non subisce nessun ulteriore effetto.

Fino alla fine di questo Drive, le Caratteristiche di Movimento, Forza e Agilità del giocatore colpito dalla Piaga di Verruche sono ridotte di 1. Inoltre, fino alla fine di questo Drive, il giocatore colpito dalla Piaga di Verruche ottiene le Abilità Disturbing Presence e Foul Appearance.

0-1 ARBITRO DI PARTE

In generale i membri del RARG che arbitrano le partite di Blood Bowl sono eroi non celebrati dello sport.

Tuttavia, molti arbitri sono saliti ai ranghi di superstar per la loro dedizione alle regole, se non per la loro dedizione al fair play! Mentre la corruzione è una parte oramai stabilita della cultura del Blood Bowl (il RARG detta anche tariffe fisse e offre sconti per clienti affezionati), ci sono molti arbitri disposti a fare molti chilometri in più per una squadra che abbia oro da condividere.

Gli Arbitri di Parte sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-Partita al costo indicato, e poichè le partite di Blood Bowl tendono ad essere arbitrate da un gruppo piuttosto che un singolo individuo, entrambe le squadre possono acquistare un Arbitro di Parte. Puoi acquistare un Arbitro di Parte per trattare favorevolmente la tua squadra durante la partita a venire.

Per la maggior parte del tempo, un Arbitro di Parte tratterà entrambe le squadre allo stesso modo, il che significa che seguirà tutte le normali regole dell'arbitro come descritto nel regolamento del Blood Bowl. Il punto in cui differirà è quando sarà molto più duro nel suo giudizio nei confronti dell'avversario o molto più indulgente nel suo trattamento nei confronti della squadra che lo ha pagato. Come questo si manifesta è descritto nel profilo di ciascun Arbitro di Parte.

La maggior parte degli Arbitri di Parte è rinomata, anche se alcuni non lo sono. Come per le Star Players, è possibile per entrambe le squadre ingaggiare i servizi dello stesso rinomato Arbitro di Parte:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può usare un Arbitro di Parte rinominato, ma l'Arbitro di Parte designato manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se ciò accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono usare l'Arbitro di Parte rinomato - potranno tirare fuori sentenze dure da entrambe le parti!



0-1 RANULF "RED" HOKULI

130.000 GP

(Lustrian Superleague - Old World Classic)

Cartellino Rosso: Quando adeguatamente remunerato, Ranulf chiuderà un occhio di buon grado per una delle due squadre. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non si ottiene un doppio sul Tiro Armatura o Infortunio, tira un D6:

- Con un risultato di 4+, Ranulf chiede a gran voce di fermare il gioco mentre investiga ulteriormente.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato il Fallo da Ranulf in questo modo (e solo in questo modo), l'Allenatore del giocatore che ha commesso il Fallo deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta se ne ha una disponibile.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene Espulso causando un Turnover.
- Il giocatore può tentare di discutere con Ranulf! Ranulf esporrà i suoi argomenti con la sua ascia. Effettua un Tiro Armatura per il giocatore falloso, e applica un modificatore 2+ al risultato:

  – Se il risultato è superiore al Valore Armatura del giocatore, diventa Prono e un Tiro Infortunio è eseguito contro di lui. Il giocatore non viene Espulso, e nessun Turnover è causato.

  – Se il risultato è uguale o inferiore al Valore Armatura del giocatore colpito, l'attacco non ha effetto. Il giocatore viene Espulso e viene causato un Turnover.

Non sono uno da discussioni!: Se Ranulf è stato preso come Incentivo per questa partita, anche se lui non partecipa perché entrambi gli Allenatori lo hanno scelto, nessun Allenatore può contestare la Chiamata del Fallo, anche il più polemico degli Allenatori non può fare a meno di avere rispetto per il carismatico norreno.



0-1 THORON KORENSSON

120.000 GP

(Worlds Edge Superleague)

Disciplina Ferrea: Korensson è conosciuto per portare in campo una ferrea disciplina, che quando messa in dubbio, viene pesantemente sanzionata. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio sul Tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, Korensson ha visto la violazione.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato da Korensson in questo modo (e solo in questo modo), il giocatore che ha commesso il Fallo è immediatamente Espulso. Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore non può usare una Mazzetta ma può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia, se il risultato è un 1 sulla Tabella della Chiamata del Fallo, non solo sia il giocatore e sia l'Allenatore sono espulsi, ma un altro giocatore selezionato a caso appartenente alla squadra avversaria e che è attualmente in campo viene Espulso.

Siediti e mantieni la calma!: Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, tira di nuovo; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Korensson!



0-1 JORM THE OGRE

120.000 GP

(80.000 gp "Bribery and Corruption")

(Qualsiasi Squadra)

A Jorm non piacciono gli imbroglioni: Jorm è particolarmente attento a chi gioca sporco, e difficilmente si perde qualche giocata sporca. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio sul Tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, Jorm ha visto la giocata sporca e si sta arrotolando le maniche per applicare la sua personale forma di giustizia.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato da Jorm in questo modo (e solo in questo modo), il giocatore che ha commesso il Fallo è immediatamente Atterrato. Quando un giocatore viene Atterrato da Jorm, puoi applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo il tiro è stato effettuato.

Zitti, teppisti!: Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! nella Tabella dell'Evento Kick-Off, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzare sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Entrambe le squadre riducono il loro Fan Factor di 1 per questa partita, ogni volta che il risultato Chiama l'Arbitro esce sulla Tabella dell'Evento Kick-Off.



0-1 THE TRUNDLEFOOT TRIPLETES: BUNGO, FILIBERT E JEPH

80.000 GP

(40.000 gp "Halfing Thimble Cup")

(Qualsiasi Squadra)

Incompetenza Estrema: La Tripletta Trundlefoot fa spesso del suo meglio per partecipare ad un pò di sana corruzione, ma molto spesso fallisce. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio per il Tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6:

- Con un risultato di 5+, il giocatore che ha commesso il Fallo viene Espulso, esattamente come se avesse tirato un doppio (cioè, l'Allenatore avversario può usare una Mazzetta se ne ha una disponibile e può tentare di contestare la Chiamata del Fallo).
- Con un risultato di 2-4, la Tripletta, litigando tra di loro, si perde il Fallo.
- Con un risultato di 1, tuttavia, la vittima del Fallo è Espulso come se avesse commesso un Fallo e avesse tirato un doppio!

I giocatori intelligenti sono giocatori ben educati!: All'inizio di ogni Drive, dopo che entrambe le squadre si sono piazzate ma prima del Kick-Off, tirare un D6: Con un risultato di 6, un giocatore selezionato a caso della squadra avversaria che non è Marcato viene coinvolto in una discussione inutile con la Tripletta sul suo equipaggiamento. Il giocatore è subito posizionato Prono e diventa Stordito, rappresentando il tempo perso a discutere.

Non sembrano felici!: Se un risultato Chiama l'Arbitro viene ottenuto sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, la Tripletta si demoralizza e non prenderà più parte a questa partita. Inoltre, ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

ALTRI INCENTIVI

Oltre che potenti Maghi, arbitri famosi e staff di bordo campo rinomati, le squadre di Blood Bowl impiegano una gran varietà di altri metodi per avvantaggiarsi. Potrebbero essere una birra corposa per incoraggiare lo spirito combattivo dei giocatori più piccoli, o catapulte che lanciano proiettili attraverso il campo, sembra che non ci sia limite all'inventiva dimostrata dalle squadre che non ci stanno ad accettare il ruolo delle sfavorite nelle partite importanti!

INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto nel regolamento di Blood Bowl, durante la Sequenza Pre-Partita di una Partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Foglio Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una Partita di Esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori, esclusi le Star Players acquisiti come Incentivi. Se stai creando una squadra per una Partita di Esibizione da utilizzare durante un Evento o un Torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli Organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi saranno consentiti. Inoltre, è normale che gli Organizzatori di Tornei creino i propri Incentivi Speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una Partita di Esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.



0-3 BOTTIGLIE DI BIRRA INEBRIANTE

40.000 GP

(Tier 3)

All'inizio del Drive, dopo che entrambe le squadre hanno piazzato i giocatori, ma prima del Kick-Off (tra il passaggio 1 ed il passaggio 2), selezionare casualmente D3 giocatori con il Tratto Stunty che si trovano attualmente in campo. Per il resto di questo Drive, quei giocatori guadagnano le Abilità Dauntless, Frenzy ed il Tratto Really Stupid (4+).



0-1 CALDERONE HALFLING

80.000 GP

(60.000 gp "Halfing Thimble Cup")

(Halfilng Thimble Cup - Old World Classic)

Un Calderone Halfling può essere usato una volta per partita, lanciando un calderone di stufato bollente. Può essere usato subito dopo la fine di uno qualsiasi dei turni dell'avversario. Scegliere una casella bersaglio ovunque sul campo e tirare un D6:

- Con un risultato di 6 il bersaglio è centrato.
- Con un risultato di 2-5 il bersaglio è mancato, muovere la casella bersaglio di un D3 in una direzione determinata tirando un D8 sulla Sagoma della Direzione Casuale.
- Con un risultato di 1 tuttavia, qualcosa è andato terribilmente storto ed il Calderone ha colpito la panchina della propria squadra. D3 giocatori selezionati a caso diventano immediatamente KO e sono spostati nel relativo spazio della panchina.

Un giocatore presente nella casella bersaglio è automaticamente colpito dal Calderone stesso. Se era un giocatore In Piedi viene Atterrato. Se viene colpito un giocatore Prono o Stordito, si effettua un Tiro Armatura contro di lui. In entrambi i casi, si può applicare un modificatore +2 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

Inoltre, tirare 1D6 per ogni giocatore In Piedi di entrambe le squadre che si trovano nelle caselle adiacenti alla casella bersaglio.

- Con un risultato di 4+, il giocatore è colpito dalla zuppa bollente che fuoriesce dal Calderone.
- Con un risultato di 3 o meno, il giocatore ha schivato il colpo.

Qualunque giocatore colpito in questo modo è posizionato Prono.



0-1 ESPERTO DI BALISTICA

40.000 GP

(30.000 gp "Halfing Thimble Cup")

(Halfilng Thimble Cup - Old World Classic)

Durante il passaggio 2 di ogni sequenza di Inizio di un Drive, l'Esperto di Balistica può tentare di incoraggiare il kicker (il calciatore che calcia la palla). Dopo aver piazzato la palla ma prima di tirare per la deviazione della palla, tira un D3 sulla tabella seguente:

TABELLA – ESPERTO DI BALISTICA

1D3	RISULTATO
1	**COMPLETE MISUNDERSTANDING (FIASCO COMPLETO)** Il kicker ha mancato il bersaglio e la palla devia come di consueto.
2	**INTERESTING THEORY (TEORIA INTERESSANTE)** L'Esperto di Balistica si perde in lungaggini in una nuova affascinate teoria sottraendo tempo prezioso al suo intento. La distanza di cui la palla deve deviare è ridotta di una casella, da D6 caselle a D6-1 caselle (che significa ci sia una possibilità che non devii per nulla se si ottiene un risultato di 1).
3	**SUCCESSFUL PRACTICAL APPLICATION (APPLICAZIONE IN PRATICA CON SUCCESSO)** Per Nuffle, il kicker ha capito come fare! Dopo il tiro per la deviazione, l'Allenatore del kicker può scegliere se incrementare o diminuire sia il tiro del D6 che il tiro del D8 di +1 o +2 o -1 o -2 come desidera, fino ad un minimo di 1, ad un massimo di 6 (per il D6) e di 8 (per il D8).

0-1 FORGIARUNE
50.000 GP
(Old Worl Classic - Worlds Edge Superleague)

Durante ogni sequenza di Inizio del Drive, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3, puoi selezionare un singolo giocatore della tua squadra che è attualmente in campo che non ha il Tratto Loner (X+) e scegliere una delle seguenti rune. Poi tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, la runa ha effetto, ma non puoi tentare di usare di nuovo il Forgiarune all'inizio di un Drive successivo.
- Con un risultato di 2 o 3, la runa non funziona, ma tu puoi tentare di usare nuovamente di nuovo il Forgiarune all'inizio di un Drive successivo.
- Con un risultato di 1, la runa non funziona e non puoi tentare di utilizzare di nuovo il Forgiarune all'inizio di un Drive successivo.

TABELLA – RUNE NANICHE

RUNE OF MIGHT (RUNA DELLA POTENZA)
Fino alla fine del Drive il giocatore scelto guadagna l'Abilità Mighty Blow (+1).

RUNE OF FURY (RUNA DELLA FURIA)
Fino alla fine del Drive il giocatore scelto guadagna le Abilità Dauntless e Frenzy.

RUNE OF SPEED (RUNA DELLA VELOCITÀ)
Fino alla fine del Drive il giocatore scelto guadagna le Abilità Sprint e Sure Feet.

RUNE OF IRON (RUNA DEL FERRO)
Fino alla fine del Drive il valore dell'Armatura del giocatore scelto è aumentata di 1 (fino ad un max di 11+) e ottiene l'Abilità Stand Firm.

RUNE OF IMPACT (RUNA DELL'IMPATTO)
Fino alla fine del Drive il giocatore scelto guadagna le Abilità Juggernaut e Horns.

0-1 MASCOTTE DI SQUADRA
30.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Una squadra che ha una Mascotte di Squadra ottiene un Re-Roll di Squadra extra (un modello adatto dovrebbe essere piazzato sulla traccia dei Re-Roll). Tuttavia per usare il Re-Roll Mascotte di Squadra devi prima tirare un D6:

- Con un risultato di 1-4, la Mascotte di Squadra si è rivelata inefficace, intenta a cibarsi e peggio che peggio è rientrata negli spogliatoi. Il Re-Roll Mascotte di Squadra è perso per questo tempo. Tuttavia puoi usare un Re-Roll di Squadra normalmente.
- Con un risultato di 5+, Il Re-Roll Mascotte di Squadra può essere usato normalmente.

0-3 NURGLINI SALTELLANTI
30.000 GP
(Favoured of Nurgle)

All'inizio del gioco, una squadra può aumentare il suo Fan Factor di +1 per ogni sciame di Nurglini Saltellanti che ha preso come Incentivo. Inoltre, per la durata di questa partita, una squadra può aumentare il numero di cheerleader del numero di Nurglini Saltellanti presi come Incentivo.

0-1 SCOMMESSE SECONDARIE
PREZZI VARI
(Qualsiasi Squadra)

Dopo il passaggio 4, ma prima del passaggio 5 della Sequenza Pre-Partita, puoi scommettere da 10.000 fino a 100.000 gp che la tua squadra vincerà la partita. Semplicemente informa il tuo avversario che hai piazzato una scommessa e quanto hai scommesso. Se la tua squadra dovesse vincere la partita, durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita riceverai il doppio di quanto scommesso (esempio, hai scommesso 20.000 gp che la tua squadra vincerà, se dovesse succedere, vincerai 40.000 gp).

Se tuttavia la tua squadra perde, la somma scommessa è persa (sono i rischi del gioco d'azzardo)!

0-1 TAMBURO WAAAGH!
50.000 GP
(Badlands Brawl)

All'inizio di ogni Drive, dopo che l'Evento Kick-Off è stato risolto ma prima che la palla tocchi terra, tira 3D6. Per ogni risultato di 4+, un giocatore della squadra avversaria può essere spinto indietro di una casella verso la propria Area di Meta, esattamente come se il risultato Spintonato di un dado di blocco fosse stato applicato nei suoi confronti. Lo stesso giocatore può essere spinto indietro più di una volta da questo Incentivo.

0-1 UNGUENTO MEDICATIVO
60.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Se un giocatore della tua squadra è rimosso dal gioco per aver subito un risultato 10-12, Infortunio Serio, sulla Tabella delle Perdite, dopo che qualsiasi altro tentativo di guarirlo è andato fallito, tu puoi usare questo Incentivo. Il giocatore viene immediatamente rimosso dallo spazio Perdite della panchina e piazzato in quello Riserve della tua panchina, essendo stato miracolosamente guarito dalla applicazione di qualcosa che odora estremamente in modo sospetto. Tuttavia alla fine della partita, il risultato del tiro Perdita si applica normalmente.

BATTITORI LIBERI

REGOLE AVANZATE PER I GIOCATORI MERCENARI

Le regole presentate di seguito sono un'espansione delle regole per i Giocatori Mercenari, contenute nel Manuale del Blood Bowl. A discrezione dei Commissari di Lega o degli Organizzatori dei Tornei, queste regole che seguono possono essere usate, nel qual caso vanno a sostituire le regole che si trovano nel Manuale del Blood Bowl. Se queste regole sono in uso:

- Il numero totale dei Giocatori Mercenari disponibili è ridotto a 0-3 da "illimitato".
- Il numero di ciascun tipo specifico di Giocatore Mercenario disponibile per una squadra è indicato nei dettagli nelle pagine che seguono.
- Le regole per i Giocatori Mercenari come descritte nel Manuale del Blood Bowl, non si usano, sono completamente rimpiazzate dalle seguenti regole.

Queste regole sono state studiate per dare agli Allenatori una ampia possibilità nel creare i Giocatori Mercenari per la loro squadra, permettendogli di creare un giocatore adatto ad ogni situazione. Inoltre queste regole possono essere usate dai Commissari di Lega o dagli Organizzatori dei Tornei, per creare una Star Player unica che caratterizzi la loro Lega o il loro Torneo. Questa pratica è diventata una caratteristica popolare nelle Leghe di Blood Bowl e negli eventi sparsi per il mondo, e queste regole renderanno tutto più semplice.



0–3 GIOCATORI MERCENARI
PREZZI E QUANTITÀ VARI
(Qualsiasi Squadra)

In Lega, qualsiasi squadra può acquistare Giocatori Mercenari come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Quanti se ne possono acquistare dipende dal tipo come descritto nelle pagine seguenti. Quando viene ingaggiato un Giocatore Mercenario, il suo servizio è garantito per quella partita. Il Giocatore Mercenario non viene aggiunto al Roster di Squadra, ma il suo profilo giocatore dovrà essere registrato per essere di riferimento per entrambi gli Allenatori. Se lo desideri, ai Giocatori Mercenari può essere dato un nome e anche una storia di background, creando così il tuo personaggio che può quindi essere preso come Incentivo di nuovo in una qualsiasi partita futura.

I Giocatori Mercenari non guadagnano mai punti SPP e non possono ricevere l'MVP per una partita. I Giocatori Mercenari non ottengono mai alcun avanzamento oltre a quelli presi quando vengono creati. A meno che il Commissario di Lega non decida diversamente, qualsiasi risultato sulla Tabella delle Perdite applicato contro un Giocatore Mercenario viene annullato dopo la partita: si presume che, come le Star Players, impieghino il proprio staff di guaritori e medici per essere mantenuti in condizioni ottimali.

Nelle Partite di Esibizione, i Giocatori Mercenari, come qualsiasi altro incentivo, possono essere acquistati quando la squadra viene creata, come descritto nel regolamento di Blood Bowl.

I Giocatori Mercenari non possono portare il numero di giocatori della squadra a più di 16. Tuttavia, in Lega, i giocatori che saltano la partita a causa di un infortunio non contano per il numero dei giocatori della squadra, quindi non vengono conteggiati verso il limite di 16 giocatori quando si calcola quanti Giocatori Mercenari una squadra può ingaggiare.

CREARE UN MERCENARIO

Per creare un Giocatore Mercenario, la prima cosa da fare è decidere il tipo. Ci sono cinque tipi di Giocatori Mercenari tra cui scegliere: Stunty Superstars, Legendary Lineman, Brutal Blockers, Reliable Ringers o Bona Fide Big Guys. Ogni tipologia ha un profilo che include una selezione di Abilità e Tratti, e un canone base di assunzione in monete d'oro.

A questo profilo hai la possibilità di aggiungere alcune Abilità o Tratti aggiuntivi, o di migliorarne le caratteristiche. La maggior parte di queste aggiunte e miglioramenti aumenta la tariffa di assunzione di base del Giocatore Mercenario, ma alcune possono ridurre la tariffa di assunzione. Questo significa che ti viene data l'opportunità di creare il Giocatore Mercenario perfetto ad un prezzo ottimo, o di creare un Giocatore Mercenario completo con pochi difetti e un sano sconto!

Notare, tuttavia, che alcune di queste opzioni non sono disponibili per tutte le squadre. Ad esempio, una Stunty Superstar può ottenere i tratti Bombardier e Secret Weapon, ma solo se viene assunta da una squadra che ha una o più delle regole speciali "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague".

Una volta creato il tuo Giocatore Mercenario, dovrai registrare il suo profilo e la sua quota di ingaggio. Si spera che la tua squadra disponga di fondi sufficienti per permettersi la tua creazione!

0-2 STUNTY SUPERSTARS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
30.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

Eppure, nel corso degli anni, non sono mai mancati giocatori di Blood Bowl Goblin e Halfling. Membri di entrambe le razze hanno preso la via del sacro campo di Nuffle in numeri incalcolabili, in cerca di gloria e fama, sperando di diventare grandi Star e, così facendo, liberarsi dal pregiudizio che troppo spesso accompagna la loro piccola statura. Purtroppo, per la maggior parte di questi giovani e speranzosi giocatori, la loro avventura sportiva è (abbastanza appropriatamente) davvero piuttosto breve, e di solito finisce con una morte prematura!

Ma per ogni cento giocatori Stunty (come questi minuscoli speranzosi sono chiamati dalle razze più grandi del mondo) la cui carriera culmina in una morte divertente, ce ne saranno uno o due che sopravviveranno abbastanza a lungo da raggiungere una certa misura del successo che li ha guidati fino a quel punto.

Nel tempo, questi giocatori crescono in abilità ed esperienza se non di statura. Non è del tutto inusuale per molti di questi veterani giocatori Stunty farsi da soli un nome come Giocatori Mercenari, offrendo i loro servizi unici ai più alti offerenti e accrescendo ancora di più loro leggenda.

Molti di questi giocatori Stunty cercano un vantaggio nel gioco, un qualcosa in più che non solo migliorerà le loro prestazioni, ma spesso li manterrà in vita di fronte ai coraggiosi tentativi degli avversari di vederli ritirati! Per questo non è raro vedere Stunty Superstar dotate di tutti i tipi di espedienti o armate con una varietà di armi segrete. Dai trampoli alle motoseghe, dai bastoni pogo alle bombe, i giocatori Stunty le hanno provate tutte! Portando tali dispositivi subdoli in campo, questi giocatori aumentano il loro valore a dismisura agli occhi dei potenziali datori di lavoro, la vista di un Halfling equipaggiato con una motosega o un Goblin che salta giù in campo su un pogo stick è spesso così esilarante da passarla liscia da parte dell'arbitro medio, che di solito mette l'intrattenimento della folla al di sopra di meschine preoccupazioni come il rispetto delle regole (per un Drive o due in ogni caso). Ancora più importante, visioni così ridicole spesso si rivelano così divertenti e disarmanti per gli avversari che molti giocatori troppo audaci sono letteralmente morti dal ridere alla vista di un Goblin super armato e corazzato che avanzava verso di loro con uno sguardo determinato nei loro piccoli occhi.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Stunty Superstar	5	2	3+	4+	6+
Abilità & Tratti	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Stunty Superstar deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Stunty Superstar può prendere:

- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +10.000 gp.
- Due o più Abilità di Agilità aggiuntive per +20.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +30.000 gp.

**Un Giocatore Mercenario Stunty Superstar non può prendere l'Abilità Dirty Player (+1).*

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Stunty Superstar, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l'Agilità di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +30.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 30.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Stunty Superstar può scambiare il suo Tratto Right Stuff per un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic" o "Underworld Challenge").
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +80.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup").
- Ottiene i Tratti Bombardier e Secret Weapon, per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene il Tratto Pogo Stick, per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon e No Hands e +3 di Forza, ma perde l'Abilità Dodge e riduce il suo Movimento di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Halfling Thimble Cup", o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Tratti Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, ma perde l'Abilità Dodge per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Elven Kingdoms League", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").

0-2 LEGENDARY LINEMEN



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
50.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

Questa è un terribile verità, perché senza un nucleo forte di linee di alta qualità, nessuna squadra può raggiungere il vero successo! Non importa quanto sia competente il lanciatore, quanto sia audace il blitzer, quanto sia veloce il corridore o come sia agile il ricevitore se le umili linee hanno fallito il loro compito di trattenere la linea offensiva avversaria, o forzando attraverso la loro linea difensiva!

Eppure le linee che lavorano duramente continuano ad essere ignorate e trascurate nello stesso modo dagli allenatori, dai proprietari di squadre e dagli sponsor. Di conseguenza, molti giocatori di talento scelgono invece di mettersi in proprio, offrendo il loro preziosi servizi a quegli allenatori che riconoscono di averne bisogno e sono disposti a pagare una somma principesca per della competenza sulla linea di scrimmage. A colpo d'occhio, questo può sembrare sciocco; quale linea sana di mente rinuncerebbe alla sicurezza di un impiego regolare come giocatore professionista di Blood Bowl per l'incertezza della vita da mercenario? Sicuramente, nessuno che tiri acqua al proprio mulino con delle offerte di lavoro!

Ad un esame più attento, la domanda diventa: "Chi non lo farebbe?".

La maggior parte dei giocatori professionisti di Blood Bowl sono legati ad obblighi contrattuali che non possono essere facilmente sciolti. In questa posizione, le linee raramente sono pagate quello che pensano di valere, che, come è stato detto, è costantemente sottovalutato. In combinazione con l'obbligo di tollerare compagni di squadra o allenatori che presi a soli non valgono nulla, diventa facile vedere il fascino della vita come giocatore indipendente. Quelli che scelgono la vita del mercenario subiscono poche delle difficoltà a cui sono legati coloro che devono sottostare ad un contratto. Possono andarsene quando vogliono, non devono fingere di amare le persone che non gli piacciono e, soprattutto, possono prendere a pugni chi vogliono! Dopotutto, se un allenatore non pagherà il suo ingaggio, lo farà un altro.

La stragrande maggioranza di questi Giocatori Mercenari sono veterani esperti e competenti del gioco. Conosco il loro lavoro e sanno farlo bene, sia che si tratti di ancorare la linea di scrimmage in difesa, forzando un cuneo attraverso la linea avversaria in difesa, o sia che si tratti dell'arte più clandestina di infliggere fallo a un avversario a terra quando nessun arbitro sta guardando!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Legendary Lineman	6	3	3+	4+	9+
Abilità & Tratti Loner (4+)					

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Legendary Lineman deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Legendary Lineman può prendere:

- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Due o più Abilità Generali* aggiuntive per +30.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Mutazioni aggiuntive per +40.000 gp ciascuna (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “Favoured of…”).

**Un Giocatore Mercenario Legendary Lineman non può prendere l’Abilità Dirty Player (+1) né l'Abilità Leader.*

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Legendary Linemen, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +20.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l’Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 50.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Legendary Lineman può scegliere un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +90.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “Badlands Brawl”, “Favoured of…”, “Old World Classic”, “Sylvanian Spotlight”, “Underworld Challenge” o “Worlds Edge Superleague”).
- Ottiene i Tratti Bombardier e Secret Weapon, per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “Badlands Brawl”, “Favoured of…”, “Old World Classic”, “Sylvanian Spotlight”, “Underworld Challenge” o “Worlds Edge Superleague”).
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale “Badlands Brawl”, “Elven Kingdoms League”, “Lustrian Superleague”, “Old World Classic”, “Sylvanian Spotlight”, “Underworld Challenge” o “Worlds Edge Superleague”).
- Ottiene i Tratti Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, per +60.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).

0-1 BRUTAL BLOCKERS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
70.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

La maggior parte delle squadre è desiderosa di assumere questi giocatori, riconoscendo le loro capacità e apprezzando il valore che un grande, forte e, soprattutto, violento bruto giocatore porta in campo. Sia che si ancori alla linea di scrimmage, o sia a guardia delle aree laterali o stia cacciando indietro ricevitori e blitzer avversari che hanno commesso l'errore di avanzare verso l'area di meta, avere un giocatore molto grande e forte a portata di mano pronto a scatenare decenni di rabbia repressa in un unico sfogo violento non è mai una brutta cosa! Beh, a meno che, ovviamente, anche l'avversario non abbia questi giocatori sulla scheda della propria squadra.

Molti di questi giocatori sono Umani, divenuti grandi grazie al buon mangiare e tanto esercizio. Altri sono presi dalle tribù del nord; potenti campioni del caos che hanno fatto loro la vita del giocatore di Blood Bowl per progredire oltre lungo la via della gloria o della dannazione. Altri ancora sono Orchi, cresciuti così grandi e brutali da spiccare anche tra i propri simili violenti, mentre altri sono Orchi Neri; selvaggi brutali e astuti dalle Terre Oscure. Alcuni potrebbero essere Nani dei Mondi delle Edge Mountains, un popolo rinomato per la sua forza, non per la loro velocità. Altri ancora potrebbero essere di origine più esotica; Sauri della Lustria, o strani assembramenti di muscoli e carne non morti e altro, e creature ancora più particolari.

Per coincidenza o no, molti di questi giocatori si ritrovano attratti dalla vita del Giocatore Mercenario. Molti esperti hanno teorizzato che questo è probabilmente perché la maggior parte delle squadre si sente a disagio all'idea di condividere il loro spogliatoio con uno psicopatico violento. Questa teoria è facilmente smentita e abbastanza chiaramente un'assurdità poiché è dimostrato che la maggior parte dei giocatori sono degli psicopatici violenti; è per questo che giocano a Blood Bowl! In verità, la maggior parte dei Giocatori Mercenari fa fatica a gestire l'autorità e la disciplina che deriva dall'allenamento regolare come parte di una squadra. A questo proposito i Brutal Blockers non sono diversi da qualsiasi altro Giocatore Mercenario, preferendo essere i capi di sé stessi, entrando in una squadra per qualche partita, ma lasciandola prima che lo stress dell'impegno diventi troppo grande!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Brutal Blocker	4	4	4+	6+	9+
Abilità & Tratti	Loner (4+)				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Brutal Blocker deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Brutal Blocker può prendere:

- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Forza aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +40.000 gp.

**Un Giocatore Mercenario Brutal Blocker non può prendere l'Abilità Dirty Player (+1) né l'Abilità Leader.*

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Brutal Blocker, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of…" o "Lustrian Superleague").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +50.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 70,000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Brutal Blocker può scegliere un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +70.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Lustrian Superleague" o "Old World Classic").
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +100.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…").
- Ottiene l'Abilità Mighty Blow (+2), ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon e No Hands e +2 di Forza, ma riduce il suo Movimento di 1 per +90.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of…").

0-2 RELIABLE RINGERS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
70.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

I giocatori di talento sono sempre molto richiesti per la competenza che possono portare a una squadra, e i più esperti sono in grado di richiedere delle serie retribuzioni per i loro servizi. Può essere la velocità e l'agilità di un corridore Elfico, la mira esperta e il braccio forte di un lanciatore Umano, o anche la minaccia furtiva di un abile e mortale assassino, sono giocatori che esemplificano la grazia e l'eleganza del classico Blood Bowl come stabilito per la prima volta nei testi sacri di Nuffle a cui non mancano mai di offerte.

Per la maggior parte di questi giocatori, questo significa garantire la stabilità del contratto con una squadra consolidata e godersi la sicurezza che ciò comporta e l'adorazione di una base di tifosi entusiasti. C'è molto da dire su come allenare una squadra per mesi, persino anni, su come imparare a giocare insieme come una cosa sola e su come competere per i più grandi premi ed onori sportivi in compagnia dei propri amici. Per altri, questo è soltanto un carico di sciocchezze emotive. Molti giocatori di enorme talento con abilità naturali quasi illimitate sono pronti a mettere da parte il concetto di normalità e affrontare la vita del mercenario con entusiasmo. Per questi giocatori, vendere le loro abilità superiori, partita per partita al miglior offerente è innegabilmente l'opzione migliore, e chiunque dica il contrario chiaramente non ha visto quanto vengono pagati.

Questa sorta di atteggiamento spietatamente mercenario nei confronti del gioco in generale, e della gloria sportiva in particolare, funziona bene per tantissimi giocatori di talento. È certamente vero che non mancano mai le squadre che cercano di assumere dei Reliable Ringers affidabili per uno o due appuntamenti importanti. Mentre la maggior parte degli allenatori assume mercenari principalmente per i loro muscoli, i più furbi risparmieranno i loro soldi, investendo in un lanciatore esperto o in un corridore superstar proprio al momento giusto, ben sapendo che l'abilità che possiedono può fare la differenza tra vincere e perdere una partita chiave, e sapendo che i loro avversari non si aspetteranno un improvviso e sostanziale cambio di tattica. A volte, tali tattiche audaci si ritorcono contro; non è raro per una squadra dover lottare improvvisamente a causa dello stile così diverso dal loro del giocatore mercenario, ma di solito il talento aggiunto durante la partita chiave ripaga tutti i costi!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Reliable Ringer	6	3	2+	3+	8+
Abilità & Tratti Loner (4+)					

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Reliable Ringer deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringer può prendere:

- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Agilità aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Forza* aggiuntiva per +50.000 gp.

**Un Giocatore Mercenario Reliable Ringer non può prendere l'Abilità Mighty Blow (+1) né l'Abilità Guard.*

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringers, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +50.000 gp.
- Aumentare l'Agilità di 2 per +100.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare l'Armatura di 1 per +40.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 70,000 gp).

OPZIONI DI MUTAZIONE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringer può prendere una singola Mutazione fra quelle della seguente lista (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of…"):

- Big Hand per +30.000 gp
- Extra Arms per +20.000 gp.
- Two Heads per +30.000 gp.
- Very Long Legs per +30.000 gp.

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Reliable Ringer può scegliere un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene il Tratto Hypnotic Gaze, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League", "Favoured of…", "Halfling Thimble Cup", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League", "Halfling Thimble Cup", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").

0-1 BONA FIDE BIG GUYS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
130.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

La stragrande maggioranza dei Big Guys sono individui incredibilmente stupidi. Molti sono notoriamente inclini a confondere anche la più semplice delle giocate ben eseguite e a dimenticare non solo dove sono, ma perché sono lì e cosa sta succedendo intorno a loro. Le occasioni in cui il Big Guy medio può seriamente mettersi nei pasticci sono davvero infinite! Ci sono stati momenti in cui un Big Guy particolarmente confuso e sconcertato si è semplicemente messo da parte e lasciato che un giocatore avversario passasse per la sua strada verso l'Area di Meta o, in più di una memorabile occasione (e disastrosa, dal punto di vista dei tifosi!), in cui ha consegnato premurosamente il pallone ad un giocatore avversario.

Tali gaffe sono innegabilmente frustranti per gli allenatori; i loro lamenti tormentati di disperazione sono accolti con acclamazioni e applausi dagli spalti diventando un pilastro dell'intrattenimento del gioco e un elemento universalmente accettato dell'interazione dei tifosi. Ma non sono solo gli allenatori a sentire la frustrazione. Molti tifosi accaniti hanno vissuto l'angoscia di vedere tristemente il Big Guy della loro amata squadra girare intorno all'azione, preferendo tenersi a mezza distanza, filosofeggiando profondamente su qualche concetto a noi incomprensibile mentre scavava beatamente il contenuto di una profonda narice. Tali momenti di disperazione sono tuttavia fugaci per i tifosi, di solito sostituiti dalla semplice gioia di sfogare le proprie frustrazioni su un tifoso rivale, punendo il loro divertimento gettandogli contro involucri di cibo sporchi, contenitori di bevande, insultandolo ed ovviamente prendendolo a pugni!

Questa disperata inaffidabilità ha causato un'eterna discussione se ha un senso includere o no i Big Guys nelle squadre; perché un allenatore dovrebbe torturarsi se mettere in campo un giocatore che è così probabile possa sbagliare in un momento critico? Perché un allenatore dovrebbe passare attraverso l'angoscia e lo stress derivante dal cercare di allenare un giocatore del genere? La risposta a queste domande, tuttavia, è semplice; quando un Big Guy fa le cose per bene, i risultati possono essere spettacolari! La forza che portano in campo è innegabile, la violenza di cui sono capaci scatena infinita ispirazione, e la paura che un Big Guy può instillare negli avversari è inestimabile!

Non c'è da meravigliarsi che ci sia sempre una così forte richiesta.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Bona Fide Big Guy	4	5	4+	5+	9+
Abilità & Tratti	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Throw Team-Mate				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy può prendere:

- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Forza aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +40.000 gp.

**Un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy non può prendere l'Abilità Leader.*

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +20.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of…", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic" o "Underworld Challenge"). Aumentare l'Armatura di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 130,000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy può scegliere un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene i Tratti Always Hungry, Projectile Vomit, Really Stupid e Regeneration, ma riduce la sua Agilità di 1 per -10.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene l'Abilità Frenzy, il Tratto Unchannelled Fury e la mutazione Horns, ma perde il suo Tratto Throw Team-mate per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superlague").
- Ottiene l'Abilità Frenzy, il Tratto Animal Savagery e le mutazioni Prehensile Tail e Claws, ma perde il suo Tratto Throw Team-mate per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene l'Abilità Mighty Blow (+2), ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +50.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon, Really Stupid e No Hands e +2 di Forza, ma riduce il suo Movimento di 1 per +80.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of…", "Lustrian Superleague", "Old World Classic" o "Underworld Challenge").

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.

0-1 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

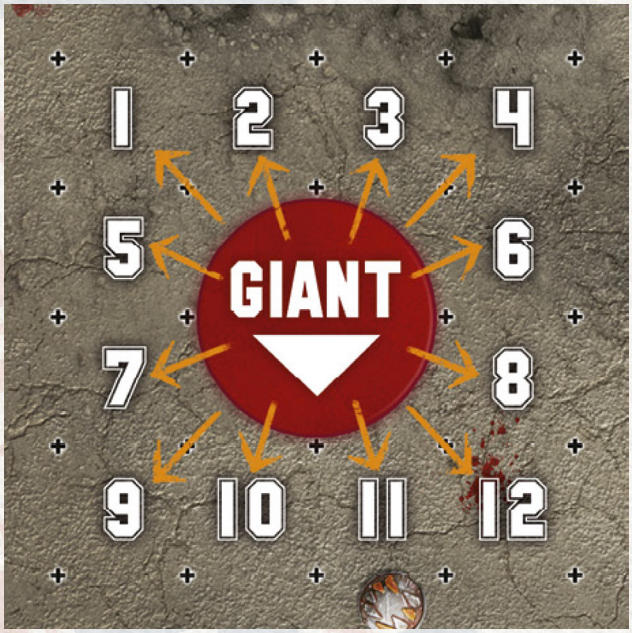
I Giganti sono particolarmente abili nel lanciare piccoli giocatori. Quando un Gigante tenta un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, può ritirare il dado se ottiene un Fumble.

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.



SPONSORS

TROVARE UNO SPONSOR

Le squadre possono cercare di trovare uno Sponsor all'inizio della Fase 4 della Sequenza Post-Partita prima che qualsiasi giocatore o Staff di Bordo Campo sia ingaggiato o licenziato. Se desideri trovare uno Sponsor per la tua squadra, tira un D16 poi somma la Caratteristica di Tifosi Sfegatati della squadra e i modificatori applicabili fra i seguenti:

- +3 se la squadra ha vinto la partita.
- +1 per ogni Touchdown che ha segnato la squadra.
- +1 per ogni giocatore avversario che ha subito un tiro sulla Tabella delle Perdite (tiro che sia stato causato da Blocchi).
- +2 se la partita è stata disputata durante la sessione Play-Off.

Se il risultato è 20 o più, la tua squadra può accettare sia uno Sponsor Occasionale sia uno Sponsor Continuativo.

SPONSOR OCCASIONALE

La squadra cede la propria immagine a un marchio conosciuto, appare in qualche spot su Cabalvision o fa qualche comparsata durante il lancio di prodotti d'alto profilo in cambio di un singolo pagamento.

La squadra riceve un D6 x 10.000 gp che sono immediatamente aggiunti alla sua Tesoreria. Poi tira un altro D6:

- Se il risultato è 1, un giocatore della squadra ingaggiato permanentemente e scelto a caso, ad un evento pubblico si è lasciato un po' prendere la mano dai drink in omaggio e deve riprendersi. Il giocatore selezionato deve saltare la prossima partita (MNG) esattamente come se avesse ottenuto un risultato 7-9, Ferita Seria sulla Tabella delle Perdite. Se il giocatore selezionato ha già subito un risultato MNG, selezionarne a caso un altro giocatore.
- Con un risultato di 2+, i giocatori si sono comportati bene e nessuno ha esagerato.

SPONSOR CONTINUATIVO

La squadra diventa l'ambasciatore ufficiale del marchio, e riceve una somma d'oro ogni volta che fa un'apparizione pubblica. Questo ovviamente comporta delle responsabilità e rischi maggiori di quelli che si hanno con uno Sponsor Occasionale.

Se la squadra prende uno Sponsor Continuativo, annotarlo sul Roster. Durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita di ogni futura partita, quando calcoli le ricompense, una squadra con uno Sponsor Continuativo guadagna D3 x 10.000 gp addizionali. Poi tira un D6:

- Con un risultato di 1, scegli un giocatore a caso della squadra, quel giocatore ha deluso lo Sponsor e ha ricevuto la visita di un paio di "intermediari". Il giocatore selezionato deve saltare la prossima partita (MNG) esattamente come se avesse ottenuto un risultato 7-9, Ferita Seria sulla Tabella delle Perdite. Se il giocatore selezionato ha già subito un risultato MNG, il tiro non ha ulteriori effetti.
- Con un risultato di 2+ i giocatori si sono comportati bene e nessuno ha contrariato gli Sponsor.

Le squadre possono avere un qualsiasi numero di Sponsor Continuativi, è comunque necessario tirare per vedere se ciascun singolo Sponsor è ben lieto di finanziarle!

Subito dopo aver tirato per vedere se gli Sponsor siano ben lieti o no di finanziare, l'Allenatore può decidere di rinunciare a qualsiasi Sponsor Continuativo abbia trovato, cancellandolo dal suo Roster.

RICONFERMARE SPONSOR CONTINUATIVO

Qualsiasi squadra che abbia degli Sponsor Continuativi può tentare di riconfermarli da una stagione alla prossima. Per fare ciò tirare semplicemente un D6 sulla tabella sottostante:

TABELLA – RICONFERMA SPONSOR CONTINUATIVO

1D6 – PIÙ TIFOSI SFEGATATI	RISULTATO
2–8	**POOR PERFORMANCE (PRESTAZIONI SCARSE)** Lo Sponsor è contrariato dalle scarse prestazioni della squadra e decide di affidare il marchio ad un miglior promotore. La Sponsorizzazione termina immediatamente.
9+	**MOST ACCEPTABLE (PIÙ CHE ACCETTABILI)** Lo Sponsor è ampiamente soddisfatto delle prestazioni della squadra, anche se non lo ammetterà mai davanti ai giocatori! La Sponsorizzazione continua anche nella prossima stagione di Lega.

SPONSORIZZAZIONI MAGGIORI

Ci sono alcuni grandi Sponsor che legano il loro nome solo alle squadre più brillanti e famose. Una Sponsorizzazione Maggiore è continuativa, ma non segue le normali regole degli Sponsor Continuativi; ciascuna ha le proprie regole. Una squadra può avere una sola Sponsorizzazione Maggiore per volta, ma una Sponsorizzazione Maggiore può supportare più di una squadra contemporaneamente. Notare che per alcune motivazioni ideologiche e filosofiche troppo numerose e lunghe da elencare, alcuni Sponsor Maggiori non lavorano con certe squadre e viceversa.



MCMURTY'S BURGER EMPORIUM
(Qualsiasi Squadra)

Una squadra che è sponsorizzata da McMurty's Burger Emporium non ottiene incentivi economici, ma il servizio di ristorazione migliorato spinge la squadra a raggiungere nuovi livelli entusiasmanti! Una squadra sponsorizzata da McMurty's Burger Emporium ha le seguenti regole speciali:

- All'inizio del primo tempo di ogni partita che gioca, la squadra ottiene un Re-Roll di Squadra extra. Se questo Re-Roll di Squadra, non è utilizzato durante il primo tempo, può essere trasportato al secondo tempo.
- McMurty's potrebbe produrre dell'ottimo e sano cibo, ma tristemente i suoi prodotti sono noti per essere "belli carichi" e non proprio indicati per la dieta di un atleta! Quindi i giocatori di una squadra sponsorizzata da McMurty's Burger Emporium non possono migliorare le loro caratteristiche di Movimento o Agilità fintanto che la Sponsorizzazione è attiva.

Un Allenatore può decidere di porre fine all'accordo con McMurty's Burger Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.



FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS
(Qualsiasi Squadra eccetto "Elven Kingdoms League")

Una squadra che è sponsorizzata da Farblast & Sons non ottiene incentivi economici, ma avrà accesso a tutti i possibili esplosivi con cui creare il panico in campo! Una squadra sponsorizzata da Farblast & Sons ha le seguenti regole speciali:

- Un giocatore di posizione Lineman ingaggiato permanentemente di tua scelta può essere equipaggiato con una sacca delle migliori Sfere Detonanti Farblast. Il giocatore ottiene i Tratti Bombardier, Loner (4+) e Secret Weapon, e l'accesso alle Abilità Secondarie di Passaggio per l'intera durata della sponsorizzazione.
- Fintanto che una squadra è sponsorizzata da Farblast & Sons, le ricompense dopo ogni partita sono ridotte di 20.000 gp a causa dell'aumento dei premi assicurativi delle partite.

Un Allenatore può decidere di porre fine all'accordo con Farblast & Sons nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.



STAR INSURANCE GUILD
(Qualsiasi Squadra)

Una squadra che è sponsorizzata da Star Insurance Guild non ottiene incentivi economici, ma la squadra è assicurata in caso di fatalità legate allo sport! Una squadra sponsorizzata da Star Insurance Guild ha le seguenti regole speciali:

- Se un giocatore ingaggiato permanentemente della squadra sponsorizzata da Star Insurance Guild subisce un risultato di 15-16 MORTO, ed è rimosso dal Roster di Squadra durante la Sequenza Post-Partita, la squadra riceve immediatamente un risarcimento. L'ammontare del risarcimento è pari alla metà del Valore Corrente del giocatore (arrotondando per eccesso ai 5.000 gp più vicini).
- Dopo aver rimosso tutti i giocatori morti, tira un D6. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di giocatori rimossi dal roster, gli agenti della Star Insurance Guild arriveranno a intascare ciò che gli spetta! La squadra deve immediatamente pagare 2D6 x 10.000 gp. Se non se lo può permettere, la sua Tesoreria viene svuotata, e l'accordo con la Star Insurance Guild si conclude. D3 giocatori scelti a caso della squadra spariscono misteriosamente e devono saltare la prossima partita (MNG) come se avessero ottenuto un risultato 7-9, Ferita Seria sulla Tabella delle Perdite. Annota sul Roster che ora la squadra è finita nella lista nera della Star Insurance Guild e che non può più essere sponsorizzata da essa.

Un Allenatore può decidere di porre fine all'accordo con Star Insurance Guild nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.



STEELHELM'S SPORTING EMPORIUM
(Qualsiasi Squadra)

Una squadra che è sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium non ottiene incentivi economici, ma ottiene l'accesso ai migliori personal trainers disponibili sul mercato, che garantiranno che i giocatori siano vittime di bullismo e intimidazioni per spronarli a dare il massimo in ogni momento! Una squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium ha le seguenti regole speciali:

- Quando un giocatore ingaggiato permanentemente appartenente alla squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium sceglie casualmente una nuova Abilità, sia Primaria che Secondaria, puoi ritirare uno o entrambi di D6. Tuttavia, devi accettare il risultato del ritiro anche se l'Abilità generata è la meno desiderabile (notare, tuttavia, che se l'Abilità che è stata ottenuta durante il tiro o il ritiro del secondo D6 è una che il giocatore ha già o che non può prendere, puoi ritirare il dado normalmente).
- C'è la possibilità che un giocatore si ferisca quando si allena intensamente. Una volta che una nuova Abilità Primaria è stata selezionata, tira un D6. Una volta che una nuova Abilità Secondaria è stata selezionata, tira due D6:

  – Se esce un risultato 1 su uno dei D6, il giocatore deve saltare la prossima partita (MNG) esattamente come se avesse subito un risultato 7-9, Ferita Seria, sulla Tabella delle Perdite.

  – Se esce un risultato 1 su entrambi i dadi, il giocatore deve saltare la prossima partita (MNG) e subisce un Infortunio Cronico (NI), esattamente come se avesse subito un risultato 10-12, Infortunio Serio, sulla Tabella delle Perdite.

Un Allenatore può decidere di porre fine all'accordo con Steelhelm's Sporting Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STADI

Nei tempi passati quasi ogni squadra aveva uno stadio, pagato e curato dalla NAF, ma dopo il collasso del 2489, molti furono ceduti al miglior offerente. Molti stadi finirono ricollocati o in rovina, ma un buon numero fu comprato dai residenti locali e mantenuti fino ai giorni nostri. Piuttosto che stazionare in un solo posto, le squadre di Blood Bowl ora passano il loro tempo in strada, viaggiando da uno stadio all'altro in grandi convogli.

Ci sono innumerevoli regolamentazioni che trattano le dimensioni, la struttura, la standardizzazione degli stadi, ed il risultato è che la maggior parte degli stadi si assomiglia molto. Tuttavia la maggior parte di queste regolamentazioni non sono proprio adottate alla lettera, e ci sono innumerevoli stadi non standard in giro. Sebbene la maggior parte degli stadi è stata costruita in aree temperate, ce ne no sono alcuni, pochi, costruiti nelle tundre gelate, nei deserti ventosi o nelle foreste tropicali.

GIOCARE IN TRASFERTA

Le pagine seguenti contengono quattro tabelle, ciascuna riguardante una diversa categoria di stadio e contenente regole per giocare all'interno dei diversi stadi che rientrano in quella categoria. Queste regole consentono agli Allenatori di ricreare l'incredibile l'esperienza di giocare a Blood Bowl in un vero stadio del Vecchio Mondo.

L'inclusione di queste regole in una Lega o Torneo è a discrezione del Commissario della Lega o dell'Organizzatore del Torneo. Altrimenti, gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una Partita di Esibizione dovrebbero decidere tra di loro.

Prima del passaggio 1 della Sequenza Pre-Partita, tirare 2D6 sulla Tabella Stadio Casuale che segue per vedere in quale categoria di stadio si svolgerà la partita:

TABELLA – STADIO CASUALE

2D6	RISULTATO
2–3	**UNUSUAL PLAYING SURFACE (SUPERFICIE DI GIOCO INSOLITA)** Questo stadio ha una superficie di gioco che è meglio descritta come "non –standard". Tira un D6 sulla Tabella delle Superfici di Gioco Insolite per determinarne un Attributo.
4–5	**ROUGH & READY STADIUM (STADIO GREZZO E PRONTO)** Lo staff dello stadio dà la priorità alla violenza brutale piuttosto che a una manutenzione vera e propria. Tira un D6 sulla Tabella degli Stadi Grezzi & Pronti per determinare un Attributo.
6–8	**NOTHING OUT OF THE ORDINARY (NIENTE DI STRAORDINARIO)** La partita ha luogo in uno stadio normale e rispettoso delle regole che ha una regolare manutenzione. Questo stadio non possiede Attributi.
9–10	**LUXURY STADIUM (STADIO DI LUSSO)** Lo stadio è molto più impressionante del consueto! Palchetti VIP lussuosi e stand ben riforniti attraggono una folla di benestanti. Tira un D6 sulla Tabella degli Stadi di Lusso per determinare un Attributo.
11–12	**LOCAL CROWD (PUBBLICO LOCALE)** Il pubblico dello stadio di casa è a dir poco strampalato, per non dire altro, ma sono dei veri tifosi sfegatati e certamente renderanno la partita un evento da ricordare. Tira un D6 sulla Tabella Pubblico Locale per determinare un Attributo.

TABELLA – SUPERFICI DI GIOCO INSOLITE

1D6	RISULTATO

1 ANKLE-DEEP WATER (ACQUA ALLE CAVIGLIE)

Il campo è allagato! Ogni volta che un giocatore Cade a Terra applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura. Inoltre ogni volta che un giocatore si riprende dalla condizione Stordito (si gira a faccia in su), tirare un D6. Con un risultato di 1, ritrovarsi a faccia in giù nell'acqua non gli ha giovato affatto, e rimane Stordito per un altro turno.

2 SLOPING PITCH (CAMPO IN PENDENZA)

Lo stadio è stato costruito su un pendio scosceso. Ottimo per una squadra, un vero incubo per l'altra. All'inizio del primo Drive, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+ il campo pende verso l'Area di Meta della squadra che dà il calcio d'inizio.
- Con un risultato di 1-3 il campo pende verso l'Area di Meta della squadra che riceve.

Ogni volta che la palla rimbalza, non usare la Sagoma di Deviazione, usa invece la Sagoma delle Rimesse in Campo e orientala in modo che il vertice 3-4 punti direttamente verso la pendenza.

Inoltre, i giocatori possono tentare dei Rush una volta in più, a patto che ciò li avvicini all'Area di Meta in fondo al pendio. A fine primo tempo, le squadre "cambiano campo" e la pendenza è al contrario.

3 ICE (GHIACCIO)

Uno sport violento sul ghiaccio? Non farà mai presa. Ogni volta che la palla rimbalza, devia di due caselle nella direzione determinata da un D8 con riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale invece che della usuale singola casella. Inoltre ogni volta che un giocatore è Atterrato o Cade a Terra, scivola di una casella nella direzione determinata da un D8 con riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale. Se dovesse scivolare in una casella occupata, non si muove. Se dovesse scivolare fuori dal campo, effettua un Tiro Infortunio causato dalla folla come di consueto. Se dovesse scivolare in una casella con la palla, la palla rimbalzerà.

Nota che si presume che i giocatori abbiano l'equipaggiamento adatto a solcare il ghiaccio (pattini, scarponi da neve o tacchetti incantati), quindi il loro movimento non ne viene influenzato.

4 ASTROGRANITE (ASTROGRANITO)

Questo surrogato di pietra artificiale andava di moda negli anni 2480, e alcuni stadi lo usano ancora per l'aderenza della sua superficie (e per il fatto che le cadute dei giocatori sono sempre uno spasso!). Aggiungi un modificatore +1 al risultato dei Tiri Armatura ogni volta che un giocatore Cade a Terra o è Atterrato mentre gioca sull'astrogranito. Inoltre, se un giocatore Cade a Terra mentre effettua dei Rush sull'astrogranito tira un D6:

- Con 1- 3 il giocatore Cade a Terra come di consueto.
- Con 4+ il giocatore rimane In Piedi, ma non può più tentare di fare il Rush di nuovo.

5 UNEVEN FOOTING (SUPERFICIE SCONNESSA)

Coperta di protuberanze e crivellata di buche, la superficie di gioco di questo stadio è un vero azzardo per inciampare. Tutti i giocatori subiscono una penalità -1 al loro Movimento per la durata di questa partita, fino a un minimo di MA 3. Tuttavia i giocatori possono provare a fare il Rush una volta in più del normale durante la loro attivazione. Questo significa che la maggior parte dei giocatori potrà provare a fare i Rush tre volte, mentre i giocatori con l'Abilità Sprint ad esempio potranno tentare fino a quattro volte.

6 SOLID STONE (PIETRA SOLIDA)

Gli stadi di proprietà e gestiti da Nani hanno iniziato una tendenza per le superfici da gioco in pietra solida molto tempo fa negli anni 2430. Non solo la pietra di marmo levigata ha un aspetto meraviglioso, ma è anche molto divertente! Negli anni recenti, parecchi stadi in pietra sono stati costruiti in giro per la terra. Ogni volta che la palla rimbalza, si muove di due caselle in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma di Direzione Casuale, piuttosto che della solita singola casella.

In aggiunta, applica un modificatore +1 al Tiro Armatura ogni volta che un giocatore Cade a Terra o viene Atterrato mentre gioca sulla pietra levigata.

TABELLA – STADI GREZZI & PRONTI

1D6	RISULTATO
1	**APATHETIC OFFICIALS (ARBITRI APATICI)** Sia che non siano pagati a sufficienza o che siano semplicemente un po' ottusi, gli Arbitri di questo stadio di Blood Bowl non sono tanto svegli. All'inizio di ciascun tempo ogni squadra ottiene una Mazzetta gratis. Notare che se una squadra non usa la Mazzetta nel primo tempo, inizierà il secondo tempo con due Mazzette.
2	**APPALLING STANDS (SPALTI SPAVENTOSI)** Non ci sono abbastanza posti, spuntano chiodi da ogni superficie, e uno strano odore aleggia nell'aria. C'è il reale rischio che i tifosi incomincino ad andarsene e che peggio chiedano il rimborso. Alla fine di ogni Drive, ogni Allenatore tira un D6 per vedere se i propri tifosi abbiano iniziato ad abbandonare lo stadio: • Con un risultato di 2+ i tifosi hanno iniziato ad adattarsi al disagio. • Con un risultato di 1, i tifosi della tua squadra ne hanno abbastanza e se ne vanno, e la squadra deve ridurre di 1 il Fan Factor. Nota che il Fan Factor di nessuna delle due squadre può scendere sotto lo 0!
3	**UNCOVERED TRAPDOORS (BOTOLE SCOPERTE)** Che sia per questioni di Budget o per scherzo, le botole sul campo possono più verosimilmente essere descritte come grossi buchi spalancati nel terreno. Ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola (volontariamente o meno), il giocatore è immediatamente rimosso dal gioco. Si considera come se fosse stato spinto fra la folla. Se la palla si ferma in una casella Botola, viene respinta indietro da un sollecito raccattapalle. La palla devia immediatamente dalla casella Botola.
4	**UNCLEAR MARKINGS (LINEE CONFUSE)** Il campo è poco più che un rettangolo d'erba con una linea sbiadita che lo divide a metà. Quando la squadra che calcia si schiera per un Drive, può scegliere di considerare la linea di Scrimage come segue: • La normale Linea di Scrimage. • Una fila di caselle indietro nella propria metà campo. • Una fila di caselle avanti nella metà campo dell'altra squadra. Questo crea una linea di centrocampo temporanea per questo calcio d'inizio a cui la squadra che riceve si deve adeguare quando schiera i suoi giocatori, e che viene usata ai fini di assegnare un touchback. Inoltre, il limite di due giocatori per Area Laterale durante lo schieramento non si applica a nessuna delle due squadre.
5	**DESPERATE FOR EXPOSURE (IN CERCA DI VISIBILITÀ)** I proprietari di questo stadio non sono contenti della scarsa notorietà del loro impianto. Di recente hanno iniziato a cercare di migliorare la loro reputazione per attirare una classe di clientela migliore. Per questa ragione, offrono incentivi a ogni squadra disposta a giocare nel loro stadio. Durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita, ogni squadra riceve un D6 x10.000 gp addizionali in ricompense (effettua un tiro e applica il risultato a entrambe le squadre).
6	**POORLY-BUILT DUNGEONS (SOTTORANEI MALCONCI)** Tanto tempo fa la RARG realizzò che espellere certi giocatori non bastava, troppi imbroglioni di carriera trovavano il modo di rientrare di soppiatto in campo. Per contrastare questo fenomeno la NAF introdusse delle regole guida che richiedevano ad ogni stadio di possedere dei sotterranei sicuri dove rinchiudere fino al fischio finale questi farabutti. Non tutti i proprietari di stadi accolsero con favore questa nuova costosa regolamentazione. Di conseguenza non tutti gli stadi hanno adeguato i loro sotterranei e le possibilità di tenere sotto chiave un giocatore falloso non sono così tante se le serrature delle celle sotterranee sono inaffidabili e lo spazio tra le sbarre così ampio. Durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, ogni Allenatore tira un D6 per ogni giocatore che è stato espulso per qualsiasi motivo. Con un risultato di 5+, il giocatore viene ricollocato nello spazio delle Riserve della Panchina.

TABELLA – STADI DI LUSSO

1D6	RISULTATO

1 INTEGRATED MERCHANDISE STALLS (CHIOSCHI INTEGRATI DEL MERCHANDISE)

Questo stadio vende di tutto, dalle bandiere di squadra, alle trombette, alle enormi mani di gomma, ai ritratti dei giocatori famosi intagliati nel legno. E ciò che è ancora meglio è che la squadra ha diritto ad una fetta dei ricavi! Durante il passaggio 1 della Sequenza Post-Partita, ogni squadra riceve un D3x10.000 gp in ricompense (ogni allenatore tira un D3 e somma il risultato alle sue ricompense di squadra).

2 REPUTATION FOR SPECTACLE (FAMOSO PER LO SPETTACOLO)

Questo stadio è famoso per le sue partite spettacolari (e gli show a fine primo tempo), e alle squadre ospiti è concessa una generosa indennità per rendere le partite più interessanti. Durante il passaggio 4 della Sequenza Pre-Partita, ad entrambi gli Allenatori sono assegnati dei gp addizionali sotto forma di Borsellino (Petty Cash) da poter spendere in Incentivi per la partita a venire. Per determinare quanto, ogni Allenatore tira un D6. I due risultati vengono sommati insieme e moltiplicati per 10.000. Ogni squadra guadagna quella cifra in gp come Borsellino.

3 BROADCAST STUDIO (STUDIO TELEVISIVO)

Ogni partita disputata in questo stadio viene trasmessa in diretta dalle grandi emittenti televisive. Anche quelle di infimo livello. Non c'è da meravigliarsi se i grandi nomi del gioco non vedono l'ora di farsi vedere mentre corrono su e giù per il campo o mentre urlano da bordo campo. Durante il passaggio 4 della Sequenza Pre-Partita le Star Players, i Mercenari, gli Staff di Allenamento Famigerati, i Maghi Rinomati, e gli Arbitri di Parte, possono tutti essere ingaggiati come Incentivi, al costo minore di un D3x10.000 gp del normale (fino ad un minimo di 10.000). Tirare separatamente per ogni Incentivo che desideri acquisire per determinare il singolo sconto.

4 ON-SITE APOTHECARIES (MEDICI IN LOCO)

Questo stadio è talmente ben fornito che le squadre ricevono assistenza medica di prima classe, spesso da personale medico altamente specializzato in grado di fare molto di più di un taglio di capelli e uno shampoo. Durante il passaggio 4 della Sequenza Pre-Partita ad ogni squadra a cui è permesso l'uso di un Medico, può prendere come Incentivo un Medico Vagabondo gratis.

Nel caso delle squadre a cui non è permesso utilizzare Medici:

- Ad una squadra soggetta alla regola speciale "Masters of Undeath" è garantito come Incentivo un Assistente Mortuario gratuito.
- Ad una squadra soggetta alla regola speciale "Favoured of Nurgle" è garantito come Incentivo un Medico della Peste gratuito.

5 ENCLOSED PITCH (CAMPO RECINTATO)

Il campo è circondato da un muro o è scavato nel terreno come fosse una fossa. I giocatori non possono essere spinti fuori dai suoi confini. Gli spettatori siedono in alto al di sopra del campo seguendo l'azione verso il basso. I giocatori non possono essere spinti fra la folla per nessun motivo. Invece di essere spinti fra la folla, il giocatore viene spinto con forza contro il muro dello stadio ed è Atterrato nella casella che occupa. Inoltre, la palla non rimbalza fra la folla (sebbene un Kick-Off o un'Azione Passaggio potrebbero causare che la palla devii o si disperda fra la folla). Invece di rimbalzare fra la folla ed essere rimessa in gioco, la palla rimbalzerà via dal muro. Usare la Sagoma della Rimessa in Gioco per determinare la direzione come di consueto, ma invece che muoversi delle normali 2D6 caselle, rimbalzerà solo di una casella dal muro prima di fermarsi. Notare che un giocatore lanciato può atterrare fra la folla normalmente.

6 DELUXE SEATING (SEDUTE LUSSUOSE)

Gli spalti dello stadio sono provvisti di tutti i confort moderni: sedili riscaldati, una vasta scelta di bar, persino i bagni! Il conseguente buonumore tra i tifosi rende l'atmosfera più gioviale e di conseguenza porta parecchio supporto in più per le squadre. Durante ogni inizio della Sequenza di un Drive dopo il primo, ogni Allenatore tira un D3 e somma il risultato alla Caratteristica Corrente di Tifosi Sfegatati della sua squadra. Se il totale è superiore al valore di Fan Factor della sua squadra di questa partita, la squadra ottiene un Re-Roll di Squadra extra per il Drive a seguire. Se questo Re-Roll di Squadra non viene usato prima della fine del Drive, è perso.

TABELLA – PUBBLICO LOCALE

1D6 RISULTATO

1 ALE-FUELLED MANIACS (UBRIACONI MOLESTI)
La tifoseria locale è un'accanita manica di svitati, e questo prima di iniziare a bere. All'inizio di ogni Drive, prima di tirare sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, tira un D6. Con un risultato di 1 durante il primo tempo, o un tiro di 1 o 2 durante il secondo tempo, non tirare sulla Tabella dell'Evento Kick-Off. Invece, tira un altro D6:

- Con un risultato di 1, risolvere l'evento Chiama l'Arbitro.
- Con un risultato di 2-3, risolvere l'evento Tempo Scaduto.
- Con un risultato di 4-5, risolvere l'evento Arbitro Invadente.
- Con un risultato di 6, risolvere l'evento Invasione di Campo.

2 BOISTEROUS RABBLE (PLEBAGLIA CHIASSOSA)
La folla oggi è venuta per passare un buon momento e sta cercando di essere seriamente coinvolta nel gioco! Il personale di sicurezza dello stadio sta facendo del suo meglio per evitare che i tifosi assaltino il campo, ma guai a qualsiasi giocatore abbastanza sciocco da mettere piede in tribuna! Il Fan Factor di ogni Allenatore è aumentato di 1.

Inoltre, se un giocatore viene spinto in mezzo alla folla, applicare un +1 al Tiro Infortunio.

Infine, se in qualsiasi momento si ottiene un risultato di Invasione di Campo sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, si applica un modificatore +1 al D3 quando si determina quanti giocatori sono interessati.

3 KNOW-IT-ALL HECKLERS (DISTURBATORI SAPIENTONI)
Tutti nella folla sembrano essere esperti sui punti più sottili delle regole della partita e le loro correzioni urlate non stanno facendo niente per migliorare il temperamento dell'arbitro. Se un giocatore commette un Fallo che comporta la rimozione dal campo della vittima dell'azione, ma non viene Espulso per averlo fatto, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, l'arbitro ignora l'indignazione del pubblico.
- Con un risultato di 1-3, l'arbitro sente l'urlo di indignazione del pubblico e il giocatore è Espulso.

4 BUNCH OF PACIFISTS (GRUPPI DI PACIFISTI)
La folla locale è molto più felice di guardare la violenza piuttosto che farsi coinvolgere... che tipi strani! Se viene tirato un risultato di Invasione di Campo sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, tirare di nuovo.

Inoltre, se un giocatore viene spinto in mezzo alla folla, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, non c'è rischio di lesioni da parte della folla e il giocatore viene messo nello spazio Riserve della propria squadra.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore rischia di subire lesioni da parte della folla come di consueto.

5 FICKLE FANS (TIFOSI VOLUBILI)
Forse questo stadio regala molti biglietti gratuiti perché almeno la metà della folla sembra non essere nei posti in cui avrebbe preferito essere. Alla fine di ogni Drive, tirare un D6 per determinare se i tifosi hanno iniziato a lasciare lo stadio:

- Con un risultato di 2+, i tifosi sono disposti a restare ancora per un po'.
- Con un risultato di 1, i tifosi hanno iniziato ad andarsene ed entrambe le squadre devono ridurre il loro Fan Factor di 1.

Nota che il Fan Factor di nessuna delle due squadre può scendere sotto lo 0.

Inoltre, se la palla lascia il campo, potrebbe volerci un po' di tempo prima che qualcuno la rilanci indietro in campo. A meno che questo non sia il turno finale del tempo, tirare un D6:

- Con un risultato di 4+, la palla viene rilanciata in campo normalmente.
- Con un risultato di 1-3, la palla non viene rilanciata in campo fino alla fine del turno di squadra successivo.

In entrambi i casi, la palla viene lanciata normalmente dall'ultima casella occupata prima di lasciare il campo.

6 SOLEMN AND SILENT (SOLENNI E SILENZIOSI)
Una vecchia leggenda sportiva parla del dio Kri-wiket che durante le lunghissime partite disputate in suo onore, vietava rumori più forti di un applauso educato. I tifosi di questo stadio sembrano intenzionati a seguire il suo esempio. Durante la partita, le Cheerleaders non hanno effetto sui risultati della Tabella dell'Evento Kick-Off. Inoltre se un giocatore viene spinto tra i tifosi, non rischia di subire lesioni dalla folla e può tornare in gioco all'inizio del suo prossimo turno di squadra. Quando un giocatore rientra in gioco in questo modo, è piazzato Prono in una casella che sia:

A. Adiacente alle Linee Laterali.

B. Il più vicino possibile alla casella su cui si trovava quando è stato spinto fuori dal campo.

DIVENTARE RESIDENTI

Se una squadra trova uno stadio che gli piace, può chiedere umilmente ai proprietari di prenderla come "squadra di casa" e diventare quindi la squadra residente. I vantaggi sono evidenti: una grossa insegna davanti alla struttura con il nome della squadra, un grande senso di presunzione, e soprattutto la possibilità di usare le peculiarità dello stadio a proprio favore.

Nelle partite di Lega, una squadra può cercare di strappare un accordo con i proprietari dello stadio in cui ha appena giocato, a patto che questo abbia un Attributo speciale e non sia già lo stadio di residenza di un'altra squadra. Alla fine del passo 1 della Sequenza Post-Partita, un Allenatore che desidera ottenere un accordo di residenza dovrà tirare un D6 sulla tabella sottostante e applicare i seguenti modificatori:

- Se la squadra ha vinto la partita, applicare un modificatore +1.
- Se la squadra ha perso la partita, applicare un modificatore -1.
- Se la squadra ha una Sponsorizzazione Continuativa applicare un modificatore +1 (+2 se la sua Sponsorizzazione Continuativa è una Sponsorizzazione Maggiore).
- Se la Caratteristica di Tifosi Sfegatati è 4 o più, applicare un modificatore +1.
- Se la Caratteristica di Tifosi Sfegatati è 7 o più, applicare un modificatore +2.

TABELLA – DIVENTARE RESIDENTI

1D6	RISULTATO
1–5	**REJECT (RIFIUTATO)** I proprietari dello stadio non sono d'accordo, non se ne fa nulla.
6–8	**IT'LL COST YOU (TI COSTERÀ)** I proprietari dello stadio accolgono la squadra… in cambio di una piccola donazione. L'affare è fatto, ma la squadra deve rinunciare a tutte le vincite ricavate da questa partita. Se l'Allenatore lo desidera, può rifiutare l'offerta e tenere le vincite.
9+	**UNCONDITIONAL OFFER (OFFERTA IRRIFIUTABILE)** I proprietari sono contenti dell'offerta della squadra e l'affare è fatto.

Se entrambe le squadre lo desiderano, possono tentare entrambe di stipulare un contratto di residenza. Se ciò dovesse accadere, la squadra che ottiene il punteggio più basso ha la sua offerta rifiutata automaticamente, indipendentemente dal risultato effettivo sulla tabella sopra. In caso di pareggio, entrambe le squadre dovranno ritirare di nuovo sulla tabella sopra.

Una volta che una squadra ha concluso un contratto di residenza, il suo Allenatore dovrà sia prendere nota di questo nel suo Roster di Squadra sia informate il Commissario di Lega. Al nuovo stadio di casa dovrà essere assegnato un nome ed il suo Attributo speciale dovrà essere annotato. Una squadra può avere solo uno stadio di casa - tuttavia, può annullare il contratto in qualsiasi momento (ad esempio, dopo aver giocato in un altro stadio che preferisce) spendendo 50.000 gp per coprire le spese di trasloco.

Il Commissario di Lega dovrà tenere un registro di tutte le squadre che hanno stretto accordi di residenza e degli Attributi dei loro stadi di casa.

BENIFICI DELLA RESIDENZA

Avere uno stadio da chiamare "casa" porta enormi benefici, ma solo perché una squadra ha uno stadio di casa, non significa che giocherà sempre lì - dopotutto, nessun giocatore di Blood Bowl vuole rinunciare a una vita spensierata sulla strada aperta!

Prima del passaggio 1 della Sequenza Pre-Partita, prima di tirare sulla Tabella dello Stadio Casuale, controllare se una delle due squadre ha uno stadio di casa:

Se una o entrambe le squadre lo hanno, gli Allenatori dovranno prima tirare ciascuno un D6, ripetendo i pareggi. L'Allenatore vincente tira poi sulla Tabella dello Stadio Casuale. Se il risultato è 6-8, il gioco si svolge in uno stadio normale. In caso contrario, l'Allenatore può scegliere di giocare nel suo stadio di casa (usando il suo Attributo) invece di tirare sulle tabelle per la Superficie di Gioco Insolita, lo Stadio Grezzo e Pronto, lo Stadio di Lusso o Pubblico Locale.

In una Lega, una squadra può affrontare nel suo stadio di casa una sola volta a stagione le altre squadre della sua divisione; se gioca di nuovo contro la stessa squadra nella stessa stagione, si considera come non avere uno stadio di casa.

Quando una squadra gioca nello stadio di casa, può applicare un modificatore +1 al tiro del D3 quando si determina il suo Fan Factor per la partita. Inoltre, è sottinteso che giocare contro una squadra di casa può essere svantaggioso, quindi è pratica comune addolcire l'accordo per la squadra ospite. L'avversario di una squadra che sta giocando nel suo stadio di casa, ottiene altri 50.000 gp nel Borsellino (Petty Cash) per l'acquisto di Incentivi.

Infine, se un giocatore della squadra di casa viene spinto nella folla, tirare un D6. Con un risultato di 5+, è salvaguardato dai tifosi locali. Non c'è rischio di un Infortunio da parte della Folla e il giocatore viene posizionato direttamente nello spazio delle Riserve.

PERDERE LA RESIDENZA

Quando le cose si mettono male, i proprietari dello stadio hanno mille cavilli per rompere il contratto, anche quello meglio formulato.

Se una squadra con uno stadio di casa perde una partita (che sia stata disputata nello stadio di casa o altrove), potrebbe perdere la residenza. Se riesce ancora a entusiasmare le folle, però, ha un punto a proprio favore! Tira un D6 all'inizio del passaggio 4 della Sequenza Post-Partita. Se il risultato è superiore all'attuale Caratteristica dei Tifosi Sfegatati della squadra, o è un 6 naturale, la squadra viene cacciata a calci dallo stadio e perde la sua residenza – cancella lo stadio di casa dal suo Roster. Altrimenti la squadra può restare. Dopo il tiro, l'Allenatore può indorare la pillola spendendo del denaro dalla sua Tesoreria. Ogni 30.000 gp spesi riduci di 1 il risultato del tiro. Un risultato di 6 non può essere modificato in questo modo.

ASSUMERE LA PROPRIETÀ DI UNO STADIO

Per una squadra di successo, possedere il proprio stadio di casa è simbolo di prestigio e può persino tramutarsi in un valido investimento. Una squadra con uno stadio di residenza può comprare lo stadio di casa durante la fase 4 della Sequenza Post-Partita, a prescindere dal fatto che abbia giocato o meno nello stadio di casa. Comprare uno stadio ha un costo di 250.000 gp. Se la squadra paga questa cifra, deve aggiornare il Roster per mostrare di essere in possesso dello stadio casa. Una squadra può possedere un unico stadio alla volta e non può prendere la residenza in un altro stadio se già ne possiede uno; Se desidera farlo, innanzitutto deve prima vendere come descritto più avanti.

Quando una squadra gioca nello stadio di proprietà e vince, le ricompense sono aumentate di un D3 x 10.000 gp. Se gioca nello stadio di proprietà e perde, le ricompense sono diminuite di un D3 x 10.000 gp.

Cosa più importante, una squadra che possiede uno stadio di casa non rischia mai di perderne la residenza, a prescindere da quante partite perda.

PAGAMENTI PARZIALI

Diverse banche, sempre consapevoli che le squadre di Blood Bowl spesso faticano a risparmiare abbastanza denaro per comprare uno stadio, offrono un sistema regolamentato a chi desidera acquistare un bel lotto di prato circondato da gradinate di legno. Invece di pagare il prezzo pieno di uno stadio, una squadra può spendere 70.000 gp durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita. Così facendo, mette 50.000 gp nei Fondi per lo Stadio della squadra (gli altri 20.000 finiscono… altrove), che dovrà essere annotato sul Roster di Squadra.

La squadra conta l'oro versato nei Fondi per lo Stadio come sconto sul prezzo dello stadio; ad esempio se una squadra ha 100.000 gp nei suoi Fondi per lo Stadio, può comprare uno stadio per 150.000 gp. Per quanto possono desiderarlo, le squadre non possono avere accesso ai loro pezzi d'oro dei loro Fondi per lo Stadio, nemmeno se la squadra ha perso la residenza. L'unico modo in cui una squadra può usare l'oro dei Fondi, è comprando uno stadio, a quel punto i Fondi si svuotano.

Se una squadra dovesse perdere la sua residenza, i pezzi d'oro del Fondo per lo Stadio non sono toccati. Se una squadra dovesse stipulare un accordo di residenza con un altro stadio, i pezzi d'oro del Fondo per lo Stadio diventerà disponibile se la squadra desidererà comprare quello stadio.

VENDERE LO STADIO

All'inizio del passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, una squadra che possiede uno stadio di casa può decidere di venderlo anche se la partita sia stata o no disputata in quello stadio. Per completare la vendita, l'Allenatore tira un D6 sulla tabella sottostante per vedere quanto sia soddisfacente la vendita:

TABELLA – VENDERE LO STADIO

1D6	RISULTATO
1	**SWINDLED (BIDONE)** Attraverso una serie di accordi davvero loschi, una terza parte acquista lo stadio per una miseria. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 2D6 x 10.000 gp.
2–5	**SOLD AT A LOSS (VENDITA SVANTAGGIOSA)** Così è la vita; dopotutto l'usura degli stadi di Blood Bowl è notevole! La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 100.000 gp più 2D6 x 10.000 gp aggiuntivi.
6	**BREAK EVEN! (CONTI PARI!)** Non chiederti come tu ci sia riuscito, ringrazia e basta. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 250.000 gp.

Campi di Razza

Le pagine seguenti contengono le regole descritte nei vari numeri della rivista Spike! per l'utilizzo di campi di gioco particolari o di "Razza" 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. Notare che se vengono utilizzate le regole per i campi di gioco di "Razza", non si possono usare le regole degli Stadi e viceversa.

Lista dei Campi di Razza

Altare di Khorne
Khorne

Il campo Altare di Khorne ha due lati. Uno che rappresenta il campo durante il tempo normale, con tutti i tipi di teschio che lo adornano, mentre l'altro lato mostra il campo con la superficie di gioco dopo che Khorne ha fatto piovere sangue sul campo ed i giocatori. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

All'inizio della partita è tutto normale. Khorne è pronto a godersi il suo passatempo preferito, essere testimone di una carneficina inenarrabile durante una partita di Blood Bowl. I simboli di ottone di Khorne ed i teschi inseriti nel campo cominciano a riempire le menti dei giocatori che sentono salire la furia dentro di loro. Dopo che un giocatore dichiara un'Azione Blocco o Blitz, ma prima di tirare qualsiasi dado Blocco, tirare un D6. Con un risultato di 5+, aumentare la Forza del giocatore che Blocca di 1 per la durata dell'azione.

Inoltre, alla fine di ciascun Drive, contare il numero totale delle Perdite che sono state causate. Se il totale di entrambe le squadre è 3 o più, girare il campo sulla superficie Pozza di Sangue.

Khorne è soddisfatto dalla violenza a cui sta assistendo, e lo dimostra facendo piovere sangue sul campo. Questo rende il campo un posto infido, in cui i giocatori possono perdere facilmente l'equilibrio. Quando un giocatore subisce un risultato Spintonato per un'Azione Blocco contro di lui, tirare un D6. Con un risultato di 1, quel giocatore è immediatamente Atterrato dopo essere stato spinto indietro.

Cimitero dei Non Morti
Shambling Undead

Il campo degli Shambling Undead ha due lati, uno che lo rappresenta al crepuscolo, l'altro dopo che il sole è completamente tramontato. Dato che i Maghi oscuri sono più potenti ed illuminano tenuemente la notte, gli spiriti dei tifosi di casa iniziano a manifestarsi! Se entrambi i giocatori sono d'accordo si possono usare le regole seguenti per rappresentare le condizioni inusuali:

Il lato al crepuscolo del campo è usato durante il primo tempo. All'inizio del secondo tempo, scesa l'oscurità, il campo si gira. Il lato notturno trasuda di potente magia e rivela le presenze spettrali dei tifosi e delle riserve. Per la durata del secondo tempo, si applicano i seguenti effetti:

La presenza degli spiriti che si manifestano dalle tombe e dilagano nelle tribune abbandonate, invigorisce ogni squadra di Shambling Undead che gioca su questo campo. Una squadra di Shambling Undead che gioca su questo campo guadagna un +1 di Fan Factor per la durata del secondo tempo, fino ad un massimo di 7.

Inoltre, appena scende l'oscurità ed una nebbiolina sale intorno ai piedi dei giocatori, la visibilità diventa un lusso per chiunque. Per la durata di questo tempo possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapido e Passaggio Corto.

Campo del Gelo Estivo
Elven Union

Il campo degli Elven Union ha due lati: uno ricoperto di ghiaccio magico e l'altro accompagnato dal clima perfetto per Blood Bowl. All'inizio della partita stabilite quale lato del campo usare lanciando una moneta.

Ogni volta che le regole richiedono un tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo (ad esempio all'inizio della partita, ogni volta che si ottiene un risultato Tempo Capriccioso per il Kick-Off o qualsiasi altro effetto come una Carta Special Plays), invece di effettuarlo tirare 1D6. Con un risultato di 4, 5 o 6 girare il campo dall'altro lato prima di schierarsi per il Drive successivo.

Quando è in gioco il lato del campo non ghiacciato, i poli magici sono allineati e le condizioni meteo sono considerate Condizioni Perfette, come per le normali regole delle Condizioni Meteo di Blood Bowl.

Quando è in gioco il lato ghiacciato si applicano le seguenti regole: se un giocatore si muove di più di sei caselle in una singola azione (inclusi i Rush), si muove automaticamente di una casella addizionale dopo aver terminato il proprio movimento (questa casella extra conta comunque come parte della sua Azione). Tale movimento deve essere nella stessa direzione in cui stava muovendo quando è arrivato nella casella finale. Se ciò porta il giocatore in una casella occupata viene invece atterrato nella casella in cui si trova. Altrimenti dopo che si è mosso della casella extra, il giocatore effettua un tiro di Agilità con un modificatore +1 ignorando le Zone Tackle. Se fallisce il test, viene collocato Prono (non si effettua il Tiro Armatura); ciò non provoca un Turnover, a meno che il giocatore non stava portando il pallone.

CAMPO INVASO DALLA GIUNGLA
AMAZON

Il campo Invaso dalla Giungla ha due lati, uno che lo rappresenta in un tempo ideale, (sebbene leggermente umido), con la giungla relativamente calma. L'altro che lo rappresenta durante un acquazzone improvviso che rende la superficie della giungla minacciosa sotto i piedi e facendo spuntare molte delle creature della giungla dai loro nascondigli:

All'inizio della partita, la Superficie della Giungla è ricoperta da viticci e sottobosco, dove ci sono le piccole creature della giungla che si concedono dei pisolini per sfuggire al calore. Svegliare queste creature può essere pericoloso, dato che una gran parte di loro è velenosa! Quando un giocatore entra in una casella entro due caselle da una botola durante la sua attivazione, deve tirare un D6. Con un risultato di 2+ non succede nulla. Con un risultato di 1, l'attivazione del giocatore finisce immediatamente nel tentativo di non allarmare le creature appena svegliate.

Inoltre, alla fine di ogni Drive, tirare un D6. Con un risultato di 5+, girare il campo sul lato dell'Acquazzone Torrenziale per il resto della partita.

La pioggia costante rende arduo anche per il giocatore più capace di raccogliere il pallone dalla superficie della giungla. I giocatori devono applicare un modificatore -1 aggiuntivo al loro Test di Agilità quando tentano di raccogliere il pallone. Inoltre la pioggia battente ha svegliato la maggior parte delle mortali creature della giungla che si aggirano in agguato a bordo campo nella speranza di uno spuntino fuori programma. Aggiungere 1 ad ogni Tiro Infortunio per i giocatori spinti nella folla.

GIARDINO DI NURGLE
NURGLE

Il campo dei Nurgle ha due lati, uno rappresenta il campo in uno stato di ibernazione, l'altro molto più vigoroso e pieno di flora e fauna! Se i giocatori sono d'accordo, possono applicare le seguenti regole per rappresentare le insolite condizioni:

Il lato Giardino Ibernato viene usato nella prima metà della partita. Se durante il primo tempo un giocatore di una delle due squadre viene rimosso come Perdita per qualsiasi motivo, larve e piante demoniache si destano ed erompono dal terreno. Se ciò accade, a metà partita gira il campo sul Giardino in Fiore. Per la durata del secondo tempo non c'è bisogno di tirare per le Condizioni Meteo; la condizione meteo in effetto è la 11 – Acquazzone, a causa dei miliardi di vermi che sbucano dal terreno, ricoprendo il pallone e rendendolo difficile da maneggiare.

Inoltre, se il lato Giardino in Fiore è in uso nel secondo tempo, il terreno diventa pericoloso perchè attorno ai piedi dei giocatori spuntano piante demoniache che li fanno inciampare. Se qualsiasi giocatore tenta di muoversi di sette o più caselle, deve tirare 1D6 per ogni casella dopo la sesta. Con 1 il giocatore cade nella casella in cui stava muovendo, come se avesse fallito un tiro per i Rush.

Se in qualsiasi momento del secondo tempo il risultato sulla Tabella dell'Evento Kick-Off è 8 – Tempo Capriccioso, il pallone semplicemente devia di una casella addizionale in una direzione a caso prima di atterrare e rimbalzare senza ulteriori cambiamenti o effetti.

CAMPO DELL'IDILLIO RURALE
HALFLING

Il campo degli Halflings ha due lati, uno che rappresenta il campo pittoresco ad inizio partita, l'altro che lo rappresenta dopo i banchetti e le celebrazioni occorse nel primo tempo. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il lato ricoperto di margherite è usato nel primo tempo. Il campo è poco più di un rettangolo di erba con del cordame che lo divide in due metà, con le Aree di Meta segnate da coperte da picnic e maglioni dismessi.

Quando la squadra che calcia si schiera per un Drive, possono scegliere se considerare la loro linea di Scrimmage la normale Linea di Scrimmage, o una fila di caselle indietro nella propria metà campo o la fila di caselle in avanti nella metà campo avversaria. Questo crea una linea di metà campo provvisoria per questo calcio d'inizio, che la squadra che riceve deve utilizzare mentre schiera i suoi giocatori, ed è considerata ai fini di ottenere un Touchback.

Durante la pausa, i tifosi invadono il campo, razziando i bar ed i chioschi. Nell'entusiasmo generale la superficie è calpestata e diventa impraticabile con le righe ancora meno visibili. Durante il secondo tempo, il limite di due giocatori nelle Aree Laterali non si applica a nessuna squadra. Inoltre, tutti i giocatori subiscono una Penalità -1 al loro Movimento per tutta la durata della partita, fino ad un minimo di 4. Tuttavia i giocatori possono tentare di fare Rush una volta in più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori, 4 se hanno l'Abilità Sprint).

CAMPO NIGHTMARE
NECROMANTIC HORROR

Il campo dei Necromantic Horror ha due lati, uno con il tempo del giorno sebbene si giochi al crepuscolo, l'altro che rappresenta il tempo di notte, quando il campo diventa più "irrequieto". Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

LUCE IN DISSOLVENZA

All'inizio della partita siamo al crepuscolo; il sole sta tramontando e le ombre si allungano nella dissolvenza della luce. Questo rende leggermente più complicato passare la palla accuratamente alle lunghe distanze, così che tutti i giocatori subiscono una penalità aggiuntiva di -1 quando eseguono un'Azione Passaggio Lungo o Passaggio Bomba. Alla fine del primo tempo girare il campo sul lato la Morte della Notte.

LA MORTE DELLA NOTTE

L'oscurità della notte è calata completamente sulla Sylvania, rendendo impossibile per i giocatori vedere oltre pochi metri nel buio assoluto. I giocatori non possono eseguire Azioni Passaggio Lungo o Passaggio Bomba. Inoltre è durante la Morte della Notte che il campo diventa "vivo". Durante il secondo tempo giocato su un campo Nightmare dei Necromantic Horror si applicano le seguenti regole:

MANI E VITICCI STRINGENTI

Da sotto la superficie del campo, sbucano i viticci posseduti delle zucche e le mani artigliate dei Non Morti, che si attaccano ai piedi dei giocatori. Qualsiasi giocatore che tenta di eseguire un Dodge, un Leap o di fare Rush subisce una penalità -1 al tiro del dado.

LAGO GHIACCIATO
NORSE
Il campo dei Norse ha due lati, uno che lo rappresenta in un tempo ideale, con il lago ricoperto da un sottile strato di ghiaccio. L'altro che lo rappresenta dopo che alcuni eventi disastrosi hanno causato delle crepe nel ghiaccio che espongono l'acqua sottostante. Se entrambi i giocatori sono d'accordo si possono usare le regole seguenti per rappresentare le condizioni inusuali:

All'inizio della partita, le acque del lago sono solide come l'astrogranito. È difficile trovare la giusta aderenza sulla superficie, e quando i giocatori la trovano il problema diventa fermarsi! I giocatori possono provare un Rush una volta in più. Tuttavia, devono applicare un modificatore -1 per ogni tentativo di Rush dopo il primo.

Inoltre, alla fine di ogni Drive, prima di rimuovere dal campo le miniature, contare il numero totale dei giocatori Proni in campo. Se il totale fra entrambe le squadre è 5 o più, girare il campo sul lato della Superficie Crepata.

Tutti questi giocatori che percuotono il campo hanno creato una reazione a catena di crepe e fessure. I giocatori hanno bisogno di essere molto cauti nei movimenti per evitare di cadere sulla superficie irregolare! I giocatori subiscono un modificatore aggiuntivo -1 sui Test di Agilità quando tentano un Dodge, un Leap o di Saltare o atterrare dopo essere stati lanciati.

SANTUARIO ARBOREO
WOOD ELF
Il campo dei Wood Elf ha due lati, uno che rappresenta l'energia audace della primavera, l'altro che rappresenta la calma dell'autunno quando gli spiriti della foresta emergono dalle loro case cantando melodie rilassanti. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il lato verde e vibrante del campo è usato durante il primo tempo. Questo lato rappresenta la foresta in primavera in piena esplosione di vita con i suoi alberi rinvigoriti dall'energia del gioco. Tutti i giocatori possono fare Rush una volta il più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori, quattro se il giocatore ha l'Abilità Sprint). Se durante il primo tempo, sono state subite in totale da entrambe le squadre 3 o più perdite, l'aggressività della foresta è stata saziata e la stagione cambia. Per il resto del secondo tempo si applicano le seguenti regole:

La foresta ha cambiato il suo stato d'animo in uno di pace e buona volontà, i giocatori si ritrovano molto meno predisposti a infliggere infortuni all'avversario. Sottrarre 1 da tutti i Tiri Armatura che sono parte di Azioni Blocco o Fallo. In aggiunta, aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri di dado fatti per vedere se un giocatore si riprende dal KO, dato che gli spiriti della foresta sono usciti dai buchi dei loro alberi per prendersi cura degli infortunati.

TEMPIO DEL CHAOS
CHAOS CHOSEN
Durante il primo tempo della partita si usa il lato scuro del campo. Se durante il primo tempo, un giocatore di qualsiasi squadra viene rimosso come Perdita per qualsiasi motivo, attorno alle empie icone e ai sigilli oscuri inizia a ribollire la lava. In tal caso, durante l'intervallo volta il campo in modo da mostrare il lato illuminato. Per la durata del secondo tempo, la condizione meteo in campo è la 2 – Caldo Soffocante, poiché la temperatura si alza e il clima si fa sempre più infernale.

Inoltre se nel secondo tempo è in uso il lato illuminato del campo, il terreno si fa più insidioso poiché esseri demoniaci tentano di ghermire i piedi dei giocatori. Per riuscire a fare dei Rush, un giocatore deve ottenere 3+ invece di 2+.

Quando è in uso il lato illuminato del campo, non c'è bisogno di tirare per le Condizioni Meteo. Questi effetti sostituisco le normali condizioni meteo per la durata del secondo tempo, e se in qualsiasi momento si ottiene un risultato 8 – Tempo Capriccioso sulla Tabella del Calcio d'Inizio, il pallone devia semplicemente di una casella aggiuntiva in una direzione casuale prima di atterrare e rimbalzare senza ulteriori cambiamenti o effetti.

Tuttavia, se non è stato versato sangue sul campo durante la prima ripresa, cioè se non sono state causate Perdite per qualsiasi motivo, gli Dei del Chaos sono scontenti. Un bizzarro silenzio piomba sull'arena ed i tifosi, stranamente, tacciano. Entrambe le squadre riducono il proprio Fan Factor di 1 per il resto della partita.

TEMPIO DI LUSTRIA
LIZARDMEN
Il campo dei Lizardmen ha due lati, uno che rappresenta un campo costruito dentro un tempio in rovina dimenticato, l'altro che lo rappresenta nel pieno del suo splendore benedetto dal potere degli Old Ones, con fiumi di lava ribollente che sgorga dal cuore della terra lungo mistici canali che illuminano antichi glifi e pittogrami di incomprensibili significato. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il Tempio di Lustria è antico, costruito in astrogranito invece che in morbida erbetta. Tale indistruttibile materiale è raramente usato nel Vecchio Mondo a causa degli ingenti infortuni che provoca, ma a Lustria un po' di sangue versato è considerato compiacere Nuffle. Per la durata della partita, quando un giocatore viene Atterrato aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura.

Inoltre, il lato dormiente del campo è usato durante il primo tempo. Se durante il primo tempo entrambe le squadre segnano uno o più Touchdown, il boato della folla risveglia l'antico potere del tempio. Nell'intervallo fra i due tempi il campo viene girato. Per tutta la durata del secondo tempo si applicano i seguenti effetti:

Man mano che il campo si riempie di lava, la già alta temperatura tropicale diventa insopportabile. All'inizio del secondo tempo non tirare sulla Tabella dell'Evento Kick-Off. Piuttosto considerare che sia uscito il risultato 8 – Tempo Capriccioso, ma invece di fare un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo, applicare gli effetti del risultato 2 Caldo Soffocante per il resto della partita.

VASCELLO CORSARO

DARK ELF

Il campo dei Dark Elf ha due lati, uno che rappresenta il campo su un vascello corsaro nei mari calmi e tranquilli, l'altro che lo raffigura mentre la nave è attaccata da una potente creatura degli abissi e trascinata fra le onde! Se entrambi i giocatori concordano, si possono usare le seguenti regole per rappresentare le insolite condizioni:

Durante il primo tempo della partita si usa il lato calmo del campo. Se nel primo tempo qualsiasi squadra segna uno o più Touchdown, il boato della folla e dell'equipaggio attirano le attenzioni e la curiosità di un poderoso mostro marino, che trascina il vascello sott'acqua. I giocatori continuano tuttavia a giocare; è inaudito abbandonare una partita di Blood Bowl una volta che è iniziata! Per la durata del secondo tempo si applicano i seguenti effetti:

Mentre il vascello condannato viene gradualmente trascinato sotto le onde, la superficie di gioco si fa scivolosa. Ogni volta che un giocatore si riprende dopo essere stato Stordito, tira 1D6. Con 1, tenere la faccia nella salsedine non gli ha fatto bene è rimane Stordito per un altro turno.

Inoltre i tentacoli del mostro curioso ostacolano considerevolmente il movimento mentre esplorano il ponte in cerca di prede. Tutti i giocatori di entrambe le squadre subiscono una penalità di -1 al loro Movimento fino ad un minimo di 3, per la durata del secondo tempo, poiché devono prestare una particolare attenzione a dove mettono i piedi.

Palloni Insoliti

Dagli Squig vivi, pieni di denti e assolutamente riluttanti a giocare la palla, alle icone di devozione degli Dei Oscuri intrisi del loro potere sensoriale e assolutamente mortali al tatto, non c'è limite alle cose che hanno preso la strada dei campi di Blood Bowl al posto dei palloni regolamentari. Talvolta, questi oggetti a forma di palla, sono utilizzati per stretta necessità, altre volte per guadagnare un vantaggio del tutto sleale.

Gli Allenatori potrebbero desiderare usare le regole per i palloni insoliti, descritti in dettaglio nelle seguenti pagine. 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.

(i palloni scritti in **BLU**/**ARANCIONE** li abbiamo aggiunti noi per includere anche gli altri palloni insoliti usciti con le squadre, pubblicati sugli Spike! ed esclusi dalla tabella "ufficiale" del Death Zone. Per quei pochissimi precedenti all'edizione 2020 abbiamo adattato le regole alla nuova edizione).

Usare Palloni Insoliti

Una volta per partita, dopo il passaggio 1 ma prima del passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore può dichiarare che userà un pallone insolito. Ci sono due modi in cui il tipo di pallone insolito può essere determinato:

1. Tirare un D16 (o DX) sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.
2. Scegliere un singolo attributo sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.

Durante il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive, l'Allenatore nomina un giocatore della sua squadra essere il Kicker (colui che calcerà il pallone). Se il tiro sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per una palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente Espulso come se avesse commesso un Fallo (prima di risolvere il risultato del Kick-Off). Nota che anche se il giocatore viene Espulso, il pallone insolito rimane in gioco per questo Drive!

Per la durata del Drive si applicano le regole per il pallone speciale. A parte questo, il pallone speciale conta come un pallone normale in tutti gli aspetti. Alla fine del Drive, il pallone insolito è rimosso dall'arbitro e rimpiazzato con un pallone normale durante la prossima sequenza di Inizio di un Drive.

Nota del Designer – Un Pallone per Ogni Razza

I lettori più attenti noteranno che molti dei palloni descritti qui coincidono con i palloni che vengono forniti con certe squadre, ma non tutti sono stati trattati. In verità, i vari palloni che vengono insieme con le diverse squadre rientrano in diverse e più ampie tipologie. Questo elenco è progettato per coprire tutto questi tipi di pallone in termini generali piuttosto che ogni singolo pallone, e offre anche un paio di alternative per usare palloni di tipo simile. Ad esempio, sia il Limpin' Squig (della squadra degli Orc) che il Nurglino Famelico (della squadra Nurgle) sono esempi di "creature". Ma lo è anche il Costume da Pallone per Snotling, il Pallone del Folletto Dispettoso e il Pallone Scheletrino (della squadra Shambling Undead). Se lo desideri, queste regole e questi modelli sono completamente intercambiabili, è semplicemente più divertente nominare una regola e scriverne la descrizione per focalizzare un pallone specifico, e questo abbiamo fatto! L'intenzione di queste regole è fornire modi divertenti per usare tutte i diversi palloni che vengono forniti con le varie squadre di Blood Bowl.

Palloni Multipli

Se un secondo pallone dovesse entrare in gioco per qualsiasi ragione (per esempio a causa di una Carta Speciale Play) sarà sempre un pallone normale, regolamentare di Blood Bowl. Le cose sono già abbastanza folli così sul campo di Blood Bowl senza palloni insoliti multipli in campo!

TABELLA – ATTRIBUTI DEI PALLONI INSOLITI

1D16	RISULTATO
1	EXPLODIN' BALL (PALLONE ESPLOSIVO) GOBLIN
2	DAEMONIC BALL (PALLONE DEMONIACO) CHAOS CHOSEN
3	STACKED LUNCH BALL (PALLONE SPUNTINO PRONTO) HALFLING
4	DRACONIC EGG (UOVO DRACONICO) DARK ELF
5	SPITEFUL SPRITE BALL (PALLONE DEL FOLLETTO DISPETTOSO) WOOD ELF
6	MASTER-HEWN BALL (PALLONE DEL MASTRO INTAGLIATORE) DWARF
7	EXTRA SPIKY BALL (PALLONE CON SPUNZONI EXTRA) HUMAN
8	GREEDY NURGLING BALL (PALLONE DEL NURGLINO FAMELICO) NURGLE
9	BALL OF DARK MAJESTY (PALLONE DELLA MAESTÀ OSCURA) CHAOS CHOSEN
10	SHADY SPECIAL BALL (PALLONE SPECIALE SHADY) GOBLIN
11	SOULSTONE BALL (PALLONE PIETRA DELL'ANIMA) ELVEN UNION
12	FROZEN BALL (PALLONE GHIACCIATO) NORSE
13	SACRED EGG BALL (PALLONE DEL SACRO UOVO) LIZARDMEN
14	SNOTLING BALL-SUIT (COSTUME DA PALLONE PER SNOTLING) GOBLIN
15	LIMPIN' SQUIG BALL (PALLONE LIMPIN' SQUIG) ORC
16	WARPSTONE BRAZIER BALL (PALLONE BRACIERE WARPSTONE) SKAVEN

1DX	RISULTATO
17	SKELETAL HOMUNCULUS (PALLONE SCHELETRINO) SHAMBLING UNDEAD
18	PUMPKIN BALL (PALLONE ZUCCA) NECROMANTIC HORROR
19	STITCHED BRAIN BALL (PALLONE CERVELLO RICUCITO) NECROMANTIC HORROR
20	PLAGUE BALL (PALLONE PUSTOLOSO) NURGLE
21	GEM-ENCRUSTED BALL (PALLONE TEMPESTATO DI GEMME) IMPERIAL NOBILITY
22	WELDED STEEL BALL (PALLONE DI ACCIAIO SALDATO) BLACK ORC
23	CURSED KHORNATE BALL (PALLONE MALEDETTO DI KHORNE) KHORNE
24	SKULL BALL (PALLONE TESCHIO) KHORNE
25	HAMMER OF LEGEND BALL (PALLONE MARTELLO DELLA LEGGENDA) NORSE
26	THE RUNESTONE BALL (PALLONE RUNA DI PIETRA) NORSE
27	BUNCH OF BANANAS BALL (PALLONE CASCO DI BANANE) SIMYIN
28	CRYSTAL SKULL BALL (PALLONE TESCHIO DI CRISTALLO) AMAZON
29	SNAKE-SWALLOWED BALL (PALLONE INGHIOTTITO DAL SERPENTE) AMAZON



(1) EXPLODIN' BALL
(PALLONE ESPLOSIVO)
GOBLIN

Quando il Pallone Esplosivo è piazzato, l'Allenatore della squadra che calcia piazza un segnalino su qualsiasi spazio del suo Segna-Punti (o Segna-Turni), a rappresentare la lunghezza della miccia. Alla fine del turno di ciascuna squadra, l'Allenatore tira un D6:

- Con un risultato di 6, muovi il segnalino di due spazi verso lo 0.
- Con un risultato di 2-5 muovi il segnalino di uno spazio verso lo 0.
- Con un risultato di 1 la miccia si spegne e da quel momento il Pallone Esplosivo è considerato un pallone normale. Tuttavia l'Allenatore può spendere un Re-Roll di Squadra per tenerla accesa (il segnalino non si muove in questo turno).

Se il segnalino si muove sullo spazio 0, viene rimosso e il pallone esplode! Se un Drive termina mentre il segnalino è ancora sulla riga, esso viene rimosso senza effetti.

Quando il pallone esplode, tira un D6 per ogni giocatore in una casella adiacente - sono Atterrati con un risultato di 4+. Se erano già Proni o Storditi, fai un Tiro Armatura per loro come se fossero stati Atterrati. Inoltre, se un giocatore stava trasportando il pallone, è Atterrato automaticamente. Notare che un Pallone Esplosivo non impedirà di segnare un Touchdown, ma il tiro deve comunque essere effettuato alla fine del turno per vedere se il pallone esplode mentre il giocatore sta festeggiando.

Dopo che il Pallone Esplosivo è esploso e se il Drive è ancora in atto, un pallone sostitutivo viene tirato in campo da un arbitro a bordo campo. Metti un pallone normale nella casella in cui si trovava il Pallone Esplosivo. Il pallone sostitutivo si disperderà prima di toccare terra.



(2) DAEMONIC BALL
(PALLONE DEMONIACO)
CHAOS CHOSEN

Quando un giocatore tenta di raccogliere questo pallone, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+ il giocatore raccoglie il Pallone Demoniaco normalmente.
- Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore emanato dal demone imprigionato nel pallone e si rifiuta anche di toccarlo. Il pallone rimbalzerà una volta ma non si causa un Turnover. Se il pallone rimbalza in una casella occupata, quel giocatore può tentare di prenderla come di consueto.

Inoltre quando un giocatore che porta il Pallone Demoniaco finisce il suo movimento, e non è ancora stata effettuata un'Azione di Passaggio in questo turno, tirare un D6. Con un risultato di 1 il giocatore deve tentare di passare la palla ad un altro giocatore della sua squadra se possibile o in una casella vuota se non ci sono giocatori amici a distanza di passaggio.

Infine quando un Pallone Demoniaco si ferma in una casella non occupata dopo aver rimbalzato, tirare un D6. Con un risultato di 6 la palla si crepa spezzando l'oscuro incantesimo permettendo al Demone di liberarsi. Per il resto del Drive, il pallone è considerato un normale pallone regolamentare di Blood Bowl.



(3) STACKED LUNCH BALL
(PALLONE SPUNTINO PRONTO)
HALFLING

Come ogni buon chef sa, del cibo in terra non aspetta altro che essere raccolto e divorato. Nel Vecchio Mondo questo è generalmente conosciuto come la "regola dei 5 secondi". Di conseguenza si applica un modificatore aggiuntivo +1 a qualsiasi tentativo di raccolta di un Pallone Spuntino Pronto.

Inoltre quando un giocatore della squadra che calcia effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) ed il bersaglio è in possesso del Pallone Spuntino Pronto, il giocatore attivo è considerato avere l'Abilità Strip Ball.

Per finire se un qualsiasi giocatore in possesso del Pallone Spuntino Pronto, segna un Touchdown, immediatamente dopo aver segnato tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il Touchdown è segnato normalmente.
- Con un risultato di 1 il giocatore è preso dall'euforia e deve fare la merendina di metà partita. Sfortunatamente questa ghiottoneria procura subito un forte mal di stomaco ed il giocatore passerà il prossimo Drive fuori dal campo (il giusto risultato per aver mangiato cibo trovato per terra!!).



(4) DRACONIC EGG
(UOVO DRACONICO)
DARK ELF

All'inizio di ogni turno in cui un Uovo Draconico è a terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto la piccola creatura al suo interno sta cercando di venire al mondo. Se l'Uovo Draconico rimbalza in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderla al volo. Se il giocatore fallisce la presa al volo o se la casella è occupata da un giocatore Stordito o Prono, rimbalzerà ancora.

Inoltre se un giocatore in possesso dell'Uovo Draconico segna un Touchdown, immediatamente dopo aver segnato tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il Touchdown è segnato normalmente.
- Con un risultato di 1, la foga del giocatore per il Touchdown segnato ha frantumato l'uovo e la creatura schizza fuori aggredendolo e Atterrandolo. Quando un giocatore è Atterrato in questo modo, applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



(5) SPITEFUL SPRITE BALL
(PALLONE DEL FOLLETTO DISPETTOSO)
WOOD ELF

All'inizio di qualsiasi turno in cui il Pallone Del Folletto Dispettoso si trova a terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto il folletto dispettoso tenterà di fuggire con quello che considera il suo nuovo pallone. Se il Pallone Del Folletto Dispettoso devia in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderlo al volo ma subirà un ulteriore modificatore -1 in quanto il Folletto lotterà per non cederlo. Se il giocatore fallisce la presa, o se la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il pallone rimbalza ancora.

Inoltre quando un giocatore tenta di raccogliere il Pallone Del Folletto Dispettoso, il Folletto cercherà di ostacolarlo mordendo e graffiando. Applicare un modificatore -1 aggiuntivo a qualsiasi tentativo di raccolta del Pallone Del Folletto Dispettoso.

Per finire, se il pallone dovesse finire fuori dal campo per qualsiasi motivo, il Folletto scappa con esso. Viene rimesso in gioco un pallone standard di rimpiazzo, e questa regola cessa di essere in effetto.



(6) MASTER-HEWN BALL
(PALLONE DEL MASTRO INTAGLIATORE)
DWARF

Ogni volta che il Pallone del Mastro Intagliatore devia, si muoverà di solo D3 caselle in una direzione determinata a caso tirando un D8 e prendendo a riferimento la Sagoma della Direzione Casuale invece che muoversi normalmente di D6 caselle. Inoltre, il pallone non si disperde con il risultato Tempo Capriccioso della Tabella dell'Evento Kick-Off.

Quando lanci un Pallone del Mastro Intagliatore non puoi tentare un passaggio Bomba né usare l'Abilità Hail Mary Pass. Se un giocatore dovesse fallire un tentativo di ricevere un Pallone del Mastro Intagliatore a seguito di un'Azione Passaggio (incluso un tentativo di ricevere un Intercetto eseguito con successo), tirare un D6 dopo che la palla è rimbalzata. Se il risultato è uguale o superiore alla Forza del giocatore, o è un 6 naturale, il giocatore è Atterrato.

Se il Pallone del Mastro Intagliatore dopo avere deviato o essersi disperso atterra in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, effettuare un Tiro Armatura contro quel giocatore dopo aver fatto rimbalzare il pallone.



(7) EXTRA SPIKY BALL
(PALLONE CON SPUNZONI EXTRA)
HUMAN

Quando un Pallone con Spunzoni Extra atterra in una casella vuota, non rimbalza.

Inoltre, quando un giocatore tira un 1 naturale quando tenta di ricevere un Pallone con Spunzoni Extra, (dopo il Re-Roll) effettuare un Tiro Armatura non modificato contro quel giocatore:

- Se l'armatura del giocatore non viene rotta, ha ricevuto il pallone in sicurezza.
- Se l'armatura del giocatore viene rotta, non ha affatto ricevuto il pallone! Il giocatore viene posizionato Prono e si esegue un Tiro Infortunio contro di lui. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.



(8) GREEDY NURGLING BALL
(PALLONE DEL NURGLINO FAMELICO)
NURGLE

Ogni volta che un giocatore tenta di raccogliere questo pallone, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+ il giocatore raccoglie il Pallone del Nurglino Famelico normalmente.
- Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore e si rifiuta anche di toccarlo. Il pallone rimbalzerà una volta ma non si causa un Turnover. Se il pallone rimbalza in una casella occupata, quel giocatore può tentare di prenderla come di consueto.

All'inizio di ogni turno in cui il Pallone del Nurglino Famelico è a terra, rimbalzerà di una casella in una direzione casuale dato che il Nurglino sta tentando di portarlo lontano dall'azione. Se il Pallone del Nurglino Famelico rimbalza in una casella occupata, quel giocatore deve tentare di prenderlo al volo ma subirà un modificatore aggiuntivo -1 dato che il Nurglino starà lottando per non cedere il pallone. Se il tentativo di presa del pallone fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà ancora.

Inoltre se un giocatore inizia la sua attivazione in possesso di questo pallone, tirare un D6. Con un risultato di 1 il dimenarsi entusiastico del Nurglino ha successo ed il giocatore deve ridurre la sua capacità di Movimento di 1 per la durata di questo turno di squadra in quanto sta battibeccando con il sovraeccitato Nurglino.



(9) BALL OF DARK MAJESTY
(PALLONE DELLA MAESTÀ OSCURA)
CHAOS CHOSEN

Qualsiasi giocatore in possesso del Pallone della Maestà Oscura ottiene il Tratto Really Stupid. Se già possiede il Tratto Really Stupid, non subisce l'influenza degli Dei Oscuri.

Notare che non appena un giocatore che ha ottenuto il Tratto Really Stupid come risultato di essere in possesso del Pallone della Maestà Oscura, per qualsiasi motivo perde il possesso del pallone, perde il Tratto Really Stupid.



(10) SHADY SPECIAL BALL
(PALLONE SPECIALE SHADY)
GOBLIN

Quando un giocatore tenta di passare un Pallone Speciale Shady, applicare un modificatore aggiuntivo di -2 al Test di Abilità del Passaggio.

Inoltre, poiché ci sono molto poche possibilità che un arbitro provi che il sabotaggio era intenzionale (e non il risultato di una palla scadente), il Kicker non viene Espulso per impiegare un Pallone Speciale Shady se dovesse tirare un doppio quando si tira sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off.



(11) SOULSTONE BALL
(PALLONE PIETRA DELL'ANIMA)
ELVEN UNION

Quando un giocatore raccoglie o riceve un Pallone Pietra dell'Anima, o inizia la sua attivazione in suo possesso, il suo Allenatore può scegliere un'Abilità che appartiene ad un giocatore che è attualmente nello spazio Perdite della panchina di squadra: il giocatore in possesso del pallone immediatamente guadagna quell'Abilità fino alla fine di questo turno di squadra o fino a quando non sia più in possesso del pallone. Abilità Mutazioni e Tratti non possono essere scelti.

Se non ci sono giocatori attualmente nello spazio Perdite della panchina della propria squadra, e quindi il giocatore non può acquisire in questo modo un'Abilità, ottiene invece l'Abilità Foul Appereance.



(12) FROZEN BALL
(PALLONE GHIACCIATO)
NORSE

Se all'inizio del turno di una delle due squadre il Pallone Ghiacciato è in possesso di un giocatore, l'Allenatore di quel giocatore deve tirare un D6. Con un risultato di 1, il tocco freddo e ghiacciato del pallone ha addormentato le dita del giocatore (o i tentacoli, o qualunque cosa sia) che non è più in grado di afferrare il pallone. Il pallone cade a terra e rimbalzerà. Ciò non determina un Turnover.



(13) SACRED EGG BALL
(PALLONE DEL SACRO UOVO)
LIZARDMEN

Se, all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra che riceve, il Pallone del Sacro Uovo è in possesso di un giocatore che appartiene alla squadra che riceve, l'Allenatore della squadra che riceve deve tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore improvvisamente e involontariamente si ritrova al centro dell'attenzione divina di Sotek. La strana sensazione di essere inghiottito dentro le spire di un gigantesco e costrittivo serpente diventa abbastanza insopportabile e il giocatore diventa sopraffatto da un disperato bisogno di sbarazzarsi del pallone prima di venire schiacciato e consumato dallo spirito del potente Sotek. Il pallone cade immediatamente a terra, causandone il rimbalzo. Si noti che questo non causa un Turnover. Una volta che il pallone si ferma a terra, il turno della squadra che riceve continua.



(14) SNOTLING BALL-SUIT
(COSTUME DA PALLONE PER SNOTLING)
GOBLIN

Durante ogni turno della propria squadra, l'Allenatore della squadra che calcia può attivare il Costume da Pallone per Snotling per eseguire un'Azione Movimento come se fosse un giocatore della sua squadra! Se, quando attivato, il pallone è in possesso di un giocatore della squadra in ricezione, deve prima cercare di scappare. L'Allenatore della squadra in ricezione esegue un Test di Agilità per il giocatore in possesso del pallone, applicando un modificatore di +1. Se questo test è superato, mantiene il possesso del Costume da Pallone per Snotling che non può eseguire un'Azione questo turno. Altrimenti rimbalza una volta, consumando una casella della sua Capacità di Movimento, e poi può continuare a muovere.

Il Costume da Pallone per Snotling ha una Capacità di Movimento pari al lancio di un D3 (lanciato ogni volta che il pallone è attivato) e non può mai fare Rush. Per ogni casella in cui il pallone si muove, l'Allenatore della squadra che calcia pone sopra di essa la Sagoma della Rimessa in Gioco, rivolta sia verso l'una o l'altra delle Aree di Meta o sia verso l'una o l'altra Linea Laterale come desiderato. Poi tira un D6 e muove il pallone di una casella nella direzione indicata; il Costume da Pallone per Snotling passa automaticamente qualsiasi Test di Agilità che potrebbe essere richiesto per eseguire un Dodge, indipendentemente da eventuali modificatori. Ripeti questo processo per ciascuna casella in cui il pallone si muove. Se questo movimento porta il pallone fuori dal campo, questa viene rilanciato normalmente in campo e il suo movimento finisce.

Se il Costume da Pallone per Snotling muove in una casella occupata da un giocatore In Piedi, questo giocatore deve tentare di prenderla, come se fosse un pallone che rimbalza.

Dovrebbe essere ovvio, ma è così - un Costume da Pallone per Snotling non può segnare un Touchdown da solo, deve essere in possesso di un giocatore!



(15) LIMPIN' SQUIG BALL
(PALLONE LIMPIN' SQUIG)
ORC

All'inizio del turno di ogni squadra, il Pallone Limpin' Squig tenterà di liberarsi. Se il pallone è in possesso di un giocatore, tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il giocatore si dimostra un abile gestore di Squig e mantiene una salda stretta sulla bestia.
- Con un risultato di 1, lo Squig si libera e rimbalza una volta. Nota che questo non causa un Turnover.

Se il Pallone Limpin' Squig non è in possesso di un giocatore all'inizio di un turno di squadra, proverà a saltare via, rimbalzando D3 volte. Se rimbalza in a casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle e non riesce a prenderlo, rimbalza normalmente, a prescindere dal tiro del D3.

Inoltre, se un giocatore dovesse segnare un Touchdown con il Pallone Limpin' Squig, tirare un D6. Con un risultato di 1, lo Squig affonda le sue zanne ingiallite nella mano del giocatore. Per il resto di questa partita, il giocatore che ha segnato il Touchdown deve ridurre la sua Caratteristica di Agilità di 1.



(16) WARPSTONE BRAZIER BALL
(PALLONE BRACIERE WARPSTONE)
SKAVEN

Ogni volta che un giocatore tira un 1 naturale quando prova a raccogliere, prendere o intercettare un Pallone Braciere Warpstone (dopo il Re-Roll), il giocatore subisce una mutazione fisica temporanea! Tirare un D6 sulla tabella di seguito per vedere cosa succede. Se un giocatore ottiene un'Abilità o un Tratto che già possiede, non ci sono effetti aggiuntivi. Gli effetti del Pallone Braciere Warpstone durano solo fino alla fine del Drive o finché il giocatore non è così (s)fortunato da tirare ancora per un'altra mutazione sulla tabella di seguito.

TABELLA – PALLONE BRACIERE WARPSTONE

1D6	RISULTATO
1	**SPONTANEOUS COMBUSTION (COMBUSTIONE SPONTANEA)** Il giocatore è Atterrato. Puoi modificare sia il Tiro Armatura o sia il Tiro Infortunio con +1.
2	**TEMPORAL INSTABILITY (INSTABILITÀ TEMPORALE)** Il giocatore sfasa rispetto alla realtà e ottiene il Tratto No Hands.
3	**SHRUNKEN HEAD (TESTA RIMPICCIOLITA)** La cosa peggiore che una testa minuscola è realizzare che il casco ti sta largo. Il giocatore ottiene il Tratto Bone Head.
4	**MASSIVELY OBESE (MOSTRUOSAMENTE OBESO)** Il giocatore diventa una gigantesca massa di carne. La Capacità di Movimento del giocatore è ridotta di 1, fino ad un minimo di 1, ma il suo Valore Armatura è aumentato di 1, fino ad un massimo di 11+.
5	**LEPROUS FLESH (PELLE LEBBROSA)** Pelle e carne cadono a pezzi dal giocatore, il giocatore ottiene l'Abilità Foul Appereance.
6	**THORNY CARAPACE (CARAPACE SPINOSO)** Il corpo del giocatore è ricoperto da un robusto guscio spinoso. Il giocatore ottiene l'Abilità Iron Hard Skin e il suo Valore Armatura è aumentato di 1, fino ad un massimo di 11+.



(17) SKELETAL HOMUNCULUS
(PALLONE SCHELETRINO)
SHAMBLING UNDEAD

Quando un giocatore tenta di passare un Pallone Scheletrino, applicare un modificatore aggiuntivo di -1 al Test di Abilità del Passaggio. Inoltre all'inizio di ogni turno in cui il Pallone Scheletrino è a terra, rimbalzerà di una casella per il dimenarsi dell'omuncolo. Se rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona tackle, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se il tentativo di presa del pallone fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il Pallone Scheletrino rimbalzerà ancora.

Infine se un giocatore segna un Touchdown con questo pallone tirare un D6. Con un risultato di 1, l'entusiasmo del giocatore ha urtato la sensibilità dell'omuncolo che morde ferocemente la mano del giocatore. Per il resto di questa partita, il giocatore che ha segnato il Touchdown deve ridurre la sua Caratteristica di Agilità di 1.



(18) PUMPKIN BALL
(PALLONE ZUCCA)
NECROMANTIC HORROR

Quando un Pallone Zucca tocca terra, tirare 1D6:

- Con un risultato di 2+ è tutto andato bene ed il gioco continua normalmente.
- Con un risultato di 1, il Pallone Zucca si è spappolato e non è più utilizzabile. Se questo succede come conseguenza del Kick-Off, si avrà un Touchback. In qualunque altra situazione l'Arbitro tira in campo un nuovo pallone nella casella dove si è spappolata il Pallone Zucca. Il pallone devia dalla posizione originale allo stesso modo del Kick-Off, con l'unica eccezione che devierà di un D3 caselle nella direzione ottenuta invece che di un D6.



(19) STITCHED BRAIN BALL
(PALLONE CERVELLO RICUCITO)
NECROMANTI HORROR

All'inizio della partita, tirare un D6 per vedere che tipo di cervello è stato inserito nel pallone e applicare il risultato conseguente.

TABELLA – PALLONE CERVELLO RICUCITO

1D6	RISULTATO
1	**TROLL BRAIN (CERVELLO DI TROLL)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene il Tratto Really Stupid finchè ne è in possesso.
2	**INFECTED BRAIN (CERVELLO INFETTATO)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Disturbing Presence finchè ne è in possesso.
3	**POSSESSED BRAIN (CERVELLO POSSEDUTO)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Frenzy finchè ne è in possesso.
4	**HUMAN BRAIN (CERVELLO UMANO)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Wrestle finchè ne è in possesso.
5	**DWARVEN BRAIN (CERVELLO NANICO)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Thick Skull finchè ne è in possesso.
6	**ELVEN BRAIN (CERVELLO ELFICO)** Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Dodge finchè ne è in possesso.



(20) PLAGUE BALL
(PALLONE PUSTOLOSO)
NURGLE

Quando un giocatore della squadra avversaria tenta di raccogliere il Pallone Pustoloso, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 sono disgustati dal Pallone Pustoloso e si rifiutano anche di solo tentare la raccolta. Il pallone rimbalza di una casella. Non è Turnover. Se rimbalza in una casella occupata, da un giocatore In Piedi che non ha perso la Zona Tackle, il giocatore dovrà tentare di prenderlo al volo normalmente. Se il tentativo di presa del Pallone Pustoloso fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il pallone rimbalzerà ancora.



(21) GEM-ENCRUSTED BALL
(PALLONE TEMPESTATO DI GEMME)
IMPERIAL NOBILITY

Un Pallone Tempestato di Gemme è considerato come un pallone normale, e perciò non è rimpiazzato alla fine del Drive come gli altri Palloni Insoliti.

Invece, quando un giocatore segna un Touchdown con un Pallone Tempestato di Gemme, tirare un D6. Con un risultato di 5+ quel giocatore ruba il pallone per venderlo in seguito. La sua squadra ottiene un D6x10.000 gp aggiuntivi durante la Sequenza Post-Partita. Una volta che questa condizione è stata soddisfatta, il Pallone Tempestato di Gemme non si utilizza più e si seguono le regole per un pallone standard per il resto della partita.



(22) WELDED STEEL BALL
(PALLONE DI ACCIAIO SALDATO)
BLACK ORC

I giocatori in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato non possono tentare di effettuare un Passaggio Lungo o un Passaggio Bomba, è semplicemente troppo pesante da lanciare lontano! In aggiunta se un giocatore fallisce la ricezione di un Pallone di Acciaio Saldato a seguito di un'Azione Passaggio, sarà colpito alla testa dal pallone. Effettuare un Tiro Armatura per quel giocatore. Poi disperdere il pallone dalla casella del giocatore.

Inoltre i giocatori con i Tratti Stunty o Tichy riducono la loro Capacità di Movimento di 1 mentre sono in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato.



(23) CURSED KHORNATE BALL
(PALLONE MALEDETTO DI KHORNE)
KHORNE

Un giocatore in possesso di questo pallone ottiene l'Abilità Frenzy mentre ne mantiene il possesso.



(24) SKULL BALL
(PALLONE TESCHIO)
KHORNE

Quando un giocatore vuole fare un'Azione Blocco o Blitz contro un giocatore in possesso di questo pallone, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, non può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro di esso. Il giocatore che ha ottenuto il risultato 1 per determinare se può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro il portatore del Pallone Teschio, può annullare l'azione dichiarata per fare qualcosa di altro. Questo non consumerà l'Azione Blitz della squadra per quel turno.



(25) HAMMER OF LEGEND BALL
(PALLONE MARTELLO DELLA LEGGENDA)
NORSE

Quando un giocatore tenta di raccogliere il Pallone Martello della Leggenda, tirare un D6 prima di effettuare il Test di Agilità. Con un risultato di 1, il giocatore non riesce a sollevare il pallone da terra (fallire la raccolta in questo modo non causa un Turnover); piazzare il giocatore nella casella che occupava prima di tentare di raccogliere il pallone, e l'attivazione di quel giocatore termina immediatamente. Solo giocatori di un certo "calibro" sono in grado di raccogliere questo pallone!



(26) THE RUNESTONE BALL
(PALLONE RUNA DI PIETRA)
NORSE

Quando un giocatore che porta il Pallone Runa di Pietra dichiara un'Azione Passaggio, quel giocatore applica un ulteriore modificatore -1 quando effettua il Test di Abilità Passaggio. Inoltre, se un giocatore che porta il Pallone Runa di Pietra effettua un Tiro Armatura contro un giocatore avversario, applica un modificatore +1 al risultato.



(27) BUNCH OF BANANAS BALL
(PALLONE CASCO DI BANANE)
SIMYIN

Quando un giocatore cerca di raccogliere il Pallone Casco di Banane e fallisce il tentativo viene posizionato Prono nella casella in cui si trovava il pallone prima di rimbalzare. Le banane si sa, sono scivolose!



(28) CRYSTAL SKULL BALL
(PALLONE TESCHIO DI CRISTALLO)
AMAZON

Un giocatore in possesso del Pallone Teschio di Cristallo ottiene il Tratto Hypnotic Gaze fintantoché lo possiede. Inoltre, ogni squadra che segna almeno un Touchdown con un Pallone Teschio di Cristallo, guadagna 10.000 pezzi d'oro aggiuntivi durante la Sequenza Post-Partita.



29) SNAKE-SWALLOWED BALL
(PALLONE INGHIOTTITO DAL SERPENTE)
AMAZON

Quando un giocatore ottiene il possesso di un Pallone Inghiottito dal Serpente, tirare un D6. Con un risultato di 2+, non succede nulla. Con un risultato di 1 il serpente si avventa ed il giocatore lo lascia cadere immediatamente. Il pallone rimbalzerà dalla casella del giocatore che lo possedeva. Un pallone perso in questo modo non causa un Turnover. Se il giocatore che ha perso il pallone in questo modo è ancora nel pieno della sua attivazione, può continuare la sua attivazione normalmente, anche tentando di raccogliere di nuovo il pallone se lo desidera.

Condizioni Meteo

Se entrambi gli Allenatori sono d'accordo possono usare una delle seguenti tabelle al posto di quella convenzionale delle Condizioni Meteo del Regolamento, per la durata della partita. Questa possibilità rappresenta in modo ideale le partite giocate nei diversi periodi dell'anno nelle diverse stagioni, come quelle giocate in condizioni ambientali estreme, come il caldo asfissiante delle Badlands o il gelo intenso delle terre di Norsca.

Un Commissario di Lega può anche decidere che una intera Lega sia giocata in un particolare periodo dell'anno o in una specifica e affatto ospitale parte del mondo. In questi casi, tutte le partite giocate in quella stagione di Lega possono usare una delle seguenti tabelle come deciso dal Commissario di Lega per rappresentare le condizioni meteo prevalenti.

Se queste tabelle sono in uso, ogni altra regola che faccia riferimento alla Tabella delle Condizioni Meteo (per esempio il risultato Tempo Capriccioso, sulla Tabella dell'Evento Kick-Off) si riferirà automaticamente alla tabella in quel momento in uso, piuttosto che alla tabella standard del Regolamento.

Tabella del Clima Primaverile

Con i freddi mesi invernali che sono solo un ricordo che svanisce rapidamente, la primavera è veramente sbocciata! Le squadre di Blood Bowl di tutto il mondo scendono in campo ancora una volta, mentre i tifosi tornano in massa sugli spalti. Che meraviglioso periodo dell'anno!

Tabella – Clima Primaverile

2D6 Risultato

2 Morning Dew (Rugiada del Mattino)
Il campo è ricoperto di rugiada lasciata della fredda notte che rende tutto un po' più scivoloso. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre applicare un modificatore -1 a qualsiasi tentativo di Raccogliere la palla.

3 Blossoming Flowers (Fiori che Sbocciano)
I fiori sono in erba ed il polline volteggia nell'aria, costringendo l'arbitro affetto dalla febbre del fieno a cercare un rifugio. Mentre sono in atto queste Condizioni Meteo, i giocatori non possono essere Espulsi per aver commesso i Falli anche se si ottiene un doppio con il lancio dei dadi sul Tiro Armatura o sul Tiro Infortunio.

4–10 Perfect Conditions (Condizioni Perfette)
Né caldo né freddo, un tempo ideale per giocare a Blood Bowl!

11 Misty Morning (Mattinata Nebbiosa)
Una fitta nebbia è calata sul campo, riducendo grandemente la visibilità. I giocatori possono muoversi al massimo di solo sei caselle, sebbene possono ancora fare Rush normalmente. Inoltre possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

12 High Winds (Venti Impetuosi)
I venti fischiano attraverso lo stadio ed i giocatori riescono a malapena a sentirsi uno con l'altro. Tirare un D6 ogni volta che un giocatore desidera usare un Re-Roll di Squadra. Con un risultato di 2+ può usarlo normalmente. Con un risultato di 1, il Re-Roll non può essere usato.

Tabella del Clima Estivo

L'estate è davvero qui! Le giornate sono lunghe, il cielo azzurro, e assolutamente tutti non vogliono altro che passare i lunghi e caldi pomeriggi a guardare una partita e godersi il sole! Beh, alcuni dei giocatori non sono così appassionati dell'estate; fa troppo caldo per correre!

Tabella – Clima Estivo

2D6 Risultato

2 Sweltering Heat (Caldo Soffocante)
Alcuni giocatori collassano per colpi di calore. D3 giocatori selezionati a caso di ciascuna squadra che sono in campo alla fine del Drive vanno in panchina nello spazio Riserve. Devono saltare il prossimo Drive.

3 Melting Astrogranite (Astrogranito Sciolto)
come i giocatori sono afflitti dal clima rovente, così lo sono pure i campi, che si "sciolgono" letteralmente. Sarà per il calore, o per i piedi "incollati" ma i giocatori si sforzano per muoversi. Il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).

4–10 Perfect Conditions (Condizioni Perfette)
È ancora caldo ma non così caldo come si era visto prima! Una giornata tollerabilmente calda, secca e luminosa, un tempo ideale per giocare a Blood Bowl!

11 Blinding Rays (Raggi Solari Accecanti)
Senza nuvole sul campo, con un cielo blu e con il bagliore accecante del sole, i giocatori si strizzano gli occhi e li tengono all'ombra. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio. Inoltre possono essere effettuate solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti.

12 Monsoon (Monsone)
Una improvvisa raffica di pioggia torrenziale e venti forti si abbattono sul campo rendendo la palla scivolosa e incontrollabile. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o Interferire con un Passaggio. Inoltre quando la palla si disperde, muove dalla casella in cui era stata piazzata, quattro volte invece delle normali tre.

TABELLA DEL CLIMA AUTUNNALE

L'anno continua a girare, le giornate si accorciano e c'è un brivido nell'aria! I giocatori adorano questa stagione dell'anno; il caldo insopportabile se n'è andato e le foglie cadute ammorbidiscono le loro frequenti cadute. Anche i tifosi si godono l'aria frizzante, se non i venti pungenti!

TABELLA – CLIMA AUTUNNALE

2D6 RISULTATO

2 LEAF-STREWN PITCH (CAMPO RICOPERTO DI FOGLIE)
Enormi mucchi di foglie si sono accumulati ad intervalli regolari lungo il campo. Sembra brutto da vedere, ma sono così morbidi quando ci si cade sopra! Quando un giocatore è Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore avversario deve applicare un modificatore -1 quando effettua il Tiro Armatura contro di lui.

3 AUTUMNAL CHILL (FREDDO AUTUNNALE)
L'inverno sta arrivando velocemente ed i giocatori sono restii a lasciare il calduccio delle panchine. Durante la sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.

4–10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)
Né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Un piacevole pomeriggio autunnale, le condizioni perfette per il Blood Bowl.

11 POURING RAIN (ACQUAZZONE)
Una pioggia torrenziale inzuppa i giocatori e rende la palla scivolosa! 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.

12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)
Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8	DIREZIONE VENTO
1–2	Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
3–4	Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
5–6	Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
7–8	Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

TABELLA DEL CLIMA INVERNALE

L'inverno è ben inoltrato oramai. I giorni sono corti e le notti lunghe. Una spessa coltre di neve ricopre il campo mentre continua a scendere pesantemente dal cielo plumbeo. Alcuni tifosi sfegatati potrebbero descriverlo come un "inverno da favola", ma la maggior parte dei tifosi è a casa, guardando lo "specchio magico"!

TABELLA – CLIMA INVERNALE

2D6 RISULTATO

2 COLD WINDS (VENTI GELIDI)
I tifosi tremano a causa del vento terribile che soffia sul campo. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.

3 FREEZING (GELO)
Un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Quando un giocatore viene Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore avversario deve applicare un modificatore +1 quando effettua il Tiro Armatura contro di lui.

4–10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)
Fa freschetto, e minaccia di piovere, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno!

11 HEAVY SNOW (NEVICATA PESANTE)
La neve è alta diverse decine di centimetri rendendo molto difficile correre e prendere a pugni qualcuno. Quando un giocatore effettua una Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (ma non come Azione in se e per se) , la sua Caratteristica di Forza è ridotta di 1 quando comparata alla Caratteristica di Forza dell'avversario bersaglio dell'Azione Blocco.

12 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)
Fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita ancora vada avanti! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

TABELLA DEL CLIMA SOTTERRANEO

Mentre il tempo all'esterno è spaventoso, il clima dello stadio medio sotterraneo non è da meno. Giocare sottoterra a prima vista può sembrare un'ottima idea, ma raramente lo è davvero. Il tetto è basso, il piede ballerino, e c'è la costante minaccia di terremoti e frane.

TABELLA – CLIMA SOTTERRANEO

2D6	RISULTATO
2	**BUBBLING UP FROM BELOW (EBOLLIZIONE SOTTERANEA)** I giocatori restano di stucco vedendo il liquido viscoso che comincia a filtrare tra le crepe in campo. Che sia un fenomeno naturale, il risultato di un sabotaggio o un segnale allarmante che gli stadi non andrebbero costruiti sopra le fogne, di certo non è un bello spettacolo. Tutti i giocatori sul campo sottraggono 1 dal loro Movimento.
3	**GLOOMY (FOSCO)** Le torce andrebbero sostituite e le ombre si allungano. I Passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale. Inoltre, i giocatori che tentano di effettuare Rush per la seconda o ulteriore volta durante la loro attivazione, devono applicare un modificatore -1.
4–10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** Forse sentirai la mancanza della luce del sole, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**THERMAL GEYSERS (GEYSER TERMALE)** Getti di vapore cominciano a fischiare dalle fenditure a terra, seguiti da soffioni di gas fumante. Se un giocatore della tua squadra è Atterrato o Cade a Terra, tirare un D6. Con un risultato di 1, si apre un geyser termale e viene scagliato in aria. Trattare il giocatore come se fosse stato lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate) e considera la Qualità del Lancio come Terribile.
12	**SEISMIC ACTIVITY (ATTIVITÀ SISMICA)** Oh oh... forse era una scossa? Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza 5 o più. Con un risultato di 6+, dall'alto piovono rocce. Ogni Allenatore tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è Atterrato da una pietra caduta dall'alto. L'altro Allenatore effettua un Tiro Infortunio. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!

TABELLA DEL CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

Le giungle pluviali primordiali del mondo sono ambienti caldi, umidi e molto ostici. Il calore è sempre presente e pesantemente sfinente anche per i giocatori più duri. Ma non è solo con il calore che avranno a che fare le squadre. La pioggia è un'altra costante, un diluvio quasi continuo che può allagare lo stadio in pochi attimi!

TABELLA – CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

2D6	RISULTATO
2	**PRAISE THE SUN GODS (PREGHIERA AGLI DEI DEL SOLE)** Il sole picchia duro sopra la sommità della foresta, rendendo l'aria al di sotto una fornace ed il terreno duro come la roccia! Se un giocatore Cade a Terra mentre stava effettuando del Rush, applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura. Inoltre, applicare totalmente la regola della Condizione Ondata di Calore.
3	**HEAT WAVE (ONDATA DI CALORE)** Un giorno glorioso, ma il calore inizia a salire, diventa sempre più arduo per i giocatori anche soltanto spingersi. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
4–10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** È afoso e ci sono i moscerini, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**JUNGLE SHOWERS (DOCCE NELLA GIUNGLA)** Piovono delle enormi, grosse gocce d'acqua che rendono la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. 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.
12	**TROPICAL MONSOON (MONSONE TROPICALE)** Cascate di pioggia si riversano dalla sommità della foresta creando un vero e proprio muro d'acqua, il terreno diventa un pantano e la visibilità è fortemente ridotta. Mentre imperversa il monsone, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).

TABELLA DEL CLIMA CIMITERIALE

Dalle desolate Colline Ululanti ai ristagni rurali della Sylvania, il mondo è sempre pieno di posti inquietati e stadi sinistri. E come se non bastasse essere inquietante giocare in un campo coperto di lapidi, le cose possono peggiorare quando anche il clima si adatta all'atmosfera!

TABELLA – CLIMA CIMITERIALE

2D6	RISULTATO
2	**ANGRY LOCALS (GENTE DEL POSTO ARRABBIATA)** Una folla di gente locale arrabbiata è arrivata allo stadio cercando il Negromante della città. Incapaci di trovare il demone, la folla pensa che si sia travestito da giocatore! Entrambi gli Allenatori tirano un dado. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve dove rimarrà nascosto fino alla fine della partita o fino a quando questa Condizione Meteo non sia sostituita da un'altra. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, non ritirare il dado. Entrambi gli Allenatori dovranno selezionare un giocatore a caso da nascondere dalle ire della folla locale. Se questa Condizione Meteo esce ancora, il procedimento si ripete; i tifosi locali sono piuttosto testardi con i loro sospetti infondati!
3	**FOG (NEBBIA)** Una nebbia che si taglia con il coltello è calata, riducendo la visibilità praticamente a zero! Mentre la nebbia persiste, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno). Inoltre l'arbitro è meno attento a scoprire i Falli commessi. Mentre questa Condizione Meteo è in atto, i giocatori non possono essere Espulsi per avere commesso Falli anche se tirano un doppio naturale sia sul Tiro Armatura che sul Tiro Infortunio.
4–10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** È un pò tenebroso e c'è una grande suggestione data da vocine spettrali inquietanti da ascoltare, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**POURING RAIN (ACQUAZZONE)** Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. 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.
12	**LIGHTNING (FULMINI)** Tuoni minacciosi rompono il silenzio e la notte è illuminata da regolari lampi di fulmine. Alla fine di ogni turno di squadra tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore selezionato a caso della squadra attiva è colpito da un fulmine ed immediatamente Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un fulmine, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura, o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

TABELLA DEL CLIMA DELLE TERRE DESOLATE

Dalle Badlands ai Border Princes, gran parte del mondo è costituito da natura selvaggia e deserto desolato, luoghi inospitali dove la terra ostile costa poco da acquisire. Perfetto per costruire uno stadio di Blood Bowl! È vero, potrebbero esserci terremoti e vulcani, ma se il prezzo è giusto...

TABELLA – CLIMA DELLE TERRE DESOLATE

2D6	RISULTATO
2	**TREMORS (TREMORI)** Il terreno trema costantemente e sussulta. Alla fine di ogni turno di squadra, tira un D6 per ogni giocatore In Piedi della squadra attiva che è attualmente in campo. Con un tiro di 1, il giocatore perde l'equilibrio e viene messo Prono.
3	**POURING RAIN (ACQUAZZONE)** Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. 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.
4–10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** Né caldo né freddo, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**LAVA BOMBS (BOMBE DI LAVA)** Un vulcano locale sta eruttando un po', facendo piovere grumi di roccia vulcanica per miglia intorno. Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, tutti i giocatori sono considerati avere il Tratto Bone Head - che li rappresenta guardare costantemente verso il cielo per evitare di essere colpiti da grumi inaspettati di sassi che cadono.
12	**STRONG WINDS (VENTI FORTI)** Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8	DIREZIONE VENTO
1–2	Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
3–4	Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
5–6	Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
7–8	Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

TABELLA DEL CLIMA MONTANO

Su nelle alte vette, l'aria è limpida e il sole è luminoso, il luogo perfetto per giocare a Blood Bowl, giusto? Sbagliato! Supponendo che si possa trovare un terreno pianeggiante, il vento soffia costante come una tempesta, il sole è accecante, e improvvise tempeste di neve e ghiaccio colpiscono senza preavviso! Oh bene, ora siamo qui.

TABELLA – CLIMA MONTANO

2D6 RISULTATO

2 GALE FORCE WINDS (VENTI DI BURRASCA)
Il vento è incredibile forte, rendendo impossibile il gioco di passaggio e influenzando anche il Kick-Off! Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, ignorare il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive. Non è possibile risolvere un Kick-Off ed invece è causato automaticamente un Touchback. Inoltre, mentre questa Condizione Meteo è in effetto, nessuna Azione di Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra può essere eseguita.

3 VERY SUNNY (SOLEGGIATO)
Un giorno glorioso, ma il cielo limpido e la luce brillante del sole interferisce con il gioco di passaggi! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio.

4–10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)
È un po' freddino e minaccia pioggia, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)
Condizioni di gelo e una pesante caduta di neve, rendono un azzardo correre. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

12 ICE STORM (TEMPESTA DI GHIACCIO)
È estremamente freddo, anzi così freddo che piovono letteralmente grumi di ghiaccio! Il ghiaccio sul campo è così infido che nessuno dei giocatori ha voglia di affrettarsi, non importa quanto gridi il loro Allenatore. Applicare un modificatore di -1 ogni volta che un giocatore tenta di muoversi di una casella in più con il Rush. Inoltre, tutti i giocatori in campo sottraggono 1 dal loro Movimento.

TABELLA DEL CLIMA COSTIERO

È incantevole sulla costa in questo periodo dell'anno; chilometri e chilometri di spiagge dorate, baie appartate, pittoresche piccole città di mare. Ma il tempo può cambiare in un batter d'occhio, un momento è calmo e sereno, il momento successivo la pioggia sta cadendo!

TABELLA – CLIMA COSTIERO

2D6 RISULTATO

2 GALE FORCE WINDS (VENTI DI BURRASCA)
Il vento è incredibile forte, rendendo impossibile il gioco di passaggio e influenzando anche il Kick-Off! Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, ignorare il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive. Non è possibile risolvere un Kick-Off ed invece è causato automaticamente un Touchback. Inoltre, mentre questa Condizione Meteo è in effetto, nessuna Azione di Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra può essere eseguita.

12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)
Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8	DIREZIONE VENTO
1–2	Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
3–4	Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
5–6	Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
7–8	Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

4–10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)
Né troppo caldo né troppo freddo, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 TORRENTIAL RAIN (PIOGGIA TORRENZIALE)
Un acquazzone torrenziale rende la palla scivolosa e difficile da trattenere. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Raccogliere, Ricevere la palla, o per tentare di Interferire con un Passaggio. Inoltre, per la scarsa visibilità è possibile tentare solo Passaggi Rapidi e Corti. Infine, tutti i giocatori in campo sottraggono 1 dalla loro Movimento. Tuttavia, acquazzoni così estremi raramente durano a lungo. Durante la Sequenza di Fine del Drive, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3, tira di nuovo sulla Tabella delle Condizioni Meteo.

12 BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)
Condizioni di gelo e una pesante caduta di neve, rendono un azzardo correre. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. Inoltre, data la scarsa visibilità, possono essere tentati solo Passaggi Rapidi o Corti.

TABELLA DEL CLIMA DESERTICO

Dalle spiagge polverose dell'Arabia alle distese senza fine della Terra della Morte, gran parte del mondo è ricoperto dai deserti. Queste distese informi non sono spesso il luogo ideale per degli insediamenti, ma sono molto diffuse e in mancanza di altro, molto piatte!

TABELLA – CLIMA DESERTICO

2D6 RISULTATO

2 SWELTERING HEAT (CALDO SOFFOCANTE)
Alcuni giocatori collassano per colpi di calore. D3 giocatori selezionati a caso di ciascuna squadra che sono in campo alla fine del Drive vanno in panchina nello spazio Riserve. Devono saltare il prossimo Drive.

3 VERY SUNNY (SOLEGGIATO)
Un giorno glorioso, ma il cielo limpido e la luce brillante del sole interferisce con il gioco di passaggi! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Abilità del Passaggio.

4–10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)
È ancora caldo, ma sopportabile, per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 STRONG WINDS (VENTI FORTI)
Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

1D8	DIREZIONE VENTO
1–2	Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.
3–4	Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.
5–6	Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.
7–8	Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.

12 SANDSTORM (TEMPESTA DI SABBIA)
La sabbia in movimento è stata sollevata in una violenta tempesta di sabbia e la visibilità ne è fortemente ridotta. Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, non possono essere effettuare Azioni Passaggio o di Lancio di un Compagno di Squadra, e non si possono effettuare tentativi di Rush. Inoltre l'arbitro si è ritirato negli spogliatoi e non ha nessuna intenzione di seguire a vista lo svolgimento delle azioni. Mentre questa Condizione Meteo è in atto, i giocatori non possono essere Espulsi per avere commesso Falli anche se tirano un doppio naturale sia sul Tiro Armatura che sul Tiro Infortunio.

Eventi Partita

Gli Eventi Partita sono un ottimo modo per aggiungere situazioni inaspettate ad una partita di Blood Bowl. A differenza delle Carte Special Play, sono attivati in maniera del tutto casuale durante la partita e nessun Allenatore conosce quale Evento Partita sarà attivato fino a quando non accade.

Gli Eventi Partita non sono raccomandati per gli eventi come dei Tornei o durante i Play-Off di Lega, in quanto possono ampiamente sbilanciare l'azione in favore di una squadra piuttosto che l'altra. Come tutte le regole opzionali, è bene usarle solo se c'è l'accordo fra i due giocatori. Nelle Partite di Lega, il Commissario di Lega deciderà se gli Eventi Partita sono in uso o no. Aggiungerli porterà un sacco di divertimento, ma renderà la partita del tutto imprevedibile. In poche parole, alcuni Allenatori ne saranno follemente innamorati, altri le odieranno. Il modo migliore è fare alcune partite di prova e vedere come vanno.

Usare gli Eventi Partita

Se sono in uso gli Eventi Partita, ogni Allenatore dovrebbe tirare un D16 all'inizio di ogni turno della propria squadra, dopo aver spostato il proprio Segnalino Turno ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Con un risultato di 1, si è verificato qualcosa di inaspettato e viene attivato un Evento Partita. L'Allenatore della squadra attiva tira immediatamente un D8, e l'Allenatore della squadra inattiva tira un D6. Entrambi quindi consultano la tabella qui sotto per vedere quale degli Eventi Partita è stato attivato.

Tabella – Eventi Partita

1D8	1D6	Risultato
1–2	1	*Pop* (*Scoppio*)
	2	Enthusiastic Apothecary (Medico Intraprendente)
	3	Dodgy Trapdoor (Botola Pericolante)
	4	Moment of Glory (Momento di Gloria)
	5	Feud! (Faida!)
	6	Weather Magic (Condizioni Meteo Magiche)
3–4	1	Wish Daemon (Demone dei Desideri)
	2	Distracted Ref (Arbitro Distratto)
	3	Magical Interference (Interferenza Magica)
	4	Streaker on the Pitch (Nudo in Campo)
	5	Dreadful Stench (Puzza Terribile)
	6	Tumbling Timber (Legname Ruzzolante)
5–6	1	Tizcan Wave (Onda di Tizcan)
	2	Abusive Fans (Tifosi Scontenti)
	3	Amnesty (Amnistia)
	4	Enchanted Ball (Pallone Incantato)
	5	Burning Barrel (Barile Infuocato)
	6	Commercial Endorsement (Annuncio Commerciale)
7–8	1	Sprinkler Malfunction (Guasto agli Irrigatori)
	2	Whiteout (Sbiancare)
	3	Appeal for Silence (Appello al Silenzio)
	4	Camra Crash (Telecamera a Terra)
	5	Pelted with Projectiles (Bersagliato con Proiettili)
	6	Total Darkness (Oscurità Totale)

(1-2, 1) *POP*
(*SCOPPIO*)

Se il pallone non è in possesso di un giocatore, viene immediatamente rimosso dal gioco e viene posizionato un segnalino nella casella in cui si trovava. Se il pallone è in possesso di un giocatore, quel giocatore viene immediatamente posizionato Prono (era uno scoppio sorprendentemente rumoroso!), dopo di che il pallone rimbalzerà finché non si fermerà in una casella non occupata (un pallone scoppiato non può essere preso da nessun giocatore). Viene quindi rimosso dal gioco e viene posizionato un segnalino nella casella in cui si è fermato.

Dopo che il pallone scoppiato è stato rimosso dal gioco, un sostituto non sarà reso disponibile fino a quando l'arbitro non avrà finito di divertirsi con queste buffonate. L'Allenatore della squadra attiva tira un D6 dopo che ogni giocatore ha completato la sua attivazione, anche se la sua attivazione si è conclusa con un Turnover. Con un risultato di 6, l'arbitro si è stancato della faccenda e un nuovo pallone è buttato in campo. Il nuovo pallone si piazza in campo, nella casella che contiene il segnalino, e devia immediatamente da quella casella prima di atterrare.

Nota che, finché non viene tirato un 6 a completare l'attivazione di un giocatore, non ci sarà un pallone in gioco. Questa terribile situazione potrebbe continuare "all'infinito" a meno che non si ottenga un 6 (con gran divertimento dell'arbitro). Tuttavia, alla fine del primo tempo, questo Evento Partita cessa il suo effetto e all'inizio del secondo tempo, un pallone viene messo a disposizione dei giocatori normalmente.

(1-2, 2) ENTHUSIASTIC APOTHECARY
(MEDICO INTRAPRENDENTE)

La prossima volta che un Tiro Infortunio viene effettuato contro un giocatore di entrambe le squadre, e se il risultato è 8-9, KO o 10+, Perdita! il Medico Intraprendente si precipiterà in campo per aiutare quel giocatore. Tirare un D6. Con un risultato di 4+, cambia il risultato dell'Infortunio in 2-7, Stordito.

Notare che, la prossima volta che un tiro viene eseguito sulla Tabella degli Infortuni contro un giocatore di entrambe le squadre ed il risultato è un 2-7, Stordito, questo Evento Partita termina senza altro effetto.

(1-2, 3) DODGY TRAPDOOR
(BOTOLA PERICOLANTE)

Seleziona a caso una delle due botole in campo. Fino alla fine di questo Drive, ogni volta che un giocatore entra in quella casella Botola, per qualsiasi motivo, la Botola si apre e il giocatore è immediatamente rimosso dal gioco. Trattalo esattamente come se fosse stato spinto nella folla. Se il giocatore era in possesso del pallone, o se il pallone si ferma nella casella della Botola, sarà ributtato fuori da uno zelante giardiniere e devierà dalla casella Botola.

(1-2, 4) MOMENT OF GLORY
(MOMENTO DI GLORIA)

Seleziona casualmente un giocatore della squadra attiva che è attualmente in campo. Se quel giocatore è il primo ad essere attivato in questo turno di squadra, può rilanciare un singolo dado tirato durante la sua attivazione (può essere un dado lanciato come dado singolo, o come parte di un tiro di dadi multiplo o come parte di un gruppo di dadi). Questo Re-Roll può essere utilizzato da solo, in combinazione con un Re-Roll derivante da un'Abilità o in combinazione con un Re-Roll di Squadra. Notare, tuttavia, che un dado può non essere mai ritirato più di una volta, indipendentemente dall'origine del Re-Roll.

(1-2, 5) FEUD!
(FAIDA!)

Seleziona casualmente un giocatore di ogni squadra che sia attualmente in campo. Se in qualsiasi momento durante il resto della partita, uno di questi giocatori selezionati esegue un'Azione Blocco (da sola o come parte di un Blitz) che prende di mira l'altro giocatore selezionato, il giocatore che esegue il Blocco può applicare un modificatore +2 alla sua Caratteristica di Forza, e guadagna l'Abilità Mighty Blow (+1). Questo modificatore viene applicato prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore della Forza e prima di utilizzare qualsiasi altra Abilità o Tratto. Questo Evento Partita resta in vigore per la durata di questa partita.

(1-2, 6) WEATHER MAGIC
(CONDIZIONI METEO MAGICHE)

Ogni Allenatore tira un D6 e aggiunge il suo Fan Factor, ritirando i pareggi. L'Allenatore che ottiene il risultato più alto può cambiare le Condizioni Meteo in atto come desidera, scegliendo qualsiasi risultato sulla Tabella delle Condizioni Meteo e applicandolo immediatamente. Notare, tuttavia, che le Condizioni Meteo devono cambiare, in altre parole, se le Condizioni Meteo in atto soddisfano l'Allenatore che ha vinto il tiro dei dadi, deve comunque cambiarle!

(3-4, 1) WISH DAEMON
(DEMONE DEI DESIDERI)

Alla squadra con il punteggio più basso è offerto un singolo desiderio. Se il punteggio è in pareggio, è offerto un singolo desiderio alla squadra che ha iniziato la partita con il CTV (Valore Corrente di Squadra) più basso. Se il punteggio è in pareggio, ed entrambe le squadre hanno iniziato la partita con il CTV uguale, il singolo desiderio è offerto scegliendo casualmente.

Piazzare un segnalino sulla panchina della squadra a cui è stato offerto il desiderio. Da ora e fino alla fine della partita, la squadra può scartare il segnalino durante qualsiasi dei suoi turni per poter cambiare il risultato di un singolo dado (può essere un dado lanciato come dado singolo, o come parte di un tiro di dadi multiplo o come parte di un gruppo di dadi). Questo dado non viene ritirato, semplicemente l'Allenatore sceglie il risultato che desidera.

(3-4, 2) DISTRACTED REF
(ARBITRO DISTRATTO)

Se la squadra attiva ha meno di 11 giocatori in campo quando l'Evento Partita viene attivato, il suo Allenatore può rimuovere un giocatore dallo spazio Riserve della sua panchina e piazzarlo ovunque in campo. Questo giocatore può essere attivato normalmente durante questo turno di squadra.

Se l'Allenatore della squadra attiva non ha nessun giocatore nello spazio Riserve da piazzare in campo, o se sceglie di non farlo, un singolo giocatore della sua squadra può commettere un'Azione Fallo durante questo turno di squadra senza essere Espulso se tira un doppio naturale sia sul Tiro Armatura o sia sul Tiro Infortunio.

(3-4, 3) MAGICAL INTERFERENCE
(INTERFERENZA MAGICA)

L'Allenatore della squadra attiva può scegliere una casella bersaglio ovunque sul campo. La casella bersaglio è mossa di un D3 in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale. Dopo aver mosso la casella bersaglio, tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che si trovi sia nella casella bersaglio che nelle caselle adiacenti ad essa:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare la Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.

Ogni giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato dalla Palla di Fuoco, si può applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato. Se un giocatore della squadra attiva viene Atterrato, non è causa di Turnover, a meno che il giocatore Atterrato non era in possesso del pallone.

(3-4, 4) STREAKER ON THE PITCH
(NUDO IN CAMPO)

L'Allenatore della squadra attiva mette un segnalino a rappresentare il tifoso Nudo in Campo in una qualsiasi casella non occupata che sia adiacente a una delle Linee Laterali (ma non a un'Area di Meta). Alla fine di ogni turno di squadra, l'Allenatore di quella squadra posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra il tifoso Nudo in Campo, rivolta direttamente verso la Linea Laterale opposta a quella da cui è entrato. Il tifoso Nudo in Campo si muove di D3 caselle in una direzione determinata tirando un D6 e facendo riferimento alla Sagoma di Rimessa in Gioco. Il tifoso Nudo in Campo supera automaticamente qualsiasi Test di Agilità possibile necessario per Dodgiare, indipendentemente da eventuali modificatori. Se il tifoso Nudo in Campo dovesse uscire dal campo, viene rimosso dal gioco.

Durante ogni turno di squadra, il tifoso Nudo in Campo viene considerato essere un giocatore avversario a tutti gli effetti (si prega di notare che "a tutti gli effetti" significa "a tutti gli effetti" con nessuna eccezione; il tifoso Nudo in Campo è determinato a causare il massimo disturbo!). il tifoso Nudo in Campo ha il seguente profilo:

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Tifoso Nudo in Campo	D3	3	N/A	-	6+
Abilità & Tratti Dodge, No Hands					

(3-4, 5) DREADFUL STENCH
(PUZZA TERRIBILE)

L'Allenatore della squadra attiva piazza un segnalino in una qualsiasi casella adiacente alla Linea Laterale o all'Area di Meta. Questo segnalino non occupa in alcun modo la casella; è lì semplicemente per contrassegnare la posizione. Fino alla fine di questa Drive, qualsiasi giocatore che esegue un'Azione di Passaggio o un'Azione Lancio un Compagno di Squadra, un tentativo di Interferenza di un Passaggio, o un tentativo di Ricevere o Raccogliere il pallone, subisce un modificatore aggiuntivo di -1 a qualsiasi Test PA o AG che esso deve fare.

(3-4, 6) TUMBLING TIMBER
(LEGNAME RUZZOLANTE)

L'Allenatore della squadra attiva tira un D6. Con un risultato di 1-3, l'Area Laterale a sinistra della loro Area di Meta è colpita; con un risultato di 4-6, l'Area Laterale a destra della loro Area di Meta è colpita. Effettuare un Tiro Armatura per ciascuno giocatore nell'Area Laterale interessata, come se i giocatori fossero bombardati con una pioggia di legname:

- Se l'armatura del giocatore colpito è rotta, diventa Prono e contro di lui viene effettuato un Tiro Infortunio. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in alcun modo.
- Se l'armatura del giocatore colpito non è rotta, questo Evento Partita non ha effetto.

(5-6, 1) TIZCAN WAVE
(ONDA DI TIZCAN)

L'Allenatore della squadra attiva mette un segnalino nella casella più a sinistra della sua Area di Meta. Questo segnalino non occupa la casella in qualsiasi modo; è lì semplicemente per segnare la posizione. All'inizio di ogni turno di squadra, incluso questo, l'Allenatore della squadra attiva tira un D16 e muove il segnalino di altrettante caselle in senso orario intorno al bordo del campo.

Se il segnalino è adiacente ad una delle Linee Laterali, il suo effetto si estende a tutte le caselle della sua riga (cioè, tra esso e la Linea Laterale opposta). Se il segnalino si trova in una Area di Meta, il suo effetto si estende a tutte le caselle della sua colonna (cioè, tra esso e l'Area di Meta opposta).

I giocatori di entrambe le squadre ottengono l'Abilità Pro per tutto il tempo in cui occupano qualsiasi casella sotto l'effetto del segnalino.

Non appena il segnalino raggiunge o supera la casella da dove ha iniziato a spostarsi, o quando finisce il Drive, viene rimosso dal gioco.

(5-6, 2) ABUSIVE FANS
(TIFOSI SCONTENTI)

Fino alla fine di questo Drive, qualsiasi giocatore, di entrambe le squadre, che si trovi entro tre caselle sia dalle Linee Laterali o sia dalle Aree di Meta, subisce un ulteriore modificatore -1 quando devono fare un Test di Agilità o di Abilità del Passaggio.

Alla fine del Drive, alcuni giocatori si infilano fra la folla... E discutono animatamente con i tifosi per le critiche subite. Entrambe le squadre riducono immediatamente il loro Fan Factor di 1.

(5-6, 3) AMNESTY
(AMNISTIA)
Qualsiasi giocatore che è stato Espulso durante la partita viene riammesso al gioco e spostato nello spazio Riserve della propria panchina di squadra. Se non ci sono stati giocatori Espulsi, l'arbitro non farà più caso ai Falli per il resto del Drive. Se viene commessa un'Azione Fallo, il giocatore che lo ha commesso non viene Espulso, anche se ha tirato un doppio (notare che comunque il giocatore può ancora essere Espulso per altre ragioni, come ad esempio usare un'Arma Segreta).

(5-6, 4) ENCHANTED BALL
(PALLONE INCANTATO)
Fino all'inizio del prossimo turno di squadra della squadra attiva, qualsiasi giocatore può applicare un modificatore +1 a qualsiasi tentativo di Raccogliere o Ricevere il pallone.

(5-6, 5) BURNING BARREL
(BARILE INFUOCATO)
L'Allenatore della squadra attiva può scegliere una casella bersaglio in qualsiasi punto del campo. La casella bersaglio viene spostata di 3 caselle in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale. Se la casella bersaglio si sposta fuori dal campo o finisce in una casella occupata, si ferma. Dopo aver spostato la casella bersaglio, l'Allenatore della squadra attiva piazza un segnalino nella casella bersaglio.

La casella contenente il segnalino è occupata dal barile in fiamme. I giocatori non possono entrare in questa casella o essere spinti in essa, e se il pallone atterra o rimbalza in questa casella, rimbalzerà di nuovo. Inoltre, le caselle adiacenti al barile sono in fiamme e qualsiasi tentativo di raccogliere il pallone all'interno di una di queste caselle subisce un modificatore aggiuntivo di -1. Se un giocatore termina la sua attivazione in una di quelle caselle, tirare un D6. Se il risultato è superiore alla Caratteristica di Forza di quel giocatore, viene immediatamente Atterrato.

All'inizio di ogni turno di squadra, l'Allenatore della squadra attiva tira un D6, aggiungendo 1 al risultato se le Condizioni Meteo attuali sono Acquazzone o Bufera di Neve. Con un risultato di 6+, il fuoco si spegne e il segnalino viene rimosso. In caso contrario, viene rimosso alla fine del Drive corrente.

(5-6, 6) COMMERCIAL ENDORSEMENT
(ANNUNCIO COMMERCIALE)
Seleziona casualmente un giocatore della squadra attiva che è attualmente in campo. Quel giocatore non può essere attivato affatto durante questo turno di squadra. Inoltre, quel giocatore perde la propria Zona Tackle per la durata di questo turno di squadra.

(7-8, 1) SPRINKLER MALFUNCTION
(GUASTO AGLI IRRIGATORI)
Fino all'inizio del turno successivo della squadra attiva, applicare un'ulteriore -1 modificatore ai tentativi di di Ricevere o Raccogliere la palla e a qualsiasi tentativo di Interferenza al Passaggio effettuato.

(7-8, 2) WHITEOUT
(SBIANCARE)
Per il resto del Drive, qualsiasi giocatore che desidera muoversi più di cinque caselle durante la sua attivazione deve fare il Rush per poterlo fare. Ad esempio, un giocatore con MA 7 potrebbe muovere normalmente fino a cinque caselle, poi fino a quattro caselle con il Rush (queste sono le due caselle rimanenti del suo MA, più i due tentativi di Rush che sono normalmente consentiti).

Inoltre, possono essere tentate solo le Azioni Passaggio Rapido e Corto. Le Azioni Passaggio Lungo e Bomba non possono essere tentate e non è possibile utilizzare l'Abilità Hail Mary Pass.

(7-8, 3) APPEAL FOR SILENCE
(APPELLO AL SILENZIO)
Fino all'inizio del prossimo turno di squadra della squadra attiva, non c'è nessun arbitro! Entrambe le squadre possono commettere fino a tre Azioni Fallo durante il proprio turno di squadra, invece della solita una, e anche se viene tirato un doppio naturale quando si effettua sia il Tiro Armatura o sia il Tiro Infortunio, il giocatore che ha commesso il Fallo non sarà Espulso. (notare, tuttavia, che se il Drive dovesse terminare prima dell'inizio del prossimo turno della squadra attiva, i giocatori con il Tratto Arma Segreta possono ancora essere Espulsi).

(7-8, 4) CAMRA CRASH
(TELECAMERA A TERRA)
L'Allenatore della squadra attiva può scegliere una casella bersaglio in qualsiasi punto del campo. La casella bersaglio viene spostata di un D3 caselle in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale. Se la casella bersaglio muove fuori dal campo, si ferma. Dopo aver spostato la casella bersaglio, l'Allenatore della squadra attiva piazza un segnalino nella casella bersaglio.

Se la casella bersaglio, o qualsiasi casella adiacente ad essa, è occupata da un giocatore, quel giocatore viene immediatamente spinto indietro almeno una volta, ma non più di due volte, in una direzione scelta dall'Allenatore della squadra avversaria, in modo che non vada ad occupare la casella bersaglio o qualsiasi casella adiacente alla casella bersaglio. Se questo giocatore era In Piedi, viene Atterrato. Se questo giocatore era Prono o Stordito, viene effettuato un Tiro Armatura contro di lui.

Per il resto del Drive, la casella contenente il segnalino, e ogni casella ad essa adiacente, sono occupate da rottami. I giocatori possono saltare su una casella occupata da rottami, ma non possono muovere dentro, oltre o attraverso una casella occupata da rottami. Se il pallone rimbalza in una casella occupata da rottami, continuerà a rimbalzare finché non verrà preso al volo da un giocatore In Piedi o si ferma in una casella non occupata.

(7-8, 5) PELTED WITH PROJECTILES
(BERSAGLIATO CON PROIETTILI)
Per il resto del Drive, ogni tentativo di Raccogliere il pallone, subisce un modificatore -1 aggiuntivo. Inoltre, se un giocatore desidera fare dei Rush più di una volta durante la sua attivazione, il secondo (e qualsiasi altro susseguente tentativo) subirà un modificatore -1.

(7-8, 6) TOTAL DARKNESS
(OSCURITÀ TOTALE)
Fino all'inizio del prossimo turno della squadra attiva, il Movimento di ciascuno e tutti i giocatori in campo, è dimezzato (arrotondando verso l'alto). Inoltre tutti i giocatori subiscono un modificatore aggiuntivo -2 quando effettuano Test per l'accuratezza di un'Azione Passaggio, o quando tentano di ricevere il pallone.

ARBITRI

REGOLE DEGLI ARBITRI

Le regole presentate in questo capitolo sono progettate per offrire agli Allenatori un modo alternativo di rappresentare i vari Arbitri e funzionari che sovrintendono a una partita di Blood Bowl. Se decidi di utilizzare le regole presentate qui, la regola per essere Espulso per aver commesso un Azione Fallo (come da pagina 35 del Manuale di Blood Bowl in Italiano) sarà sostituita dalla versione alternativa trovata più avanti in questo capitolo.

SCEGLIERE UN ARBITRO

Quando si utilizzano queste regole, gli Allenatori dovranno scegliere quale Arbitro useranno. Questo dovrebbe essere concordato da entrambi i giocatori o tirato a caso. Alla fine di questo capitolo, troverai le regole per due Arbitri unici, Redkur Forgebeard e Elnos Lawkeeper, ciascuno con il proprio insieme di caratteristiche, Abilità, Tratti e regole speciali. Tuttavia, se desideri utilizzare un Arbitro generico nella tua partita, devi usare le caratteristiche che seguono:

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Arbitro	5	2	3+	-	8+
Abilità & Tratti	Gli Arbitri Generici non hanno Abilità o Tratti addizionali o Regole Speciali.				

PIAZZARE L'ARBITRO

Quando ci si prepara per un Drive, l'Arbitro è sempre schierato dopo che entrambe le squadre si sono posizionate ma prima del Kick-Off. L'Arbitro è schierato nella metà campo della squadra che calcia e deve essere posizionato adiacente a una Linea Laterale e il più vicino possibile alla Linea di Scrimmage. L'Allenatore della squadra che calcia può decidere quale sia la Linea Laterale dove schierare adiacente l'Arbitro.

MUOVERE L'ARBITRO

L'Arbitro si muoverà sempre dopo che entrambe le squadre hanno completato un turno - per esempio, inizialmente, l'Arbitro muoverebbe dopo che la squadra in ricezione e la squadra che calcia hanno entrambe completato il loro turno 1, e poi di nuovo dopo che la squadra in ricezione e la squadra che calcia hanno completato il turno 2, e così via.

Quando l'Arbitro ha il suo turno, cercherà di muoversi verso il punto dove l'azione è più intensa. Per spostare l'Arbitro, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sull'Arbitro, puntata verso una Linea Laterale o un'Area di Meta, in direzione verso il pallone. Quindi, tira un D6 e muovi l'Arbitro una casella in quella direzione. Ripeti questo processo un numero di volte uguale alla Caratteristica di MA dell'Arbitro. Se un Arbitro si sposterebbe in una casella contenente un giocatore o il pallone, non si muoverà in quella casella e il suo turno finirà immediatamente. L'Arbitro ignorerà tutte le Zone Tackle quando si muove e non ha lui stesso una Zona Tackle.

Un Arbitro non fornisce mai assistenze di nessun tipo, e se il pallone dovesse atterrare nella casella che occupa, si disperderà automaticamente da quella casella.

ESSERE ESPULSO

Come accennato in precedenza, essere Espulsi per aver commesso un'Azione Fallo funziona in modo leggermente diverso quando c'è un Arbitro fisicamente in campo. In sostanza, un'Azione Fallo commessa mentre l'Arbitro è nelle vicinanze sarà molto più facile per lui da individuare. Al contrario, per le Azioni Fallo commesse più lontano dall'Arbitro sarà minore la probabilità che vengano individuate, se mai notate del tutto. Un giocatore particolarmente viscido potrebbe essere in grado di farla franca con un certo numero di Falli subdoli se l'Arbitro è altrove in campo!

Ogni volta che un giocatore commette un'Azione Fallo, non sarà Espulso se tira un doppio per il Tiro Armatura o un doppio per il Tiro Infortunio. Invece, dopo che l'Azione Fallo è stata commessa, contare il numero di caselle tra il giocatore che commette il Fallo e l'Arbitro, e tirare un D6. Il grafico sottostante indica quale punteggio del D6 comporterà l'Espulsione del giocatore da parte dell'Arbitro. Come ci si potrebbe aspettare, più il Fallo era vicino all'Arbitro, più è probabile che il giocatore venga Espulso!

CASELLE DI DISTANZA DALL'ARBITRO	1	2-3	4-5	6-7	8-9
RISULTATO PER ESSERE ESPULSO	2+	3+	4+	5+	6+

Se l'azione Fallo è stata commessa 10 o più caselle lontano dall'Arbitro, il giocatore non verrà Espulso affatto - l'Arbitro è chiaramente troppo preso da quello che gli sta succedendo intorno!

I giocatori che vengono Espulsi in questo modo possono ancora contestare la Chiamata del Fallo come di consueto.

BLOCCARE L'ARBITRO

Naturalmente, alcuni giocatori non prendono troppo di buon occhio l'Arbitro che "interferisce" con gli aspetti più violenti del gioco. In effetti, sono in disaccordo con alcuni funzionari di gioco che gli dicono chi possono e chi non possono prendere a pugni e che non è giusto calpestare un avversario a terra. Non è raro per tali giocatori "sbagliare" un placcaggio e atterrare l'Arbitro, fatto che spesso porta a una rissa totale quando il resto dei giocatori si rende conto non c'è più un Arbitro guastafeste ad intralciare alcune giocate spezzaossa!

I giocatori di entrambe le squadre possono dichiarare un'Azione Blocco contro l'Arbitro nello stesso modo in cui lo farebbero contro un giocatore avversario, il che può comportare che l'Arbitro sia Stordito, messo KO o addirittura ucciso! Tuttavia bloccare deliberatamente un Arbitro non è esente da rischi; un giocatore che lo fa potrebbe trovare un Arbitro che "risponde per le rime". Indipendentemente da ciò, infrangere sfacciatamente le regole mettendo uno stivale addosso all'Arbitro risulterà senza dubbio in un cartellino rosso - se l'Arbitro è ancora in piedi per mostrarne uno, ovviamente.

Qualsiasi giocatore che effettua un'Azione Blocco, Fallo, un'Azione Speciale Stab (Pugnalata) o un'Azione Speciale Attacco con Motosega contro un Arbitro sarà automaticamente Espulso se l'azione che esegue contro l'Arbitro non comporta un risultato Stordito, KO o una Perdita! I giocatori Espulsi in questo modo non potranno mai contestare la Chiamata del Fallo.

Se un Arbitro viene spinto in mezzo alla folla, non rischia un Infortunio da parte della Folla come un normale giocatore, anche se devi comunque fare un Tiro Armatura, se richiesto, per vedere se l'Arbitro è influenzato dall'azione Blocco iniziale. Invece, se l'Arbitro non è stato Stordito, messo KO o rimosso come Perdita, rientrerà in campo da una Linea Laterale il più vicino possibile alla Linea di Scrimmage, in un luogo scelto dall'Allenatore la cui squadra non ha spinto l'Arbitro fuori dal campo. Se l'armatura dell'Arbitro non viene rotta quando è stato spinto fuori dal campo, il giocatore che lo ha spinto fuori sarà Espulso normalmente. Questo non si applica se l'Arbitro è stato spinto fuori dal campo come risultato di una Spinta a Catena.

Mentre un Arbitro è fuori dal campo, Stordito, messo KO o rimosso come Perdita, i giocatori non possono essere Espulsi per nessuno ragione fino al ritorno in campo dell'Arbitro. Questo potrebbe significare anche che i giocatori con il Tratto Arma Segreta non sono Espulsi alla fine di un Drive!

PROFILI DEGLI ARBITRI

Proprio come le Star Players, alcuni Arbitri sono diventati sinonimo del gioco del Blood Bowl e possono essere altrettanto noti come alcuni giocatori per le loro buffonate o il loro stile arbitrale a volte "discutibile".

Qui presentiamo le regole per due arbitri unici (un Elfo e un Nano).

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Elnos Lawkeeper	6	2	3+	-	7+	Dodge

Regole Speciali: ***"Err, credo che troverai...":*** I giocatori che sono Espulsi da Elnos Lawkeeper non possono contestare la Chiamata del Fallo in nessuna circostanza.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Redkur Forgebeard	4	3	3+	-	8+	Block

Regole Speciali: ***Da Regolamento:*** I giocatori che commettono un'Azione Fallo subiscono una penalità -1 al D6 quando si tira per vedere se sono Espulsi per essere vicini a Redkur Forgebeard.

La sezione che segue è sempre opzionale, ma del tutto non ufficiale. Abbiamo creato noi i profili degli Arbitri di Parte e adattato le loro regole speciali (in attesa di regole ufficiali GW, si spera) per poter schierare materialmente in campo anche suddetti "personaggi". Gli Arbitri di Parte, oltre ad aver le loro regole uniche e speciali, seguiranno tutte le normali regole degli Arbitri standard. Noi abbiamo pensato di usare sempre due Arbitri, quando usiamo la regola degli Arbitri in campo. Uno in campo ed uno di riserva pronto a sostituirlo nel Drive successivo se esce dal campo e non recupera un eventuale KO o subisce una Perdita (altrimenti chi ha Armi Segrete ha un vantaggio enorme). Nel caso degli Arbitri di Parte, se non sono più in grado di rientrare (fallito tentativo di recupero del KO, da riprovare al termine del Drive successivo, Perdita), sono sostituiti dall'Arbitro standard. Uscito anche il secondo Arbitro dal campo, se non recupera dall'eventuale KO, non ci saranno più Arbitri in campo.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Ranulf "Red" Hokuli	6	3	3+	-	8+	Block, Mighty Blow (+2)

Regole Speciali: ***Cartellino Rosso:*** Una volta che Ranulf ha avvistato il Fallo da parte di un giocatore della squadra avversaria l'Allenatore del giocatore che ha commesso il Fallo deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta se ne ha una disponibile.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene Espulso causando un Turnover.
- Il giocatore può tentare di discutere con Ranulf! Ranulf esporrà i suoi argomenti con la sua ascia. Effettua un Tiro Armatura per il giocatore falloso, e applica un modificatore 2+ al risultato:
  - Se il risultato è superiore al Valore Armatura del giocatore, diventa Prono e un Tiro Infortunio è eseguito contro di lui. Il giocatore non viene Espulso, e nessun Turnover è causato.
  - Se il risultato è uguale o inferiore al Valore Armatura del giocatore colpito, l'attacco non ha effetto. Il giocatore viene Espulso e viene causato un Turnover.

Non sono uno da discussioni: Se Ranulf è stato preso come Incentivo per questa partita, anche se lui non partecipa perché entrambi gli Allenatori lo hanno scelto, nessun Allenatore può contestare la Chiamata del Fallo, anche il più polemico degli Allenatori non può fare a meno di avere rispetto per il carismatico norreno.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Thoron Korensson	6	3	3+	-	9+	Fend

Regole Speciali: ***Disciplina Ferrea:*** Una volta avvistato da Koresson, il giocatore che ha commesso il Fallo della squadra avversaria è immediatamente Espulso. Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore non può usare una Mazzetta ma può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia, se il risultato è un 1 sulla Tabella della Chiamata del Fallo, non solo sia il giocatore e sia l'Allenatore sono espulsi, ma un altro giocatore selezionato a caso appartenente alla squadra avversaria e che è attualmente in campo viene Espulso.

"Siediti e mantieni la calma": Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, tira di nuovo; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Korensson!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Jorm The Ogre	5	5	4+	-	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull

Regole Speciali: ***A Jorm non piacciono gli imbroglioni:*** Una volta avvistato da Jorm, il giocatore della squadra avversaria che ha commesso il Fallo è immediatamente Atterrato. Quando un giocatore viene Atterrato da Jorm, puoi applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

"Zitti, Teppisti!": Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! nella Tabella dell'Evento Kick-Off, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzare sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Entrambe le squadre riducono il loro Fan Factor di 1 per questa partita, ogni volta che il risultato Chiama l'Arbitro esce sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
The Trundlefoot Tripletes: Bungo, Filibert e Jeph	5	2	3+	-	7+	Dodge, Stunty

Regole Speciali: ***Incompetenza Estrema:*** Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo e viene avvistato, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+, il giocatore che ha commesso il Fallo viene Espulso normalmente.
- Con un risultato di 1-2, la Tripletta, litigando tra di loro, si perde il Fallo.

"I giocatori intelligenti sono giocatori ben educati!": All'inizio di ogni Drive, dopo che entrambe le squadre si sono piazzate ma prima del Kick-Off, tirare un D6: Con un risultato di 6, un giocatore selezionato a caso della squadra avversaria che non è Marcato viene coinvolto in una discussione inutile con la Tripletta sul suo equipaggiamento. Il giocatore è subito posizionato Prono e diventa Stordito, rappresentando il tempo perso a discutere.

"Non sembrano felici!": Se un risultato Chiama l'Arbitro! viene ottenuto sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, la Tripletta si demoralizza e non prenderà più parte a questa partita. Inoltre, ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto. Viene sostituita da un Arbitro standard se disponibile.

SQUADRE FAMOSE

Le pagine seguenti contengono le regole speciali per le squadre più famose di una determinata razza, descritte nei vari numeri della rivista Spike! per l'utilizzo 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. Alcune regole sono state riviste in funzione ed adattamento del nuovo regolamento edizione 2020.

LISTA DELLE SQUADRE FAMOSE

ATHELORN AVENGERS
WOOD ELF

I FAVORITI DELLA FORESTA

Quando un giocatore avversario è spinto fuori dal campo fra la Folla c'è una grande possibilità che il giocatore svanisca in una densa oscurità arboreale e che non si rivedrà fino al fischio finale. Tirare un D6 quando un giocatore avversario è spinto fra la Folla. Con un risultato di 4+ il giocatore scompare nel sottobosco e non prende più parte alla partita. Con un risultato di 1-3 effettuare un Tiro Infortunio normalmente.

Inoltre se si ottiene un risultato Soleggiato sulla Tabella delle Condizioni Meteo, trattarlo come Condizioni Perfette invece.

CHAMPIONS OF DEATH
SHAMBLING UNDEAD

MAESTRO NEGROMANTE

All'inizio della partita, nominare un giocatore avversario. Per la durata di questa partita il giocatore avrà il Tratto Decay a rappresentare la determinazione con cui il Maestro Negromante voglia quel giocatore per la sua squadra. Inoltre, una volta per partita, un giocatore della sua squadra può usare l'Abilità Regeneration con un risultato di 2+ invece che del normale 4+. Deve essere dichiarato prima di lanciare il dado che questo Tratto sarà usato.

DOOM LORDS
CHAOS CHOSEN

BENEFICI DELL'OSCURO AIUTO

Tirare un D6 all'inizio della Sequenza Pre-Partita. Con un risultato di 3+ l'Arcinemico è presente e segue la partita da una saletta Vip per gli ospiti d'onore.

Se l'Arcinemico è presente, i Doom Lords guadagnano automaticamente +1 alla loro caratteristica di Tifosi Sfegatati che potrebbe portarla provvisoriamente fino ad un massimo di 7. Inoltre gli Arbitri sono intimiditi dalla sua presenza e l'Allenatore dei Doom Lords può contestare la Chiamata del Fallo con successo con un risultato di 5+ su un D6 invece che con il solo 6.

FIRE MOUNTAINS GUT-BURSTERS
OGRE

ATTACCABRIGHE

Durante il suo turno, quando un giocatore Ogre o Runt Punter della Squadra dei Fire Mountains Gut-Bursters esegue un Blocco (che non sia parte di un'Azione Blitz) può ritirare un singolo dado che ha ottenuto un risultato Entrambi a Terra.

GREENFIELD GRASSHUGGERS
HALFLING

CRONOMETRAGGIO DISASTROSO

Se la Squadra dei Greenfield Grasshuggers ha il Fan Factor più alto dell'avversario, piuttosto che tirare sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off, all'inizio di ogni Drive, l'Allenatore dei Greenfield Grasshuggers può scegliere se perdere tempo o affrettare le cose. Non si tirano dadi e l'evento è automaticamente Tempo Scaduto come se si fosse ottenuto un risultato di 3. Inoltre, piuttosto che risolvere l'evento Tempo Scaduto normalmente, l'Allenatore dei Greenfield Grasshuggers può scegliere se muovere il segnalino del turno di entrambe le squadre di uno spazio in avanti o indietro senza tenere conto del numero del turno corrente.

GWAKAMOLI CRATER GATORS
LIZARDMEN

MURO DI SCUDI

Durante il primo turno della squadra avversaria di ogni Drive, qualunque giocatore In Piedi dei Gwakamoli Crater Gators che è stato schierato sulla Linea di Scrimmage, ottiene l'Abilità Stand Firm. Inoltre durante il primo turno della squadra avversaria di ogni Drive, Krocbloq (Saurus Blocker) ottiene l'Abilità Side Step.

KARA TEMPLE HARPIES
AMAZON

BENEDIZIONE DI KALIM

Una volta per partita, all'inizio di qualsiasi dei turni delle Kara Temple Harpies, il loro Allenatore può usare questa Abilità. Fino all'inizio del prossimo turno di squadra delle Kara Temple Harpies, tutte le sue giocatrici ottengono l'Abilità Block.

NAGGAROTH NIGHTWINGS
DARK ELF

PREDILETTI DI KHAINE

Ogni volta che un giocatore avversario viene spinto fuori dal campo fra la Folla, c'è una maggiore possibilità che sia ferito dagli invasati adepti di Khaine fra il pubblico. Quando effettui un Tiro Infortunio per un giocatore spinto tra la Folla, aggiungi +1 al risultato.

Inoltre, se sulla Tabella dell'Evento Kick-Off si ottiene il risultato Invasione di Campo, l'Allenatore dei Naggaroth Nightwings ottiene un modificatore +1 ai propri tiri del D6. Cioè in aggiunta ai modificatori per il Fan Factor.

NURGLE'S ROTTER
NURGLE

LA PIAGA SI DILAGA
Quando tira per determinare da quanti tifosi della domenica è composto il suo seguito fra il pubblico, l'Allenatore dei Nurgle's Rotter può tirare un D3 aggiuntivo. Ciò rappresenta le malattie contagiose che imperversano sugli spalti e i tifosi febbricitanti che decidono rapidamente di supportare i Rotters sperando nel perdono del loro patrono.

Inoltre i Nurgle's Rotter hanno un Incentivo Medico della Peste come membro permanente dello Staff di Bordo Campo.

THE BÖGHENHAFEN BARONS
IMPERIAL NOBILITY

OSSERVARE IL GIOCO
I giocatori dei Böghenhafen Barons possono ritirare il D6 quando tentano un Intercetto. Inoltre se il pallone tocca terra a causa di un giocatore avversario che ottiene un Fumble su un tentativo di Passaggio o non riceve il pallone, un giocatore di Böghenhafen Barons può muovere una casella più vicino al pallone, ignorando le Zone di Tackle. Se ciò porta il giocatore nella stessa casella del pallone, può tentare di prenderla.

THE MIDDENHEIM MAULERS
OLD WORLD ALLIANCE

L'ARENA MIDDENHEIM
All'inizio di ogni partita in cui giocano i Middenheim Maulers, tirare un D6. Con un risultato di 1-3, la partita è disputata su un normale campo di Blood Bowl. Con un risultato di 4 o più, la partita è disputata nell'Arena Middenheim. Per la durata della partita, applicare un modificatore +1 per ogni Tiro Armatura eseguito quando un giocatore viene Atterrato. Inoltre, i Middenheim Maulers hanno un enorme supporto da parte dei Middenheim, perciò i Middenheim Maulers ottengono un modificatore +1 per il tiro sul D3 dei tifosi della domenica

THE MIGHTY CRUD CREEK NOSEPICKERS
SNOTLING

MANDAMI IN CAMPO COACH!
I Mighty Crud Creek Nosepickers possono acquistare l'Incentivo Esordienti Ribelli a metà prezzo. 50.000 gp invece che i normali 100.000 gp. I Mighty Crud Creek Nosepickers ottengono 3D3+4 Giocatori Vagabondi dall'Incentivo Esordienti Ribelli, invece che i normali 2D3+1. Inoltre fintanto che l'Allenatore non sia Espulso, i Mighty Crud Creek Nosepickers possono scegliere di rimuovere dallo spazio Riserve della loro panchina un D3+1 giocatori con l'Abilità Swarming e mandarli in campo invece che il normale D3.

THE MONGREL HORDE
CHAOS RENEGADE

MALVAGITÀ ALLO STATO PURO!
Durante la Sequenza Pre-Partita, prima di tirare la moneta/dado per il calcio d'inizio, selezionare casualmente un D3 giocatori dei Mongrel Horde. Questi giocatori, per i più nefasti motivi, non saranno disponibili in campo, e non potranno essere schierati per il primo Drive. Saranno nuovamente disponibili normalmente a partire dal secondo Drive.

Inoltre per rispecchiare la natura intimidatrice dei suoi giocatori, la squadra dei Mongrel Horde ottiene un Incentivo Mazzetta gratuito all'inizio della partita.

THE NORSCA RAMPAGERS
NORSE

BIRRA DORATA
Quando tira per vedere se un giocatore dei Norsca Rampagers si riprende con successo da un KO, riceve un bonus +2 per quel tiro.

THE SKULL-TRIBE SLAUGHTERERS
KHORNE

PER IL TRONO DEI TESCHI!
Quando un giocatore avversario subisce un risultato MORTO durante una partita, gli Skull-Tribe Slaughterers ottengono immediatamente un Re-Roll gratutio per il resto della partita.

THE THUNDER VALLEY GREENSKINS
BLACK ORC

COLPISCI E MUOVI!
Una volta per turno, quando un Black Orc esegue un'Azione Blocco o Blitz che non risulta in un Turnover, un singolo giocatore libero Goblin Bruiser può muovere fino a tre caselle. Questo non conta come attivazione del giocatore, quindi può ancora essere attivato, e perciò muovere più tardi nel turno.

THE UNDERWORLD CREEPERS
UNDERWORLD DENIZENS

SCAZZOTTATE IN PANCHINA
Se il punteggio degli Underworld Creepers è più basso di quello del suo avversario alla fine di ogni suo turno, tirare un D6 e aggiungere la differenza al punteggio. Per esempio, se il punteggio è 3-1 a favore dell'avversario, aggiungere 2 al tiro del dado. Se il risultato è 5 o più, scoppia una scazzottata nella propria panchina. Tirare un D6 per ogni giocatore degli Underworld Creepers presente nello spazio Riserve. Con un risultato 1-3 essi sono KO. I tifosi amano queste scaramucce, è uno dei grandi motivi per cui gli Underworld Creepers hanno un nutrito seguito di tifosi, che inciteranno quel che rimane della squadra a giocare ancora più duro! Per ogni giocatore diventato KO in questo modo, la squadra dei Underworld Creepers ottiene un Re-Roll di Squadra come bonus.

THE WOLFENBURG CRYPT-STEALERS
NECROMANTIC HORROR

ARRIVERANNO ANCORA!
Durante il primo turno della squadra avversaria di ciascun Drive, ogni giocatore In Piedi dei Wolfenburg Crypt-Stealers è considerato come avere l'Abilità Disturbing Presence.

RICOMPENSE LUCENTI

Sezione di regole opzionali che introduce nuovi Trofei, Leghe e ricompense alternative a quelle più note dei quattro Trofei maggiori.

Dopo il collasso della NAF per un certo periodo non ci furono né tornei né competizioni. Non passò tuttavia molto tempo che le emittenti di Cabalvision e i principali sponsor che avevano supportato la NAF si riunissero e iniziassero ad organizzare tornei più formali, ricchi di premi e con squadre di prestigio.

TORNEI DI BLOOD BOWL IN STILE LEGA

In realtà anche se le chiamano Leghe, ciò che fanno le squadre è partecipare ai Tornei che si svolgono costantemente in tutto il Vecchio Mondo e oltre. Il proposito di questa sezione è presentare alcune alternative al modo standard in cui termina una stagione, proporre modi per ricreare famose competizioni e catturare l'emozione di contendersi un trofeo più entusiasmante e prestigioso, sperando di permettere agli Allenatori di esplorare al meglio la natura del gioco. I Tornei di seguito indicati contengono vari montepremi o incentivi unici che Allenatori e Commissari di Lega sono invitati a provare.

Le regole per i Tornei Post-Stagione sono piuttosto semplici: funzionano come le regole standard per le Leghe presentate nel Primo Almanacco di Blood Bowl o nel Death Zone, dove un torneo si svolge nel corso di varie giornate.

SQUADRA DELL'ANNO ORCIDAS

Orcidas è sempre stato di punta dell'abbigliamento sportivo in tutto il mondo conosciuto, un successo stupefacente per un'azienda di sarti pelleverde. Ogni anno Orcidas sponsorizza fieramente un Torneo nel Passo della Fiamma Nera.

PREMI

Otre ai premi standard disponibili alla fine di una stagione di Lega, la squadra vincitrice della coppa può dare a un giocatore determinato a caso un aumento di +1AV a rappresentare il fatto che indossa una splendida divisa nuova, cucita con la tradizionale robustezza tipica della cultura orchesca.

PREMIO PIETRA FORTUNATA DEGLI ELFI

Ogni anno le squadre di tutto il mondo si recano a Hoeth, per competere per questo premio. Questo premio creato dai Custodi del Sapere di Hoeth ha la forma di una meravigliosa targa di cristallo. Si dice che porti fortuna alla squadra che lo vince.

REGOLE SPECIALI

Durante le semifinali e finali dei Play-Off di stagione, un singolo giocatore di ciascuna squadra viene toccato dalla grandezza della Pietra Fortunata. Determinare a caso un giocatore di ciascuna squadra, esso guadagna l'Abilità Pro per la durata della partita. Se quel giocatore ha già l'Abilità Pro o il Tratto Loner, determinare un altro giocatore a caso.

PREMI

Otre ai premi standard disponibili alla fine di una stagione di Lega, la squadra vincitrice ottiene un Re-Roll di Squadra addizionale per la durata della stagione di Lega standard successiva in cui gioca. Questo Re-Roll non costa pezzi d'oro, ma aumenta il Valore di squadra.

Inoltre il giocatore che ha conseguito l'MVP per la partita finale ottiene l'Abilità Pro, aumentarne il costo di conseguenza. Se l'MVP ha già l'Abilità Pro o il Tratto Loner, determinare un altro giocatore a caso.

COPPA ABC (ASSOCIATED BROADCASTING CONJURERS)

ABC è una delle emittenti della Cabalvision più antiche e popolari fra gli spettatori sportivi. ABC tiene annualmente il suo Torneo a Nuln. Si tratta di un evento zeppo di star con svariate apparizioni sul tappeto rosso di personaggi famosi nel Vecchio Mondo.

REGOLE SPECIALI

Durante le partite semifinali e finali dei Play-Off di fine stagione le due squadre tirano 1 D3, chi ottiene il risultato più alto è considerato avere un valore addizionale +1 di Cheerleader a rappresentare il supporto aggiuntivo dei tifosi occasionali attirati dalle celebrità spalla a spalla con i giocatori.

LEGHE DI LUSTRIA
IL ROMBO DELLA GIUNGLA

COPPA KROXIDON

Questa è una variazione di una normale stagione di Lega, da cui differisce per alcuni aspetti chiave:

APERTA A TUTTI
La Coppa Kroxidon è aperta a tutti. Gli allenatori che vi partecipano possono usare qualsiasi squadra essi desiderano e avranno l'usuale Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro (o l'ammontare deciso dal Commissario di Lega) da spendere per creare la propria squadra.

INCENTIVI
Tutti gli Incentivi sono ammessi alla Coppa Kroxidon.

TANTI PREMI GLORIOSI
Le squadre che vincono a Lustria sono ricompensate con montagne d'oro. Le squadre che si piazzano al top nella Coppa Kroxidon sono ricompensate come segue:

PREMI LUCCICANTI
Come di consueto le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono premi in denaro come descritto a pag. 44 del Manuale di Gioco in Italiano (pag. 99 regolamento originale in Inglese).

COPPA KROXIDON
In aggiunta ai premi usuali, il vincitore riceverà la scintillante Coppa Kroxidon, un trofeo molto ricercato e di valore. La coppa emette una strana e potente energia, che ha la capacità di curare e ringiovanire i giocatori. La squadra che detiene il trofeo ottiene uno dei seguenti Incentivi gratuitamente prima di ogni partita:

- Igor, Assistente Mortuario (per Shambling Undead, Necromantic Horror, Tomb Kings e Vampire).
- Medico della Peste (per Nurgle).
- Medico Vagabondo (per tutte le altre squadre).

CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE
Le giungle di Lustria, sono calde, umide, e ambienti profondamente ostili! Il calore è onnipresente e assolutamente sfiancante anche per i giocatori più duri. Ma non è solo con il calore che le squadre dovranno confrontarsi. La pioggia è costante, quasi un diluvio continuo che può allagare uno stadio in pochi momenti. Per rappresentare queste condizioni uniche in cui si imbatteranno le squadre a Lustria, si userà la seguente Tabella delle Condizioni Meteo durante la Coppa Kroxidon:

TABELLA – CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

2D6	RISULTATO
2	**PRAISE THE SUN GODS (PREGHIERA AGLI DEI DEL SOLE)** Il sole picchia duro sopra la sommità della foresta, rendendo l'aria al di sotto una fornace ed il terreno duro come la roccia! Se un giocatore Cade a Terra mentre stava effettuando del Rush, applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura. Inoltre, applicare totalmente la regola della Condizione Ondata di Calore.
3	**HEAT WAVE (ONDATA DI CALORE)** Un giorno glorioso, ma il calore inizia a salire, diventa sempre più arduo per i giocatori anche soltanto spingersi. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
4–10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** È afoso e ci sono i moscerini, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**JUNGLE SHOWERS (DOCCE NELLA GIUNGLA)** Piovono delle enormi, grosse gocce d'acqua che rendono la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. 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.
12	**TROPICAL MONSOON (MONSONE TROPICALE)** Cascate di pioggia si riversano dalla sommità della foresta creando un vero e proprio muro d'acqua, il terreno diventa un pantano e la visibilità è fortemente ridotta. Mentre imperversa il monsone, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).

EVENTO KICK-OFF DI LUSTRIA

Per rappresentare i pericoli rappresentati dal giocare a Blood Bowl in uno stadio collocato in un antico tempio-città immerso nella foresta tropicale residenza di molte strane creature, si usa la seguente Tabella dell'Evento Kick-Off:

TABELLA – EVENTO KICK-OFF DI LUSTRIA

2D6	RISULTATO
2	**BLESSING OF THE ANCIENT STAR GODS (BENEDIZIONE DEGLI ANTICHI DEI DELLE STELLE)** Il Mago-Prete Slann sorveglia dall'alto le partite della Lega di Lustria. In queste occasioni può incanalare i suoi antichi poteri per cambiare la natura della realtà per concedere un vantaggio alla squadra favorita. Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e aggiungono il loro valore di Tifosi Sfegatati. La squadra con il risultato più alto riceve un Re-Roll addizionale per questo tempo. Se entrambe le squadre ottengono lo stesso risultato, lo ottengono entrambe.
3	**CHAMELEONS SKINKS (SCINCHI CAMALEONTI)** Molti pericoli sono in agguato nella giungla. Ora una banda di Scinchi Camaleonti si è infiltrata nello stadio. Ogni Allenatore tira un D6 e aggiunge il suo valore di Tifosi Sfegatati. La squadra con il risultato più alto riceve il favore degli Scinchi che lanceranno dardi avvelenati ad un giocatore avversario scelto a caso (sono soggetti solo giocatori in campo). Tirare immediatamente un D6 per il giocatore colpito. Con un risultato di 1-5, il giocatore diventa pigro a causa del veleno e il suo Movimento è ridotto di 1 fino alla fine del Drive. Con un risultato di 6 il giocatore subisce un risultato KO per il veleno.
4	**SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)** La squadra che calcia può rischierare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali regole.
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	**CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)** Ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Condizioni Perfette", la palla si disperde come descritto nel regolamento prima di atterrare.
8	**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 di Sqaudra aggiuntivo.
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	**BLITZ!** 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che calcia, possono effettuare un'Azione di Movimento, un giocatore può effettuare un'Azione Blitz ed un altro un'Azione Lanciare Compagni. Se un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente.
11	**TERRADON FLOCK (STORMO DI TERRADON)** Uno stormo di arrabbiati Terradon vola in cerchio sopra lo stadio ed inizia a rilasciare il suo mortale carico sul campo. Ogni Allenatore tira un D3 e aggiunge il suo valore di Tifosi Sfegatati. Questo è il numero di quanti Attacchi Antichi Massi ogni Allenatore ha a disposizione. Facendo a turno, a partire dall'Allenatore della squadra che calcia, scegliere una casella sul campo dove far cadere il masso e tirare per la Dispersione tre volte. Se il masso atterra su un qualsiasi giocatore di entrambe le squadre, effettuare un Tiro Armatura non modificato contro di esso e risolvere l'eventuale infortunio normalmente. Una volta che tutti i massi sono stati lanciati, i Terradon si disperdono ed la partita procede normalmente.
12	**CARNOSAUR INVASION (INVASIONE DI CARNOSAURO)** L'inconfondibile ruggito di un antico Carnosauro può essere udito sopra gli schiamazzi della folla. Le esultanze cessano immediatamente ed il panico sale non appena la terrificante bestia irrompe nello stadio. Entrambi gli Allenatori tirano un D6 per ogni giocatore avversario in campo. Con un risultato di 5 o più il giocatore è Stunnato. I giocatori con i Tratti Stunty o Titchy sono capaci di sfuggire al Carnosauro (non sono considerati un pasto allettante per le loro dimensioni).

STADI DEGLI OLD ONES

Molti degli stadi di Lustria sono antichi templi eretti molti millenni fa. Alcuni sono ben preservati dai servitori degli Slann, altri molto meno. Alcuni stadi sono circondati di pericoli: trappole contro gli intrusi (le squadre forestiere non sono spesso popolari a Lustria). Molti sono poco più di radure nella giungla o spazi paludosi.

Per rappresentare la natura unica degli stadi di Lustria, le seguenti regole sugli stadi sono in uso durante la Coppa Kroxidon. Si tira un D16 prima di ogni partita per determinare l'attributo dello stadio in uso. Tuttavia le squadre non possono diventarvi Residenti o acquisirne la Proprietà:

TABELLA – STADI DEGLI OLD ONES – PAGINA 1

1D16 RISULTATO

1–3 GREAT ZIGGURAT (GRANDE ZIGGURAT)
Con le effigi dorate tempestate di pietre preziose che sovrastano gli spalti, questo è uno degli stadi più lussuosi per pregare gli Old Ones e Nuffle, anche con sacrifici di sangue. Durante la Sequenza Post-Partita, ogni squadra riceve +10.000 gp di ricompense offerte dalla folla. Questo non è sempre senza rischio in quanto c'è una visibile mancanza di erba sul campo. Il campo in pietra fornisce un bonus +1 a tutti i Tiri Armatura.

4 CATACOMBS OF DOOM (CATACOMBE DEL DESTINO)
Al di sotto del Grande Ziggurat si trova un antico labirinto, un posto perfetto per il Blood Bowl!! Ma non possiamo promettere che tutte le trappole saranno disattivate. All'inizio del turno di ciascun Allenatore (subito dopo aver mosso il segnalino dei turni, ma prima di effettuare qualsiasi azione) entrambi gli Allenatori tirano un D6. Se il risultato è un doppio, un giocatore ha attivato un antico meccanismo a pressione! Consultare la tabella sottostante per vedere quale trappola è stata attivata. Se un giocatore che trasporta il pallone è vittima di una trappola, il pallone rimbalzerà normalmente senza causare un Turnover.

11. **TRAPPOLA A PUNTE DI FRECCE** Selezionare casualmente un giocatore di ciascuna squadra ed effettuare immediatamente un Tiro Infortunio per entrambi.

22. **PERCHÉ DOVREBBERO ESSERE SERPENTI?** Entrambi gli Allenatori tirano un D6. Chi tira il risultato più basso (i pareggi si ritirano) deve selezionare a caso un suo giocatore. Il giocatore è cascato in una tana di serpente. Fortunatamente il serpente all'interno non è in cerca di problemi. Il giocatore diventa immediatamente Stunnato a rappresentare il tempo occorrente ad uscire dalla tana del serpente.

33. **BUCA CON SPUNZONI** Entrambi gli Allenatori tirano un D6. Chi tira il risultato più basso (i pareggi si ritirano) deve selezionare a caso un suo giocatore. Il giocatore è cascato in una buca con spunzoni. Effettuare un Tiro Armatura ed un eventuale Tiro Infortunio contro il giocatore come se fosse stato colpito da un giocatore avversario con l'Abilità Mighty Blow +1.

44. **PAVIMENTO IN PENDENZA** L'intero campo inizia improvvisamente ad inclinarsi. L'Allenatore della squadra attiva tira un D6, con un risultato di 1-3 pende verso la propria Zona di Meta, con un risultato di 4-6 pende verso la Zona di Meta avversaria. Tutti i giocatori scivolano immediatamente di una casella verso quella direzione, iniziando dal giocatore più vicino alla Zona di Meta e finendo con quello più lontano (procedendo dalla sinistra dell'Allenatore attivo verso destra se ci sono più giocatori sulla stessa linea di caselle). Se un qualsiasi giocatore lascia il campo, trattarlo come se fosse stato spinto fra la folla. Se il portatore del pallone segna un Touchdown grazie a questo risultato, considerare il Touchdown valido, ma solo dopo aver mosso tutti i giocatori e dopo aver risolto tutte le spinte fra la folla.

55. **LAMA OSCILLANTE** Entrambi gli Allenatori tirano un D6. Chi tira il risultato più alto (i pareggi si ritirano) può scegliere una riga di caselle del campo (riga che parte dal lato di una Zona Laterale fino al lato opposto dell'altra Zona Laterale). Una gigantesca lama oscilla sulla riga colpendo qualsiasi giocatore all'interno della riga che non riesca ad evitarla. Qualsiasi giocatore In Piedi deve fare immediatamente un Tiro Agilità non modificato. Se fallisce il tiro effettuare un Tiro Armatura e l'eventuale Tiro Infortunio contro quel giocatore come se fosse stato colpito da un giocatore avversario con l'Abilità Mighty Blow +1.

66. **MASSO ROTOLANTE!** Tirare un D6 e consultare il diagramma seguente (ritirare qualsiasi risultato di 6). Un gigantesco masso cade dal soffitto e rotola da Zona di Meta a Zona di Meta nella sezione "indicata" di 3 caselle. Tutti i giocatori (di entrambe le squadre) che si trovano in quella parte di campo devono fare immediatamente un Tiro Agilità non modificato per evitare di essere travolti. Se il tiro fallisce, il giocatore diventa Stunnato immediatamente (nessun Tiro Armatura o Infortunio è richiesto).

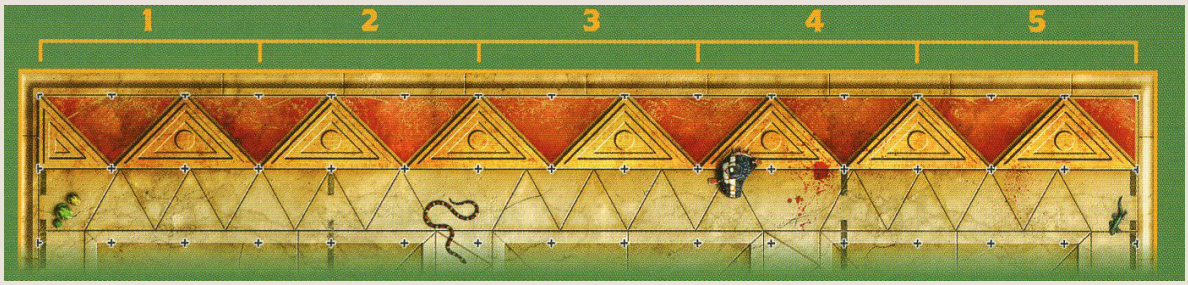


TABELLA – STADI DEGLI OLD ONES – PAGINA 2

1D16	RISULTATO
5–6	**STICKY SWAP (PALUDE MELMOSA)** Le acque stagnanti e le pozze fangose della palude non sono il terreno ideale per giocare a Blood Bowl, ma il divertimento è assicurato lo stesso. I tifosi non sono entusiasti di sedere in una palude rancida. Entrambe le squadre riducono le loro ricompense di 10.000 gp alla fine della partita per riflettere quanto siano repellenti gli spalti. In aggiunta, essendo molto difficoltoso muoversi nel fango, il totale dei Rush che possono essere effettuati da un giocatore sono ridotti di 1 (fino ad un minimo di 1).
7–8	**FORBIDDEN JUNGLE (GIUNGLA PROIBITA)** Un sentiero porta ad una radura attraverso la scura foresta e il denso sottobosco. Le cose non sono calme e tranquille come possono sembrare, e strani rumori provengono dalla foresta, come di una bestia che insegue la sua preda. All'inizio di ciascun Drive, dopo aver risolto l'evento del Kick-Off ma prima che il pallone tocchi terra, entrambi gli Allenatori tirano un D6. Se il risultato è un doppio, un selvaggio Troglodon irrompe nel campo sputando saliva nociva sui giocatori. Scegliere a caso un giocatore di entrambe le squadre (solo fra i giocatori in campo). Entrambi i giocatori diventano Stunned.
9	**FIRE MOUNTAIN (MONTAGNA DI FUOCO)** Questo rozzo stadio si trova sopra le pendici di un vulcano attivo. La vista sopra la foresta è spettacolare... sebbene l'aria è piena di cenere e lava incandescente! Entrambi gli Allenatori tirano un D6 all'inizio del proprio turno (prima di qualsiasi azione). Se il risultato è 1 quell'Allenatore può effettuare un D3 attacchi masso. Scegliere una casella sul campo per ogni masso lanciato e tirare per la dispersione tre volte. Se il masso cade sopra un giocatore di una delle due squadre, quel giocatore deve effettuare un Tiro Agilità non modificato per evitare di essere colpito. Se lo fallisce è immediatamente piazzato Prono. Una volta che tutti i massi sono stati lanciati il gioco riprende normalmente.
10–12	**GOLDEN SANDS (SABBIE DORATE)** Oggi non è tempo per sciocchi passatempi da turista su queste spiagge dorate infestate da moscerini. Durante la Sequenza Post-Partita ogni squadra riceve +10.000 gp di ricompense dalle entrate extra generate dai turisti in cerca di sole. In aggiunta, durante la fase degli Incentivi della Sequenza Pre-Partita, le Star Players costano 50.000 gp in meno del loro ingaggio normale (è facile persuaderli facendogli credere che si tratti di una vacanza). **TEMPO E MAREA** Verso la fine di ciascun tempo, (quando entrambi i segnalini dei turni delle squadre hanno raggiunto lo spazio 5) la marea si avvicina. Acque poco profonde coprono il campo causando un modificatore -1 alla raccolta del pallone. La marea se ne va all'inizio del secondo tempo e poi si ripete il processo di nuovo.
13–15	**AVERAGE JUNGLE STADIUM (TEMPIO MEDIO DA GIUNGLA)** È uno stadio normale per il Blood Bowl in Lustria! A parte le fastidiose punture degli insetti non ci sono altri effetti.
16	**TEMPLE OF THE STAIRS (TEMPIO DELLE STELLE)** Questo normalmente sarebbe considerato terreno sacro, dove sarebbe permesso stare solo ai benedetti Slann e ai loro aiutanti Sacerdoti Scinchi. Entrambe le squadre ricevono la benedizione di Nuffle per giocare su questo terreno sacro. Entrambe le squadre ottengono un Re-Roll aggiuntivo all'inizio di ciascun tempo.

LEGHE MINORI
PER I GIOCATORI PICCOLETTI

Nei giorni che furono, le squadre Stunty focalizzarono i loro sforzi verso leghe e tornei esclusivi per se stesse senza l'interferenza della NAF e delle altre razze più grandi che prendono la cosa troppo sul serio. Dalle Badlands, casa di innumerevoli tribù Goblin, alle Montagne di Mourne terra di molte squadre Gnoblar i Tornei e Leghe Stunty fioriscono innumerevoli. Tuttavia è nella provincia di Halfling Moot che avvengono la maggior parte degli eventi Stunty. L'evento più popolare di tutti è la Thimble Cup, che si svolge nella città di Dreiflusen, la più grande città di Halfling Moot, in una serie di stadi temporanei. La parola "stadio" è sopravvalutata quando si parla di poco più che di superfici erbose con le linee tracciate a malapena.

THIMBLE CUP

Questa è una variazione di una normale stagione di Lega, da cui differisce per alcuni aspetti chiave:

COPPA STUNTY
Le sole squadre che possono prendere parte alla Thimble Cup sono gli Halflings, i Goblins, gli Snotlings e gli Ogre (o qualsiasi futura squadra che sarà inserita nella categoria Stunty). I Commissari di Lega possono decidere di aprirla anche a squadre Underworld Denizens che non contengano Linemen, Throwers o Blitzers Skaven o squadre Lizardmen che non contengano Sauri o Kroxigors.

CARTE SPECIAL PLAY
I Tornei Stunty sono delle faccende altamente caotiche, e l'uso delle Carte Special Play è fortemente incoraggiato.

INCENTIVI
Tutti gli Incentivi sono ammessi alla Thimble Cup.

STADI GREZZI E PRONTI
Tutte le partite durante la Thimble Cup sono giocate in stadi Grezzi e Pronti o secondo le regole di alcuni specifici campi quali quelli dei Goblin, degli Ogre, degli Snotling o degli Halfling, a discrezione del Commissario di Lega. Un D6 è tirato prima di ogni partita per determinare l'attributo dello stadio in uso. Tuttavia le squadre non possono diventare residenti o assumere la proprietà di uno stadio durante la Thimble Cup.

TANTI PREMI GLORIOSI
Le squadre che si piazzano al top nella Thimble Cup sono ricompensate come segue:

PREMI LUCCICANTI
Come di consueto le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono premi in denaro come descritto a pag. 44 del Manuale di Gioco in Italiano (pag. 99 regolamento originale in Inglese).

SEGUITO DI TIFOSI
In aggiunta ai premi in denaro, la squadra che vince la Thimble Cup diventa ancora più popolare attirando folle di tifosi volente o nolente. La squadra vincitrice ottiene immediatamente quanto segue:

- +1D3 di Tifosi Sfegatati (fino ad un massimo di 6).
- +1D3 di Assistenti Allenatori.
- +1D3 di Cheerleaders.

LUNGHI PRANZI E CENE ANTICIPATE
Le squadre Stunty in generale, e quelle Halfling in particolare, sono note per le loro lunghissime perdite di tempo. Le partite raramente iniziano in tempo, i Drive vengono interrotti e nei casi peggiori i giocatori si allontanano a metà partita per una bevuta ed un panino in santa pace!

Per rappresentare questo viene usata la seguente Tabella dell'Evento del Kick-Off nella Thimble Cup:

TABELLA – EVENTO KICK-OFFDELLA THIMBLE CUP

2D6	RISULTATO
2–3	**WAS WHAT THE WHISTLE? (COS'ERA QUEL FISCHIO?)** Se il segnalino dei turni della squadra che calcia è sugli spazi 6, 7 o 8 di quel tempo, entrambi gli Allenatori muovono il loro segnalino indietro di uno spazio. Altrimenti entrambi gli Allenatori spostano il segnalino avanti di uno spazio.
4	**SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)** La squadra che calcia può rischierare 1D6 giocatori Liberi seguendo le normali regole.
5	**BAD KICK (CALCIO PESSIMO)** La palla si disperde di 2D6 nella direzione casuale invece che di un normale D6 durante il calcio d'inizio.
6	**ENTHUSIASTIC FANS (TIFOSI ENTUSIASTI)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D3 e aggiungono il loro valore Tifosi Sfegatati e il loro valore di Cheerleaders ritirando i pareggi. L'Allenatore con il risultato più alto ottiene immediatamente un Re-Roll aggiuntivo per questo tempo.
7	**CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)** Ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Condizioni Perfette", la palla si disperde come descritto nel regolamento prima di atterrare.
8	**INSPIRED COACHING (ALLENAMENTO ISPIRATORE)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D3 e aggiungono il loro valore Tifosi Sfegatati e il loro valore di Assistenti Allenatore ritirando i pareggi. L'Allenatore con il risultato più alto ottiene immediatamente un Re-Roll aggiuntivo per questo tempo.
9	**DON'T YOU ARGUE WITH ME! (NON DISCUTERE CON ME!)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore Tifosi Sfegatati ritirando i pareggi. Un giocatore scelto a caso con il Tratto Stunty della squadra che ha tirato il risultato più basso è immediatamente mandato nello spazio Riserve della sua panchina da un Arbitro adirato e perde questo Drive.
10	**BURST OF ACTIVITY (ESPLOSIONE DI ATTIVITÀ)** 1D6 giocatori della squadra che calcia Liberi possono muovere della loro Capacità di Movimento. Uno può anche effettuare un'Azione Blitz.
11	**ARE YOU EVEN ON THE TEAM? (SIETE IN NUMERO PARI IN SQUADRA?)** Entrambe le squadre possono schierare un giocatore Journeyman senza tener conto di quanti giocatori siano in campo. Questi giocatori non possono essere piazzati nelle Zone Laterali o sulla linea di Scrimmage. Alla fine del Drive, questo giocatore è espulso dall'Arbitro.
12	**IT'S HAPPY HOUR? (È TEMPO DI HAPPY HOUR?)** 1D3 giocatori scelti a caso con il Tratto Stunty di ciascuna squadra viene rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve delle Panchine.

LEGHE NOTTURNE DI SYLVANIAN
IL RITROVO DEI MOSTRI

Le Leghe Notturne di Sylvanian sono il luogo dove le squadre composte da Ghouls, Spettri e tutti i tipi di "cose che vivono di notte" trovano il modo di calpestare i campi di Blood Bowl. Da molti anni queste leghe si succedono sebbene se ne abbiano poche notizie da parte della gente disputandosi sempre di notte. I Commissari delle Leghe Notturne di Sylvanian dicono che questo è fatto appositamente per dare il massimo del comfort ai giocatori tenendoli al riparo dagli occhi petulanti della gente e soprattutto da quella cosa fastidiosa nota come "Luce del Sole".

SPOOKLY SKULL CUP

Questa è una variazione di una normale stagione di Lega, da cui differisce per alcuni aspetti chiave:

APERTA A TUTTI

La Spooky Skull Cup è aperta a tutti. Gli Allenatori che vi partecipano possono usare qualsiasi squadra essi desiderano e avranno l'usuale Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro (o l'ammontare deciso dal Commissario di Lega) da spendere per creare la propria squadra.

INCENTIVI

Tutti gli Incentivi sono ammessi alla Spooky Skull Cup. In aggiunta ai normali Incentivi le squadre che partecipano alla Spooky Skull Cup hanno accesso ad un nuovo Incentivo (sempre a discrezione del Commissario di Lega):



0-1 END ZONE SPIRITS (SPIRITI DELLA ZONA DI META)
60.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

La squadra convince alcuni spiriti maligni ad aiutarla durante la partita, cercando di afferrare le gambe dei giocatori che tentano di segnare muovendo nella Zona di Meta. Quando un giocatore della squadra avversaria muove nella tua Zona di Meta tirare 1D6. Con un risultato di 2+ non succede nulla. Con un risultato di 1, gli spiriti afferrano le gambe del giocatore facendolo finire nel manto erboso. Il giocatore è Atterrato. Se era in possesso del pallone, non è segnato nessun Touchdown.

TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che vincono una Lega in Sylvanian sono ricompensate bene inclusa la promessa di non essere mangiate dai Non Morti (per questa stagione!). Le squadre che si piazzano al top nella Spooky Skull Cup sono ricompensate come segue:

PREMI LUCCICANTI

Come di consueto le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono premi in denaro come descritto a pag. 44 del Manuale di Gioco in Italiano (pag. 99 regolamento originale in Inglese).

SPOOKLY SKULL CUP

In aggiunta ai premi usuali, la squadra vincitrice riceve l'ambita e per certi versi raccapricciante Spooky Skull Cup. Oltre ad essere orgogliosi di mostrare questo trofeo in giro per il Vecchio Mondo, la sola presenza dello stesso è in grado di infondere paura anche nei più coraggiosi degli avversari. La squadra che detiene il trofeo ottiene anche i seguenti benefici:

- All'inizio di ogni partita, tirare un D6. Con un risultato di 4+, il tuo avversario perde un singolo Re-Roll di squadra per la durata della partita.

CLIMA DELLA NOTTE OSCURA

Le partite sono giocate ovviamente di notte. Le squadre devono abituarsi a giocare nell'oscurità stando attenti a tutto ciò che può essere in agguato nell'oscurità nelle parti poco illuminate del campo. Inoltre in Sylvanian è frequente che cali una fitta nebbia sul campo che rende impossibile la visuale al di là dello stesso braccio disteso del giocatore.

Per rappresentare le condizioni uniche con cui le squadre devono confrontarsi in Sylvanian, si usa la seguente tabella del clima durante la Spooky Skull Cup:

TABELLA – CLIMA DELLA NOTTE OSCURA

2D6	RISULTATO
2	**THUNDERSTORM (TEMPESTA DI FULMINI)** La pioggia cade furiosamente accompagnata da fulmini minacciosi che causano terrore in campo. 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. tuoni minacciosi rompono il silenzio e la notte è illuminata da regolari lampi di fulmine. In aggiunta all'inizio di ogni turno di squadra tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore selezionato a caso della squadra attiva è colpito da un fulmine ed immediatamente Atterrato. Effettuare il Tiro Infortunio. Se questo tiro causa una Perdita è sempre trattato come un Badly Hurt (Gravemente Ferito). Questo non causerà un Turnover anche se il giocatore portava il pallone.
3	**POURING RAIN (ACQUAZZONE)** Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. 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.
4–10	**A STILL NIGHT (UNA NOTTE PERFETTA)** È un pò tenebroso e c'è una grande suggestione data da vocine spettrali inquietanti da ascoltare, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.
11	**THICK FOG (NEBBIA FITTA)** La nebbia è calata, rendendo difficile vedere oltre una certa distanza. Mentre la nebbia persiste, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti.
12	**CAN'T SEE THE HAND IN FRONTOF YOUR FACE (NON RIESCO A VEDERE LA MANO DI FRONTE ALLA TUA FACCIA)** La nebbia è così spessa che è praticamente impossibile per i giocatori vedere oltre il loro naso! Non possono essere tentate Azioni Passaggio. Inoltre, un giocatore non può dichiarare un'Azione Blitz contro un avversario che si trovi oltre tre caselle di distanza da esso.

EVENTO KICK-OFF DI SYLVANIAN

Per rappresentare il pericolo di giocare a Blood Bowl nell'oscurità di Sylvanian, dove la maggior parte dei tifosi non desidererebbe altro che affondare i denti nelle tue carni e la rimanenza dei Non Morti potrebbe fuoriuscire dal terreno in ogni momento, si usa la seguente Tabella dell'Evento Kick-Off durante le partite della Sylvanian Cup:

TABELLA – EVENTO KICK-OFF DI SYLVANIAN

2D6 RISULTATO

2 HUNGRY FANS (TIFOSI AFFAMATI)
I tifosi della folla incominciano ad avere un certo languorino e a trovare i giocatori in panchina particolarmente appetitosi. Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono la loro caratteristica di Tifosi Sfegatati. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un giocatore a caso nella sua panchina. Effettuare immediatamente un Tiro Infortunio per quel giocatore.

3 CHILLING HOWL (URLO AGGHIACCIANTE)
Il terrificante urlo di un lupo mannaro può essere sentito attraverso tutto lo stadio. Entrambi gli Allenatori tirano 1D6. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un suo giocatore a caso in campo. Durante ogni prossimo turno del giocatore, quel giocatore è raggelato dalla paura e non può muovere, effettuare qualsiasi azione e non ha più Zona Tackle.

4 THROWN PUMPSKINS (LANCIO DI ZUCCHE)
Le zucche sono molto diffuse durante le partite in Sylvanian e spesso sono lanciate contro i giocatori! Ciascun Allenatore può selezionare casualmente due giocatori avversari ed effettuare un Tiro Armatura contro di essi. Se il Tiro Armatura ha successo, non si effettua il Tiro Infortunio, invece quel giocatore è automaticamente Stunnato.

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 Notte Oscura. Se il risultato è di nuovo "Notte Perfetta", 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 ZOMBIFIED HAND (MANO ZOMBIFICATA)
Qualche volta alcuni pezzi del corpo dei Non Morti possono mantenere la capacità di muoversi quando separate dal loro corpo originale! Entrambi gli Allenatori tirano 1D6. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un suo giocatore a caso in campo. Quel giocatore è stato afferrato dalla mano zombificata; fino alla fine del Drive la sua Capacità di Movimento è ridotta di 1.

11 BOO!
Spettri e fantasmi non trovano niente di più divertente che far correre un brivido di paura lungo la schiena ai giocatori nel bel mezzo della partita. Entrambi gli Allenatori tirano 1D6. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un suo giocatore a caso in campo. Quel giocatore è stato spaventato dall'improvvisa apparizione di un fantasma ed è immediatamente piazzato Prono.

12 THE RESTLESS DEAD (IL MORTO IRREQUIETO)
Anche i morti amano il Blood Bowl e alcuni usciranno dalle loro tombe a metà partita per aver ancora l'ultima chance di gloria! Entrambi gli Allenatori ottengono immediatamente uno Zombie Linemen per la durata del Drive. Questo significa che le squadre si ritrovano con più di 11 giocatori in campo per questo Drive. Il giocatore può essere piazzato ovunque nella propria metà campo ma non nelle Zone Laterali. Alla fine del Drive rimuovere i due Zombie Linemen.

SEQUENZA POST-PARTITA ADDIZIONALE

Le partite giocate durante la Spooky Skull Cup seguono la normale Sequenza Post-Partita; tuttavia c'è un passaggio aggiuntivo che si esegue dopo aver registrato il risultato e calcolate le ricompense delle squadre.

Durante la Sequenza Post-Partita, un Allenatore un cui giocatore ha subito un risultato MORTO sulla Tabella degli Infortuni può ingaggiare un Necromante Vagabondo per riportare indietro dalla morte i giocatori deceduti.

Per ingaggiare un Necromante in questo modo 50.000 gp devono essere spesi dalla tesoreria della squadra e poi si seleziona un giocatore MORTO nella partita precedente.

L'Allenatore poi tira 1D6 per vedere che succede al giocatore MORTO.

TABELLA – NECROMANTE VAGABONDO

1D6	RISULTATO
1	**HA! SUCKERS! (HA! SUCA!)** Il Necromante non ha nessuna intenzione di riportare in vita il giocatore ma si accaparra l'ingaggio. Il giocatore rimane MORTO e tu hai perso i 50.000 gp.
2	**THERE WAS NOTHING I COULD DO (NON C'È NIENTE CHE IO POSSA FARE)** Il Necromante non è stato capace di riportare in vita il giocatore. Era troppo gravemente compromesso. L'ingaggio è rimborsato alla tesoreria della squadra.
3	**IT MAY COST A LITTLE BIT MORE (TI COSTERÀ UN POCHINO DI PIÙ)** Il Necromante ha riportato in vita il giocatore, tuttavia ciò è costato un supplemento extra di 20.000 gp. Se i 20.000 gp sono pagati, il giocatore torna in vita come scritto sopra, altrimenti rimane MORTO ed i soldi spesi sono persi.
4–6	**THEY LIVE! (EGLI VIVE!)** Il Necromante ha riportato in vita il giocatore, Può essere di nuovo aggiunto al Roster di Squadra e ottiene il Tratto Regeneration. Tuttavia ottiene anche il tratto Loner 3+ e riduce la sua Agilità di 1 (es. un giocatore con Agilità 2+ la ridurrà a 3+) fino ad un massimo di 5+.

LEGHE DEL CAOS
PER GLI DEI OSCURI!

Le squadre che hanno dedicato le loro vite agli Dei Oscuri faranno il loro mestiere nelle Leghe del Caos in competizione per la benedizione dei loro Dei prescelti. Queste Leghe non sono come quelle competizioni organizzate che si svolgono nel Vecchio Mondo, e accentuano l'enfasi nel causare carneficine in nome dei loro Patroni Oscuri, non c'è nessuna vittoria se la via per ottenerla non compiace i tuoi Dei.

CURSED SKULL GOBLET

Questa è una variazione di una normale stagione di Lega, da cui differisce per alcuni aspetti chiave:

APERTA A TUTTI

Il Cursed Skull Goblet è aperto a tutti. Gli Allenatori che vi partecipano possono usare qualsiasi squadra essi desiderano e avranno l'usuale Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro (o l'ammontare deciso dal Commissario di Lega) da spendere per creare la propria squadra.

PATRONI OSCURI

All'inizio del Cursed Skull Goblet ogni squadra deve decidere quale Dio del Caos sceglierà come suo Patrono per l'imminente competizione. Una squadra può scegliere fra Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch come suo culto. Una squadra con la regola speciale "Favoured of..." deve scegliere un Dio del Caos da cui essere favorita.

Ogni Dio del Caos dona i suoi benefici alla squadra che lo ha scelto come Patrono. Questi benefici sono indicati di seguito:

CHAOS UNDIVIDED

Se una squadra sceglie il Chaos Undivided come proprio Patrono, ogni volta che un proprio giocatore segna un Touchdown ottiene 4 SPP invece di 3.

KHORNE

Se una squadra sceglie Khorne come proprio Patrono, ogni volta che un proprio giocatore infligge una Perdita ad un avversario, ottiene 3 SPP invece di 2.

NURGLE

Se una squadra sceglie Nurgle come proprio Patrono, ogni volta che un proprio giocatore subisce un KO, Infortunio o MORTO, tirare un D6. Con un risultato 6, quel giocatore non subisce gli effetti di quel risultato ed è invece posizionato nello spazio Riserve della Panchina.

SLAANESH

Se una squadra sceglie Slaanesh come proprio Patrono, i giocatori della propria squadra possono tentare i Rush una volta in più del normale durante la loro attivazione.

TZEENTCH

Se una squadra sceglie Tzeentch come proprio Patrono, una volta per partita può cambiare un singolo dado di qualsiasi tiro con qualsiasi altro risultato di propria scelta dello stesso dado.

INCENTIVI

Tutti gli Incentivi sono ammessi al Cursed Skull Goblet. In aggiunta ai normali Incentivi le squadre che partecipano al Cursed Skull Goblet hanno accesso ad un nuovo Incentivo (sempre a discrezione del Commissario di Lega):



0–1 CHAOS TOTEM (TOTEM DEL CAOS)
60.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Alcuni allenatori indossano chincaglieria e medaglioni in riverenza degli Dei Oscuri, ed alcuni sono anche impregnati di poteri malefici.

Una volta per partita, all'inizio di qualsiasi turno della propria squadra, l'allenatore capo della squadra che ha il Totem del Caos, lo può usare per pregare gli Dei Oscuri; poi tira un D6 sulla tabella seguente:

TABELLA – CHAOS TOTEM

1D6	RISULTATO
1	Gli Dei sono adirati dall'insolenza dell'Allenatore, e maledicono le sorti della squadra. La squadra perde immediatamente un Re-Roll di Squadra.
2–5	Gli Dei rispondono alle preghiere dell'Allenatore, portando lo scompiglio fra gli avversari. Selezionare a caso un giocatore avversario in campo. Il giocatore selezionato è immediatamente Atterrato, effettuare un Tiro Armatura contro di esso.
6	Gli Dei decidono di conferire la loro benedizione alla squadra a modo loro. Selezionare un giocatore amico in campo a caso. Il giocatore selezionato immediatamente ottiene una delle seguenti Abilità Mutazione a tua scelta per il resto della partita: Claws, Disturbing Presence, Horns, Iron Hard Skin, Tentacles.

TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che vincono una Lega nelle distese settentrionali sono ricompensate bene inclusa la benedizione degli Dei del Caos. Le squadre che si piazzano al top nel Cursed Skull Goblet sono ricompensate come segue:

PREMI LUCCICANTI

Come di consueto le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono premi in denaro come descritto a pag. 44 del Manuale di Gioco in Italiano (pag. 99 regolamento originale in Inglese).

CURSED SKULL GOBLET

In aggiunta ai premi usuali, la squadra vincitrice riceve l'ambito e leggermente minaccioso Cursed Skull Goblet. Oltre ad essere orgogliosi di mostrare questo trofeo in giro per il Vecchio Mondo, il calice stesso sembra contenere alcuni misteriosi poteri che possono maledire i giocatori avversari. La squadra che detiene il trofeo ottiene anche i seguenti benefici all'inizio di ogni partita:

- All'inizio di ogni partita, selezionare a caso un giocatore avversario. Quel giocatore ottiene il Tratto Loner 4+ fino alla fine della partita.

CLIMA DELLA COLLERA DI KHORNE

Come parte delle Leghe del Caos, le partite giocate da coloro che adorano Khorne saranno giocate negli stadi costruiti in onore del Dio del Sangue. I teschi raccolti in nome di Khorne sono incastonati nella superficie del campo e quelli che periscono su tali terreni di gioco avranno il loro teschio aggiunto a quelli dei caduti. C'è sempre la possibiltà che Khorne stesso assista alla partita e che faccia quindi scendere la pioggia di sangue sui giocatori!

Per rappresentare le condizioni uniche con cui le squadre devono confrontarsi in uno stadio di Khorne si usa la seguente tabella del clima:

TABELLA – CLIMA DELLA COLLERA DI KHORNE

2D6	RISULTATO
2	**KHORNE'S FURY (FURIA DI KHORNE)** Khorne sta incominciando a spazientirsi che non c'è abbastanza carneficina per soddisfare la sua sete di sangue, e chiede ancora ulteriori spargimenti di sangue. Per saziare la sua rabbia, Khorne scarica la sua collera nei sui vessilli in campo. Selezionare a caso due giocatori di entrambe le squadre. Quei giocatori ottengono un +1 alla loro Caratteristica di Forza e l'Abilità Frenzy fino a quando non viene tirato un altro risultato su questa tabella. Non appena si ottiene un altro risultato i giocatori immediatamente tirano sulla Tabella delle Perdite.
3	**LOSING PATIENCE (PERDERE LA PAZIENZA)** L'insufficiente sprizzare di sangue, almeno ai suoi occhi, è l'inizio della crescita delle ire di Khorne. Alla fine di ciascun Drive, selezionare a caso un giocatore sul campo. Effettuare immediatamente un Tiro Armatura, e se necessario il seguente Tiro Infortunio.
4–10	**ALL IS CALM (È TUTTO CALMO)** Khorne è semplicemente contento di guardare la partita senza intervenire, le condizioni perfette per il Blood Bowl.
11	**RED MIST (FOSCHIA ROSSA)** Una foschia rossa è calata sul campo, avvolgendo i giocatori in una sottile velatura di sangue e rendendo la visibilità pessima. Possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti.
12	**CRIMSON DOWNPOUR (ACQUAZZONE CREMISI)** Favorevolmente impressionato da tanta violenza, Khorne causa un acquazzone cremisi riversando galloni di sangue sul campo rendendolo viscido e scivoloso. I giocatori che tentano dei Rush cadranno a terra con un risultato di 1 e 2. In aggiunta se un giocatore subisce un risultato Spintonato da un Blocco, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore è KO dopo che la spinta è stata risolta.

SEQUENZA POST-PARTITA ADDIZIONALE

Le partite giocate durante il Cursed Skull Goblet seguono la normale Sequenza Post-Partita; tuttavia c'è un passaggio aggiuntivo che si esegue dopo aver registrato il risultato e calcolate le ricompense delle squadre.

Durante la Sequenza Post-Partita, fare riferimento alla sezione seguente che corrisponde al Dio del Caos a cui è associata la tua squadra durante il Cursed Skull Goblet. Qui sono illustrati i criteri che quel Dio del Caos desidera che la squadra completi in ogni partita. Se questi criteri sono soddisfatti il Dio del Caos assegnerà il dono elencato. Se la squadra non soddisfa i criteri, il Dio del Caos gli infliggerà la punizione elencata.

CHAOS UNDIVIDED

CRITERI Spingere un giocatore avversario fra la folla.

DONO Se il criterio è soddisfatto durante la partita, la tua squadra guadagna un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per la prossima partita.

PUNIZIONE Se il criterio non è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore della tua squadra. Il giocatore selezionato ottiene il Tratto Loner (4+) per la durata della prossima partita.

KHORNE

CRITERI Causare almeno una Perdita alla squadra avversaria.

DONO Se il criterio è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore fra quelli che hanno inflitto una Perdita. Il giocatore selezionato ottiene un +1 in Forza aggiuntivo per la durata della prossima partita.

PUNIZIONE Se il criterio non è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore della tua squadra. Il giocatore selezionato ridurrà di 1 la sua Forza (fino ad un minimo di 1) per la durata della prossima partita.

NURGLE

CRITERI Effettuare almeno un'Azione Fallo senza avere un giocatore Espulso.

DONO Se il criterio è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore fra quelli che hanno effettuato un'Azione Fallo. Il giocatore selezionato aumenta il suo Valore Armatura di 1 (fino ad un massimo di 11+) per la durata della prossima partita.

PUNIZIONE Se il criterio non è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore della tua squadra. Il giocatore selezionato riduce di 1 il suo Valore Armatura (fino ad un minimo di 3+) per la durata della prossima partita.

SLAANESH

CRITERI Segnare almeno un Touchdown.

DONO Se il criterio è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore fra quelli che hanno segnato un Touchdown. Il giocatore selezionato ottiene un +1 in Movimento aggiuntivo (fino ad un massimo di 9) per la durata della prossima partita.

PUNIZIONE Se il criterio non è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore della tua squadra. Il giocatore selezionato riduce di 1 la sua Capacità di Movimento (fino ad un minimo di 6+) per la durata della prossima partita.

TZEENTCH

CRITERI Effettuare almeno un'Azione Passaggio Lungo o Bomba con successo.

DONO Se il criterio è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore fra quelli che hanno effettuato con successo un Passaggio Completo. Il giocatore selezionato aumenta la sua Agilità di 1 (fino ad un massimo di 1+) per la durata della prossima partita.

PUNIZIONE Se il criterio non è soddisfatto durante la partita, selezionare a caso un giocatore della tua squadra. Il giocatore selezionato riduce di 1 la sua Agilità (fino ad un minimo di 6+) per la durata della prossima partita.

EVENTO KICK-OFF DI KHORNE

Per rappresentare una partita di Blood Bowl sotto lo sguardo attento di Khorne, si usa la seguente Tabella dell'Evento Kick-off durante le partite del Cursed Skull Goblet:

TABELLA – EVENTO KICK-OFF DI KHORNE

2D6	RISULTATO
2	**REF OF KHORNE (ARBITRO DI KHORNE)** L'arbitro sembra senza dubbio essere devoto a Khorne ed incoraggia apertamente la violenza al massimo. Per la durata del Drive, i giocatori di entrambe le squadre non possono essere Espulsi per aver commesso Azioni Fallo.
3	**HORRIFYING HOWLS (ULULATI ORRIBILI)** Le urla da far raggelare il sangue dei servitori di Khorne sono abbastanza da indurre terrore anche ai giocatori più fermi. Entrambi gli Allenatori tirano 1D6. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un suo giocatore a caso in campo. Durante ogni prossimo turno del giocatore, quel giocatore è raggelato dalla paura e non può muovere, effettuare qualsiasi Azione e non ha più Zona Tackle.
4	**FRENZIED CROWD (FOLLA FRENETICA)** I tifosi sono stati risucchiati in una frenesia assassina ed i giocatori che finiscono fra la folla sono letteralmente alla loro mercé! Per la durata del Drive, quando un giocatore è spinto fra la folla, applicare un modificatore +1 al Tiro Infortunio.
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 di Khorne. Se il risultato è di nuovo "È Tutto Calmo", 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	**KHORNE CARES NOT (KHORNE SE NE FREGA)** Per Khorne non ha importanza da dove sgorghi il sangue, basta che sgorghi. Per la durata del Drive, se un giocatore causa una Perdita come risultato di un'Arma Segreta, Azione Fallo, o spinta di un giocatore avversario fra la folla, quel giocatore riceve 2 SPP esattamente come se avesse causato una Perdita per un'Azione Blocco.
11	**BLOOD-CRAZED FANS (TIFOSI ASSESTATI DI SANGUE)** La violenza in campo è troppo da vedere per un tifoso che vuole disperatamente entrare in azione. Entrambi gli Allenatori tirano 1D6. La squadra con il punteggio più basso (o entrambe in caso di pareggio) sceglie un suo giocatore a caso in campo. Quel giocatore è stato immediatamente attaccato dal tifoso assetato di sangue ed è immediatamente KO.
12	**BLOOD RAGE (RABBIA DI SANGUE)** Volendo ancora più spargimento di sangue, Khorne infonde in un giocatore di entrambe le squadre la sua furia ed osserva come sfogano la loro collera contro gli avversari. Iniziando dalla squadra attiva, gli Allenatori scelgono un giocatore a caso della propria squadra che sta Marcando un giocatore avversario. Il giocatore selezionato deve immediatamente effettuare un'Azione Blocco contro quel giocatore. Questo non causerà un Turnover.

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

1D6	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 Preghiera 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 darsele! Entrambi gli Allenatori selezionano causalmente 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 posson 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!

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

1D6	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

1D6	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! Ogniqualvolta 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 causalmente 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 viticci 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.

ALL-STAR

Le Star Players sono, forse, l'aspetto più eccitante del Blood Bowl. Autentiche leggende e pionieri dello sport moderno che hanno eccelso in molteplici aspetti del sacro gioco di Nuffle. Sia che si tratti di giocatori che segnano la gloriosa meta vincente come Griff Oberwald o Hakflem Skuttlespike, o giocatori mietitori di vittime come Varagh Ghoul-Chewer o Morg'N'Thorg, o dei maniaci idoli delle folle come Helmut Wulf o Akhorne the Squirrel, le Star Players calcano i campi di gioco sotto ogni forma o dimensione.

Lo scopo di una partita All-Star è permettere ai giocatori di schierare in campo tutta la "collezione" di Star Players che vogliono, creando una esperienza di gioco unica che non potrà mai essere vista in una partita normale o in una Lega di Blood Bowl. Non solo risulterà una partita spettacolare (questi sono i migliori giocatori di tutti in fin dei conti!!), ma significa anche che le Star Players che normalmente non potrebbero giocare nella stessa squadra, potranno scendere in campo l'uno al fianco dell'altro in questo evento unico, probabilmente per cercare di dimostrare chi è il miglior giocatore di tutti!

Questa è la scusa perfetta per gli Allenatori per schierare le loro Star Players preferite e allo stesso tempo di vedere quali improbabili combinazioni si possono creare. Permette anche ai navigati Allenatori di testare un certo numero di Star Players che hanno preso in considerazione di ingaggiare per la propria squadra, e perché no di capire se è quella giusta per la prossima stagione!

ROSTER ALL-STAR

La cosa più importante che gli Allenatori hanno bisogno di sistemare prima di iniziare una partita All-Star è decidere quali Star Players usare. Dopotutto una Star Player può giocare per una sola squadra alla volta. Sono sicuramente dei giocatori eccezionali ma non possono essere in due posti nello stesso momento!

Ci sono due metodi che si possono usare per decidere il Roster All-Star: il Metodo Casuale, ed il Metodo della Scelta. Entrambi sono estremamente semplici, ma ciascuno produrrà uno stile differente di Squadra All-Star.

Un Roster All-Star può avere un massimo di 16 giocatori, sebbene gli Allenatori possono decidere di avere meno Star Players se vogliono.

METODO CASUALE

Il Metodo Casuale funziona esattamente come da titolo, completamente a caso! Gli Allenatori metteranno all'interno di un contenitore adatto dei bigliettini con i nomi di tutte le Star Players e poi li pescheranno alternandosi uno alla volta creando il loro Roster.

Le Star Players che fanno parte di una "coppia" come i Swift Twins o Grak & Crumbelberry, saranno considerati essere una pescata singola (un solo bigliettino con i due nomi), l'altro Allenatore potrà pescare due bigliettini, a meno che non abbia pescato anche lui una "coppia", per pareggiare il numero delle Star Players in squadra.

Se un Allenatore pesca una "coppia" di Star Players quando ha un solo spazio a disposizione nel suo Roster, può scegliere o di ripescare o di riporre nel contenitore un bigliettino già pescato e tenersi la "coppia" di Star Players.

Si continua così fino a quando tutte le Star Players sono state pescate o fino a quando i due Allenatori hanno il Roster completo.

Il Metodo Casuale produce squadre sbilanciate in quanto gli Allenatori non hanno nessun controllo sulle Star Players che pescano. Se preferisci giocare con quello che "pesca" la tua mano o semplicemente lasciando a Nuffle come determinare il tuo destino è il metodo giusto!

METODO DELLA SCELTA

Il Metodo della Scelta è il più adatto per ottenere delle squadre bilanciate, in quanto gli Allenatori si alternano nella scelta delle Star Players più adatte alle loro necessità del momento. Gli Allenatori tirano entrambi un D6 (ritirando i pareggi) e l'Allenatore che ottiene il risultato più alto ottiene la possibilità di effettuare la prima scelta nel primo round di scelta.

Nel primo round di scelta, l'Allenatore che ha la prima scelta, può scegliere qualunque Star Player per la sua squadra. L'altro Allenatore poi può scegliere qualsiasi altra Star Player fra le rimanenti. In tutti i susseguenti round, l'Allenatore che ha scelto per secondo nel round precedente sceglie per primo nel round seguente. Questo procedimento continua fino a quando tutte le Star Players sono state selezionate o entrambi gli Allenatori hanno il Roster completo.

ESEMPIO

Nel primo Round Andrea ha la prima scelta, e sceglie Morg'N'Thorg per la sua squadra. Luca poi sceglie Deeproot Strongbranch. Nel secondo round è Luca che ha la prima scelta e seleziona Varagh Ghoul-Chewer. Andrea poi sceglie Mighty Zug per la sua squadra.

Le Star Players che sono parte di una "coppia" e vengono scelte, come i Swift Twins o Grak & Crumbelberry devono essere scelte insieme. Inoltre se un Allenatore seleziona una "coppia" di Star Players quando andrà per la prossima scelta, vi rinuncerà per pareggiare il conto delle Star Players scelte a meno che anche l'altro Allenatore non abbia scelto una "coppia".

Gli Allenatori non possono scegliere una "coppia" se hanno un solo spazio libero nel loro Roster.

Il Metodo della Scelta è quello che si avvicina di più a delle squadre bilanciate in quanto gli Allenatori possono scegliere tatticamente le migliori Star Players per la propria squadra durante ogni round di scelta basandosi sulle scelte da loro già fatte e su quelle del loro avversario.

In entrambi i metodi di selezione, tutte le Star Players dovrebbero essere disponibili per la scelta. Tuttavia gli Allenatori sono liberi di escludere qualsiasi Star Player dal procedimento di selezione se lo vogliono.

RE-ROLL E ALTRI ELEMENTI

Un Roster All-Star non viene creato usando pezzi d'oro e quindi ci sono alcune cose che sono differenti da una partita standard. Prima di tutto non ci sono Assistenti Allenatori o Cheerleaders in un Roster All-Star. Questi giocatori stanno giocando insieme solo per questa partita dopotutto! Né ci sono Tifosi Sfegatati in un Roster All-Star. Chiunque sia venuto vuole solo vedere una spettacolare partita di Blood Bowl ed i tifosi parteggieranno per entrambe le squadre!

Infine e molto importante, entrambe le squadre in una partita All-Star partono automaticamente con tre Re-Roll all'inizio di ogni tempo.

DIFFERENZE NELLE REGOLE

Per agevolare una partita in cui si usano solo Star Players e per aggiungere divertimento a questo tipo di partita unico, ci sono delle piccole differenze nelle regole fra una partita All-Star e una partita regolare di Blood Bowl.

SEQUENZA PRE-PARTITA

La Sequenza Pre-Partita di una partita All-Star è un pò diversa da quella di una partita standard; la maggior parte dei passaggi non è richiesta.

Quando si gioca una partita All-Star solo il passaggio 2, le Condizioni Meteo, ed il passaggio 6, Determinare la Squadra che Calcia, sono usati. Non essendoci Fan Factor, Vagabondi o Incentivi né Preghiere di Nuffle (questi giocatori pensano di essere loro stessi dei doni di Nuffle allo sport!), questi passaggi non sono usati.

LONER

Le Star Players normalmente hanno il Tratto Loner (X+). Questo rappresenta il fatto che giocano in una squadra di cui non conoscono gli schemi e le tattiche, spesso zeppe di novellini, o semplicemente perché ritengono sè stessi troppo esperti ed abili per poter ascoltare le istruzioni degli Allenatori.

In una partita All-Star, ogni giocatore in campo è un veterano dello sport che ha giocato per anni raccogliendo numerosi riconoscimenti. Per questi giocatori il gioco del Blood Bowl è la loro seconda natura, e sebbene non abbiano mai giocato insieme prima, le loro abilità sono talmente grandi da poterlo fare senza il minimo sforzo.

Per rappresentare ciò, in una partita All-Star, tutte le Star Players perdono il Tratto Loner (X+).

PUNTI STAR PLAYER (SPP)

Le Star Players non generano SPP durante una partita; hanno già tutte le loro Abilità e Tratti. Di conseguenza gli Allenatori non hanno bisogno di registrare gli SPP durante la partita. Sebbene per puro divertimento si può anche tenere traccia di ciò. Siamo sicuri che gli stessi giocatori ne terranno traccia per poi potersi vantare e sbeffeggiare gli altri giocatori!

INFORTUNI

Una partita All-Star è una partita di Esibizione, e se un giocatore è rimosso dal campo come Perdita, non c'è bisogno di fare il tiro per vedere cosa gli succede, semplicemente perde il resto della partita.

SEQUENZA POST-PARTITA

Una partita All-Star è una partita di Esibizione, anche se molto importante e molto lucrativa, e quindi non c'è la Sequenza Post-Partita.

PARTITA INAUGURALE DELLA CABALVISION "ALL-STAR SPECTACULAR"

Nell'anno 2500 del Calendario Imperiale, i dirigenti della Cabalvision ebbero l'idea di creare un evento televisivo unico e spettacolare in cui i migliori giocatori scendessero in campo in quell'anno. Questo evento prese il nome di All-Star Spectacular, e per Nuffle, fu un successo senza precedenti!

Milioni di tifosi si sono sintonizzati per essere testimoni e spettatori di queste leggende viventi in campo, per vedere i loro giocatori preferiti fare squadra, per vedere questa partita da sogno e per discutere su quale sia il miglior giocatore di tutti i tempi.

Le squadre furono selezionate nientemeno che dai leggendari commentatori della Cabalvision, Jim Johnson e Bob Bifford.

I due roster presentati di seguito rappresentano le due squadre che hanno partecipato alla partita inaugurale della Cabalvision "All-Star Spectacular", i JIM JOHNSON'S JUGGERNAUT ed i BOB BIFFORD'S BRUISERS.

JIM JOHNSON'S JUGGERNAUT

1. Deeproot Strongbranch
2. Lord Borak The Despoiler
3. Frank 'n' Stein
4. Lucien Swift
5. Valen Swift
6. Roxanna Darknail
7. Wilhelm Chaney
8. Grombrindal
9. (The) Black Gobbo
10. Eldril Sidewinder
11. Grim Ironjaw
12. Hackflem Skuttlespike
13. Kreek Rustgouger
14. Helmut Wulf
15. Akhorne The Squirrel

3 RE-ROLL

BOB BIFFORD'S BRUISERS

1. Morg 'n' Thorg
2. Griff Oberwald
3. Varag Ghoul-Chewer
4. Gretchen Wächter
5. Mighty Zug
6. Zolcath The Zoat
7. Scyla Anfingrimm
8. Karla Von Kill
9. Gloriel Summerbloom
10. Glart Smashrip
11. Willow Rosebark
12. Skrull Halfheight
13. Max Spleenripper
14. Grak
15. Crumbleberry

3 RE-ROLL

Contratti a Lungo Termine

L'immensa sequenza di pagine che descrive in dettaglio l'ingaggio di un giocatore per una squadra (riempite di microscopiche clausole naturalmente!), sottolinea tutti i benefici, i guadagni, e gli extra che riceveranno per giocare con un buon rendimento, e con l'occasione anche le misure che saranno prese in caso di prestazioni non soddisfacenti. Buone prestazioni in campo trovano riscontro a fine stagione in modo molto lucrativo dato che le squadre vorranno conservare per sé i loro migliori giocatori. Tutto questo anche se alcuni giocatori avranno altre aspettative e saranno in cerca di un nuovo ingaggio prima che inizi la nuova stagione.

Le Star Players non sono esenti da questo; l'unica differenza reale è l'ammontare di oro con cui sono pagati e spesso la lunghezza dei contratti. Molte Star Players preferiscono firmare con le squadre per una singola partita. Questo gli permette di accumulare mucchi di oro da una molteplicità di squadre differenti in rapida successione.

Tuttavia non è poi così fuori dal comune per alcune Star Players firmare con una squadra per un'intera stagione. Questo è quello che è descritto di seguito.

Creare una Squadra

Come durante una normale Lega la prima cosa che deve fare un Allenatore è creare la sua squadra, seguendo le regole del Manuale descritte a pagina 13-15.

Una volta che l'Allenatore ha creato il suo Roster di Squadra è tempo di ingaggiare le Star Players.

Far Firmare un Contratto alle Star Players

All'inizio della stagione, ogni squadra può far firmare un contratto ad una singola Star Player ed inserirla nel proprio Roster di Squadra. Questo non costerà nessuno pezzo d'oro. Il costo sarà coperto dai proprietari della squadra e di fatto la Star Player è del tutto gratuita.

Tuttavia ogni Star Player è unica, ed una volta che ha firmato per una squadra può giocare solo per essa nel corso di quella stagione. Di conseguenza è necessario un metodo per decidere quali squadre abbiano la prima opportunità di far firmare un contratto ad una Star Player, d'altronde non può firmare per più squadre contemporaneamente!

Dopo che tutti gli Allenatori hanno fatto visionare il proprio Roster di Squadra al Commissario di Lega, quest'ultimo metterà all'interno di un contenitore adatto dei bigliettini con i nomi delle squadre partecipanti alla Lega, e poi li pescherà uno alla volta. Una volta che una squadra è stata estratta, l'Allenatore può scegliere una Star Player fra quelle disponibili per la sua quadra e aggiungerla al suo Roster di Squadra. Una volta che una Star Player è stata selezionata da una squadra, non può essere selezionata da un'altra squadra. La Star Player ha firmato con quella squadra per l'intera durata della stagione.

Una volta che una Star Player è stata selezionata da una squadra, l'Allenatore di quella squadra la aggiunge al proprio Roster di Squadra. Le Star Players ingaggiate in questo modo non possono mai essere licenziate dalla squadra; le conseguenze finanziarie di una recessione prematura del contratto da parte di una squadra sarebbero insostenibili per la stessa!

Nello sfortunato caso in cui una squadra non possa selezionare una Star Player disponibile per essa, perché tutte le Star Players che avrebbero potuto giocare per quella squadra sono già state selezionate da altre squadre, l'Allenatore di quella squadra può selezionare una qualsiasi altra Star Player che non sia stata già selezionata anche se normalmente non giocherebbe per quella squadra. Questo può risultare in alcune strane combinazioni di squadre e Star Players, sebbene onestamente l'oro apre tutte le porte nel mondo del Blood Bowl!

Valore di Squadra (TV)

Sebbene le squadre non debbano pagare nessun pezzo d'oro per la firma di un contratto di una Star Player ottenuta in questo modo, la Star Player contribuisce al Valore di Squadra all'inizio della stagione. Questo significherà che molte squadre partiranno ad inizio stagione con differenti TV basati sulla Star Player che ha firmato per la stagione con loro. Questo è normale e risulterà in alcuni Allenatori che avranno una più ampia scelta di Incentivi sin dalla prima partita.

Star Players non Selezionate

Non tutte le Star Players saranno così fortunate da firmare un contratto per un'intera stagione che le garantisca una paga e un posto in campo. Alcune giocheranno partite singole nella maniera tradizionale per le squadre che ne avranno bisogno al momento.

Le Star Players che non hanno firmato un contratto per nessuna squadra rimangono disponibili per essere ingaggiate come Incentivi normalmente. Per rendere chiaro agli Allenatori quali Star Players sono disponibili per essere ingaggiate come Incentivi, il Commissario di Lega compilerà una lista di queste Star Players che sia facilmente accessibile a tutti gli Allenatori.

DIFFERENZE NELLE REGOLE

Far firmare un contratto alle Star Players in questo modo è alquanto differente dal modo usuale in cui gli Allenatori potevano aggiungere questi famosi giocatori alla propria squadra. Di conseguenza ci sono alcune piccole differenze nelle Leghe che adottano queste regole opzionali per le Star Players.

INFORTUNI

Le Star Players sono tutte piuttosto ricche avendo accumulato nella loro carriera enormi somme di oro, con i molti contratti ed i molti sponsors. Di conseguenza esse hanno accesso al meglio del meglio dei medici, dei necromanti, degli sciamani o qualsiasi altro metodo curativo esse vogliano, pagando profumatamente per assicurarsi che la loro carriera non sia tragicamente corta o soggetta ai voleri di segaossa o praticanti improvvisati che ancora credono nei poteri curativi delle sanguisughe.

Se una Star Player dovesse essere soggetta ad una Perdita in un qualunque momento della stagione, tratterà qualsiasi risultato di Infortunio Serio, Infortunio Persistente o MORTO come Ferita Seria (MNG). Questo significa che le Star Players non possono subire Infortuni Cronici, Riduzione di Caratteristica o essere uccisi nel corso della stagione; probabilmente ciò è dovuto alle esperte cure mediche o agli incantesimi protettivi che esse acquistano con le grosse somme di oro derivanti dai loro lucrosi contratti.

Questo significa che una Star Player è sempre capace di giocare al suo meglio e che non diventerà mai tristemente "zoppa" a causa di un brutto placcaggio, assicurando a quell'Allenatore di avere sempre quella famosa Star Player su cui ha investito ad inizio stagione. Tuttavia le Star Players possono ancora essere forzate a saltare la prossima partita se quel placcaggio è stato particolarmente brutale.

PUNTI STAR PLAYER (SPP)

Come di consueto, quando una Star Player gioca per la tua squadra, essa non guadagna SPP come succede per un normale giocatore. Di conseguenza non possono guadagnare nuove Abilità o Aumenti di Caratteristica, o essere premiate con l'MVP della partita, durante il corso della stagione.

STAGIONI SUCCESSIVE

Alla fine della stagione tutti i contratti delle Star Players scadono e gli Allenatori dovranno rimuoverle dai loro rispettivi Roster di Squadra. Il prossimo passo è per tutti gli Allenatori riconvocare la loro squadra per la nuova stagione come da regole del Manuale descritte a pagina 44-45. Inoltre, qualsiasi nuovo Allenatore che voglia unirsi alla Lega deve creare il suo Roster di Squadra normalmente.

Il prossimo passo per la squadra è far firmare un contratto ad una Star Player per la nuova stagione. Questo funziona in maniera leggermente diversa da come è stato fatto nella precedente stagione. Essenzialmente, più in fondo si è piazzata una squadra nella precedente stagione, più grandi sono le possibilità di selezionare una Star Player per la prossima stagione.

In primo luogo se ci sono nuove squadre che si uniscono alla Lega, ottengono la prima opportunità di far firmare un contratto ad una Star Player fra quelle disponibili per loro. L'ordine in cui le nuove squadre faranno firmare un contratto ad una Star Player è determinato da una pesca casuale come già indicato in precedenza.

ESEMPIO

Luca, Andrea e Roberto vogliono unirsi alla prossima imminente Lega. Dopo avere creato le loro squadre, ciascuno di essi ha bisogno di far firmare un contratto ad una Star Player. Il Commissario di Lega estrae casualmente i nominativi. Andrea esce per primo ed ingaggia Mor'N'Thorg per la sua squadra di Halfling. Luca esce per secondo e sceglie Lord Borak per la sua squadra di Khorne. Infine Roberto sceglie Roxanna Darknail per la sua squadra di Dark Elf.

Dopo che tutte le nuove squadre hanno fatto firmare un contratto alle Star Players, le squadre già preesistenti hanno la loro opportunità di fare firmare un contratto ad una delle rimanenti Star Players. Tuttavia, l'ordine in cui le squadre preesistenti faranno firmare un contratto non è fatto a caso come lo è stato nella prima stagione. Invece tutte le squadre preesistenti saranno messe in ordine di selezione a seconda di come si siano classificate nella precedente stagione come se fossero tutte appartenenti alla stessa divisione. La squadra che si è classificata ultima otterrà la possibilità di selezione per prima delle Star Players rimaste, seguita dalla squadra che si è classificata per penultima e così via fino ad arrivare alla squadra che si è classificata prima.

ESEMPIO

Continuando con l'esempio precedente è il momento di selezionare le Star Players. Dopo avere stilato la classifica la situazione è la seguente:

1. Alessio (Lizardmen)
2. Emanuele (Elven Union)
3. Dante (Goblin)
4. Lorenzo (Imperial Nobility)
5. Giorgio (Shambling Undead)
6. Michele (Ogre)

Dopo che i due nuovi Allenatori hanno selezionato le loro Star Players seguendo l'ordine determinato a caso, la prossima scelta toccherà a Michele in quanto la sua squadra si è classificata ultima. Dopo Michele sarà la volta di Giorgio, poi Lorenzo e così via. Michele seleziona Deeproot Strogbranch, Giorgio seleziona Frank'n' Stein, Lorenzo seleziona Mighty Zug, Dante seleziona Varag Ghoul-Chewer, Emanuele seleziona i gemelli Lucian e Valen Swift, e infine Alessio Zolcath The Zoat.

Questo viene fatto per offrire a tutte le squadre che non siano la vincente della precedente stagione la possibilità di diventare la vincente e di competere in campo alla pari nella prossima stagione!

UNA RAZZA FAMILIARE

Giocare con gli stessi giocatori settimana dopo settimana di sicuro ha un notevole impatto per le Star Players, che familiarizzano con lo stile di gioco e le tattiche impiegate dalla squadra. Come conseguenza di ciò, le Star Players che firmano un contratto a lungo termine con la stessa squadra per stagioni multiple saranno molto più abituate al modo di giocare della squadra, integrandosi più facilmente con la stessa.

Nelle stagioni successive, se una squadra firma un contratto a lungo termine con la stessa Star Player che ha giocato nella precedente stagione, quella Star Player perderà il tratto Loner (X+) per la durata della stagione.

SQUADRE

In questo capitolo sono presentate le squadre ufficiali presentate nel Manuale Seconda Edizione 2020 e attualmente in produzione da parte della GW, insieme alle squadre ancora non ristampante e sottoposte a revisione delle regole per cui la GW ha pubblicato un documento ufficiale denominato “Teams of Legend” e individuate dal colore **VERDE** del nome della squadra.

Inoltre sono state anche inserite le squadre non ufficiali GW per cui alcune sono approvate ufficialmente dalla NAF alla fine del capitolo stesso.

AMAZON

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Eagle Warrior Linewomen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS
0-2	Python Warrior Throwers	80.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass	GP	AS
0-2	Piranha Warrior Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up	AG	S
0-2	Jaguar Warrior Blockers	110.000	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge	GS	A
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									**Tier:** 1	
Regole Speciali: Lustrian Superleague									**Medico:** SI	

BLACK ORC

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull	A	GPS
0-6	Black Orcs	90.000	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab	GS	AP
0-1	Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									**Tier:** 2	
Regole Speciali: Badlands Brawl, Bribery and Corruption									**Medico:** SI	

CHAOS CHOSEN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Beastmen Runner Linemen	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GMS	AP
0-4	Chosen Blockers	100.000	5	4	3+	5+	10+		GMS	A
PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Chaos Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	MS	AG
0-1	Chaos Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	MS	AG
0-1	Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Loner (4+), Frenzy, Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									**Tier:** 2	
Regole Speciali: Favoured of ... (scegliere tra): Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch									**Medico:** SI	

CHAOS DWARF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Hobgoblin Linemen	40.000	6	3	3+	4+	8+		G	AS
0-6	Chaos Dwarf Blockers	70.000	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	AM
0-2	Bull Centaur Blitzers	130.000	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	A
0-1	Enslaved Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Horns, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull	S	AGM

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Badlands Brawl, Favoured of ..., Worlds Edge Superleague **Medico:** SI

CHAOS RENEGADE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Renegade Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		GM	AS
0-1	Renegade Human Thrower	75.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all team-mates), Pass, Safe Pair of Hands	GMP	AS
0-1	Renegade Goblin	40.000	6	2	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates), Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GP
0-1	Renegade Orc	50.000	5	3	3+	5+	10+	Animosity (all team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Skaven	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Dark Elf	75.000	6	3	2+	3+	9+	Animosity (all team-mates)	AGM	PS
	PUÒ INCLUDERE FINO A 3 DEI SEGUENTI BIG GUY:									
0-1	Renegade Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGM
0-1	Renegade Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGM
0-1	Renegade Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Loner (4+), Frenzy, Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	S	AGM
0-1	Renegade Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Favoured of ... (scegliere tra): Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch **Medico:** SI

DARK ELF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Dark Elf Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	S
0-2	Runners	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	AGP	S
0-4	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
0-2	Assassins	85.000	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	AG	PS
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up	AG	PS

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Elven Kingdoms League **Medico:** SI

DWARF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Dwarf Blocker Linemen	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
0-2	Runners	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP
0-2	Troll Slayers	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A
0-1	Deathroller	170.000	4	7	5+	-	11+	Break Tackle, Dirty Player (+2), Juggernaut, Loner (5+), Mighty Blow (+1), No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Old World Classic, Worlds Edge Superleague **Medico:** SI

ELVEN UNION

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Linemen	60.000	6	3	2+	4+	8+		AG	S
0-2	Throwers	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
0-4	Catchers	100.000	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel	AG	S
0-2	Blitzers	115.000	7	3	2+	3+	9+	Block, Side Step	AG	PS

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Elven Kingdoms League **Medico:** SI

GOBLIN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS
0-1	Bomma	45.000	6	2	3+	4+	8+	Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty	A	GPS
0-1	Looney	40.000	6	2	3+	-	8+	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GS
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3+	-	8+	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	AG
0-1	Pogoer	75.000	7	2	3+	5+	8+	Dodge, Pogo Stick, Stunty	A	GPS
0-1	'Ooligan	65.000	6	2	3+	6+	8+	Dirty Player (+1), Disturbing Presence, Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS
0-1	Doom Diver	60.000	6	2	3+	6+	8+	Right Stuff, Stunty, Swoop	A	GS
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 3

Regole Speciali: Badlands Brawl, Bribery and Corruption, Underworld Challenge **Medico:** SI

HALFLING

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Halfling Hopeful Linemen	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-2	Halfling Heftys	50.000	5	2	3+	3+	8+	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
0-2	Halfling Catchers	55.000	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GS
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 3

Regole Speciali: Halfling Thimble Cup, Old World Classic **Medico:** SI

HIGH ELF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	PS
0-2	Throwers	100.000	6	3	2+	2+	9+	Cloud Burster, Pass, Safe Pass	AGP	S
0-4	Catchers	90.000	8	3	2+	5+	8+	Catch	AG	S
0-2	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Elven Kingdoms League **Medico:** SI

HUMAN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS
0-2	Throwers	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Catchers	65.000	8	2	3+	5+	8+	Catch, Dodge	AG	PS
0-4	Blitzers	85.000	7	3	3+	4+	9+	Block	GS	AP
0-3	Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Old World Classic **Medico:** SI

IMPERIAL NOBILITY

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Imperial Retainer Linemen	45.000	6	3	4+	4+	8+	Fend	G	AS
0-2	Imperial Throwers	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pass, Running Pass	GP	AS
0-2	Noble Blitzers	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	AG	PS
0-4	Bodyguards	90.000	6	3	3+	5+	9+	Stand Firm, Wrestle	GS	A
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Old World Classic **Medico:** SI

KHORNE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Bloodborn Marauder Linemen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Frenzy	GM	AS
0-4	Khorngors	70.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	GMS	AP
0-4	Bloodseekers	110.000	5	4	4+	6+	10+	Frenzy	GMS	A
0-1	Bloodspawn	160.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchannelled Fury	MS	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Favoured of Khorne **Medico:** SI

LIZARDMEN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Skink Runner Linemen	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GPS
0-2	Chameleon Skinks	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GPS
0-6	Saurus Blockers	85.000	6	4	5+	6+	10+		GS	A
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Lustrian Superleague **Medico:** SI

NECROMANTIC HORROR

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-2	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS
0-2	Wraiths	95.000	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step	GS	A
0-2	Werewolves	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	AG	PS
0-2	Flesh Golems	115.000	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	GS	A

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 2

Regole Speciali: Masters of Undeath, Sylvanian Spotlight — **Medico:** NO

NORSE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Norse Raider Linemen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	G	APS
0-2	Beer Boars	20.000	5	1	3+	-	6+	Dodge, No Hands, Pick-Me-Up, Stunty, Titchy	-	A
0-2	Norse Berserkers	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
0-2	Valkyries	95.000	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball	AGP	S
0-2	Ulfwereners	105.000	6	4	4+	-	9+	Frenzy	GS	A
0-1	Yhetee	140.000	5	5	5+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner (4+), Unchannelled Fury	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp — **Tier:** 1

Regole Speciali: Scegliere una tra "Favoured of... (Chaos Undivided o Khorne)" o "Old World Classic" — **Medico:** SI

NURGLE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Rotter Linemen	35.000	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden	GM	AS
0-4	Pestigors	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GMS	AP
0-4	Bloaters	115.000	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration	GMS	A
0-1	Rotspawn	140.000	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	AGM

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 2

Regole Speciali: Favoured of Nurgle — **Medico:** NO

OGRE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Gnoblar Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Rigth Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
0-1	Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-Mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	PS	AG
0-5	Ogre Blockers	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 3

Regole Speciali: Badlands Brawl, Low Cost Linemen, Old World Classic — **Medico:** SI

OLD WORLD ALLIANCE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Old World Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS
0-1	Old World Human Thrower	80.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Pass, Sure Hands	GP	AS
0-1	Old World Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Catch, Dodge	AG	S
0-1	Old World Human Blitzer	90.000	7	3	3+	4+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Block	GS	A
0-2	Old World Dwarf Blockers	75.000	4	3	4+	5+	10+	Arm Bar, Brawler, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Loner (3+), Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-1	Old World Dwarf Blitzer	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-2	Old World Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Animosity (all Dwarf and Human team-mates), Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
	PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:									
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG
0-1	Altern Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 2

Regole Speciali: Old World Classic — **Medico:** SI

ORC

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Orc Linemen	50.000	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	G	AS
0-2	Throwers	65.000	5	3	3+	3+	9+	Animosity (all team-mates), Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Blitzers	80.000	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates), Block	GS	AP
0-4	Big Un Blockers	90.000	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blockers)	GS	A
0-4	Goblins	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-1	Untrained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Badlands Brawl **Medico:** SI

SHAMBLING UNDEAD

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-12	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-4	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS
0-2	Wight Blitzers	90.000	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Mummies	125.000	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Masters of Undeath, Sylvanian Spotlight **Medico:** NO

SKAVEN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50.000	7	3	3+	4+	8+		G	AMS
0-2	Throwers	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	AMS
0-4	Gutter Runners	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	AG	MPS
0-2	Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	AMP
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 1

Regole Speciali: Underworld Challenge **Medico:** SI

SNOTLING

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Snotling Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Swarming, Titchy	A	G
0-2	Fungus Flingas	30.000	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Side Step, Stunty	AP	G
0-2	Fun-Hoppas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Pogo Stick, Right Stuff, Side Step, Stunty	A	G
0-2	Stilty Runnas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Sprint, Stunty	A	G
0-2	Pump Wagons	105.000	4	5	5+	-	9+	Dirty Player (+1), Juggernaut, Mighty Blow (+1), Really Stupid, Secret Weapon, Stand Firm	S	AG
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 3

Regole Speciali: Bribery and Corruption, Low Cost Linemen, Underworld Challenge **Medico:** SI

TOMB KINGS

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-2	Anointed Throwes	70.000	6	3	4+	3+	8+	Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull	GP	A
0-2	Anointed Blitzers	90.000	6	3	4+	6+	9+	Block, Regeneration, Thick Skull	GS	AP
0-4	Tomb Guardians	100.000	4	5	5+	-	10+	Decay, Regeneration	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Sylvanian Spotlight **Medico:** NO

Underworld Denizens

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Underworld Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GS
0-6	Underworld Snotlings	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Swarming, Titchy	AM	G
0-3	Skaven Clanrat	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen)	GM	AS
0-1	Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Pass, Sure Hands	GMP	AS
0-1	Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Dodge	AGM	PS
0-1	Skaven Blitzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block	GMS	AP
PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Underworld Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	MS	AGP
0-1	Mutant Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	MS	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 1

Regole Speciali: Bribery and Corruption, Underworld Challenge — **Medico:** SI

Vampire

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Thrall Linemen	40.000	6	3	3+	5+	8+		G	AS
0-6	Vampire Blitzers	110.000	6	4	2+	3+	9+	Animal Savagery, Hypnotic Gaze, Regeneration	AGS	P

0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp — **Tier:** 2

Regole Speciali: Sylvanian Spotlight — **Medico:** SI

Wood Elf

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Wood Elf Linemen	70.000	7	3	2+	4+	8+		AG	S
0-2	Throwers	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
0-4	Catchers	90.000	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge	AG	PS
0-2	Wardancers	125.000	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap	AG	PS
0-1	Loren Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp — **Tier:** 1

Regole Speciali: Elven Kingdoms League — **Medico:** SI

SQUADRE APPROVATE DALLA NAF

SLANN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Linemen	60.000	6	3	3+	4+	9+	Pogo Stick, Very Long Legs	G	AS
0-4	Catchers	80.000	7	2	2+	4+	8+	Diving Catch, Pogo Stick, Very Long Legs	AG	PS
0-4	Blitzers	110.000	7	3	3+	4+	9+	Diving Tackle, Jump Up, Pogo Stick, Very Long Legs	AGS	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG

0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Lustrian Superleague **Medico:** SI

SQUADRE NON UFFICIALI

SIMYIN

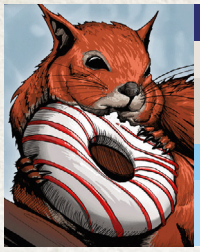
Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Bonobo Lineapes	45.000	6	3	3+	4+	8+	Extra Arms	G	AS
0-2	Orangutan Throwers	70.000	5	3	3+	2+	9+	Extra Arms	GP	AS
0-2	Chimpanzee Runner	80.000	7	3	3+	4+	8+	Extra Arms, Wrestle	GA	S
0-4	Gorilla Blockers	100.000	5	4	4+	5+	9+	Extra Arms, Grab	AS	G
0-1	Silverback	140.000	5	5	4+	-	10+	Extra Arms, Grab, Loner (4+),Mighty Blow(+1), Unchannelled Fury	S	GA

0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp **Tier:** 2

Regole Speciali: Lustrian Superleague **Medico:** SI

STAR PLAYERS

Questa sezione fornisce i dettagli di tutte le Star Players attualmente disponibili per le tue squadre di Blood Bowl da indurre, i loro Profili, Abilità, Regole Speciali e Squadre per le quali giocheranno. I futuri supplementi di Blood Bowl includeranno nuove Star Players per molti elenchi, quindi ci saranno sempre nuove superstar e celebrità che spuntano sul circuito!

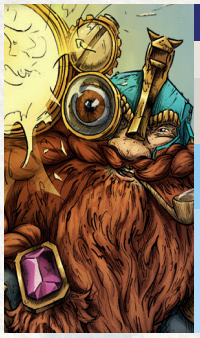


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Akhorne The Squirrel	80.000	7	1	2+	-	6+

Abilità & Tratti: Claws, Dauntless, Dodge, Frenzy, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Side Step, Stunty, Titchy

Gioca per: Qualsiasi squadra

Regole Speciali: ***Blind Rage:*** Akhorne può scegliere di ritirare il D6 quando tira per l'Abilità Dauntless.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Barik Farblast	80.000	6	3	4+	3+	9+

Abilità & Tratti: Cannoneer, Hail Mary Pass, Loner (4+), Pass, Secret Weapon, Sure Hands, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Old World Classic**" o "**Worlds Edge Superleague**"

Regole Speciali: ***Blast It!:*** Una volta per partita quando Barik effettua un «Hail Mary Pass», può ritirare il risultato della Dispersione per determinare dove atterra il pallone, ed ogni tentativo di un giocatore amico di ricevere il pallone ottiene un modificatore aggiuntivo di +1 al tiro del dado.

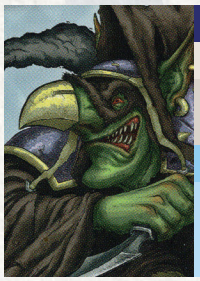


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bilerot Vomitflesh	180.000	4	5	4+	6+	10+

Abilità & Tratti: Dirty Player (+1), Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+)

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of Nurgle**"

Regole Speciali: ***Putrid Regurgitation:*** Una volta per partita, Bilerot può usare l'Azione Speciale Projectile Vomit. Questa può essere effettuata anche se Bilerot ha già effettuato un'Azione Blocco in questo turno.

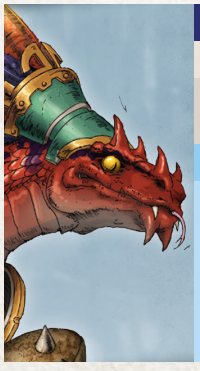


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
(The) Black Gobbo	225.000	6	2	3+	3+	9+

Abilità & Tratti: Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***Sneakiest of the Lot:*** Se la tua squadra include il Black Gobbo, puoi commettere due Azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Black Gobbo.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Boa Kon'ssstriktr	200.000	6	3	3+	4+	9+

Abilità & Tratti: Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Prehensile Tail, Safe Pair of Hands, Side Step

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Lustrian Superleague**"

Regole Speciali: ***Look Into My Eyes:*** Una volta per partita, se Boa inizia la sua attivazione Marcando un giocatore avversario in possesso del pallone, può tirare un D6. Con un risultato di 1 non succede nulla. Con un risultato di 2+, il giocatore avversario perde il possesso del pallone, Boa ottiene immediatamente il possesso del pallone, e l'attivazione di Boa termina immediatamente.

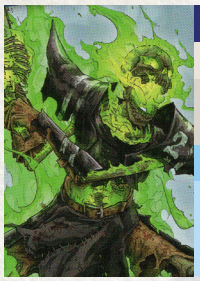


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bomber Dribblesnot	50.000	6	2	3+	3+	8+

Abilità & Tratti: Accurate, Bombardier, Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Secret Weapon, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***Kaboom!:*** Una volta per partita, se un giocatore avversario afferra la bomba lanciata da Bomber, egli può decidere di farla esplodere immediatamente piuttosto che tirare per vedere se il giocatore è in grado di rilanciarla indietro.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bryce "The Slice" Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+

Abilità & Tratti: Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Sylvanian Spotlight**"

Regole Speciali: ***Ghostly Flames:*** Una volta per tempo, quando Bryce effettua l'Azione "Attacco Speciale con la Motosega" come parte di un'Azione Blitz, può aggiungere 4+ al Tiro Armatura contro l'avversario invece di 3+.

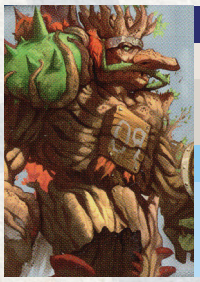


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Cindy Piewhistle	50.000	5	2	3+	3+	7+

Abilità & Tratti: Accurate, Bombardier, Dodge, Loner (4+), Secret Weapon, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfing Thimble Cup**" o "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***All You Can Eat:*** Una volta per partita, Cindy può effettuare due Azioni Speciali Lanciare la Bomba invece di una; sebbene deve dichiaralo prima di effettuare la prima azione. Se la fa, immediatamente dopo aver effettuato la seconda Azione Speciale Lanciare la Bomba, tirare un D6. Con un risultato di 1-3 Cindy è immediatamente Espulsa.

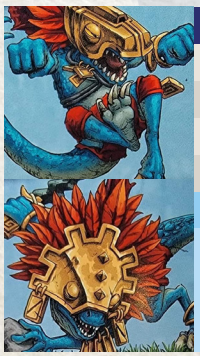


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+

Abilità & Tratti: Block, Loner (4+), Mighty Blow (2+), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**" o "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***Reliable:*** Se Deeproot fallisce un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra (Fumble), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un'Atterraggio Sicuro.



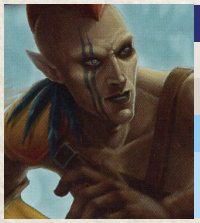
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Dribl	190.000	8	2	3+	4+	8+
Drull	-	8	2	3+	4+	8+

Abilità & Tratti: Dirty Player (+1), Dodge, Loner (4+), Side Step, Sneaky Git, Stunty

Abilità & Tratti: Dodge, Loner (4+), Side Step, Stab, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Lustrian Superleague**"

Regole Speciali: ***A Sneaky Pair:*** Dribl e Drull devono essere ingaggiati insieme e contano come due Star Players. Inoltre, quando Dribl o Drull effettuano sia un'Azione Stab o Fallo contro un giocatore avversario Marcato sia da Dribl e sia da Drull, può applicare un modificatore +1 al Tiro Infortunio.

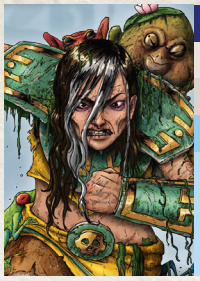


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Eldril Sidewinder	230.000	8	3	2+	5+	8+

Abilità & Tratti: Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Nerves of Steel, On the Ball

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Elven Kingdoms League**"

Regole Speciali: ***Mesmerizing Dance:*** Una volta per partita, Eldril può ritirare un Test di Agilità fallito quando tenta di usare il Tratto Hypnotic Gaze.

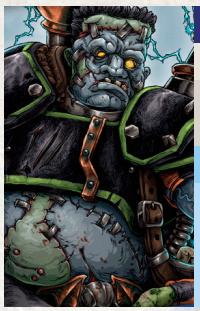


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Estelle la Veneaux	190.000	6	3	3+	4+	8+

Abilità & Tratti: Disturbing Presence, Dodge, Guard, Loner (4+), Side Step

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Lustrian Superleague**"

Regole Speciali: ***Baleful Hex:*** Una volta per partita, all'inizio dell'attivazione di Estelle, scegliere un giocatore avversario entro 5 caselle e tirare un D6. Con un risultato di 2+, il giocatore scelto perde la sua Zona Tackle e non può essere attivato fino alla fine del prossimo turno di squadra avversario.

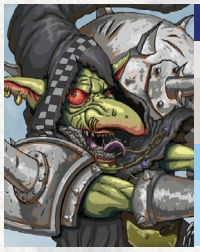


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Frank 'n' Stein	250.000	4	5	4+	-	10+

Abilità & Tratti: Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Old World Classic**" o "**Sylvanian Spotlight**"

Regole Speciali: ***Brutal Block:*** Una volta per partita, quando effettua un Tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'Azione Blocco, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al Tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi.

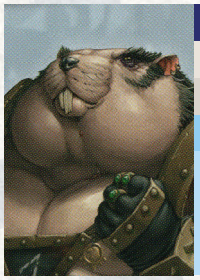


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Fungus The Loon	80.000	4	7	3+	-	8+

Abilità & Tratti: Ball & Chain, Mighty Blow (+1), Loner (4+), No Hands, Secret Weapon, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***Whirling Dervish:*** Una volta per attivazione Fungus può ritirare il D6 quando determina la direzione in cui si muoverà.

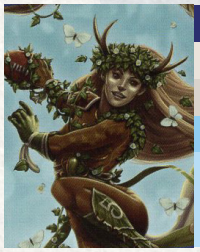


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Glart Smashrip	195.000	5	4	4+	-	9+

Abilità & Tratti: Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***Frenzied Rush:*** Una volta per partita, quando Glart effettua un'Azione Blitz può ottenere l'Abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'Abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'Abilità Grab in quello stesso turno.

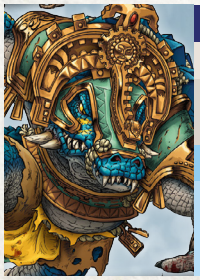


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Gloriel Summerbloom	150.000	7	2	2+	2+	8+

Abilità & Tratti: Accurate, Dodge, Loner (3+), Pass, Side Step, Sure Hands

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Elven Kingdoms League**"

Regole Speciali: ***Shot to Nothing:*** Una volta per partita quando Gloriel effettua un'Azione Passaggio, può guadagnare l'Abilità Hail Mary Pass. Devi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale una volta attivata Gloriel.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Glotl Stop	270.000	6	6	5+	-	10+

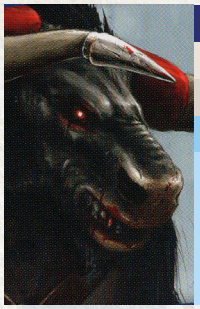
Abilità & Tratti: Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Stand Firm, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Lustrian Superleague**"

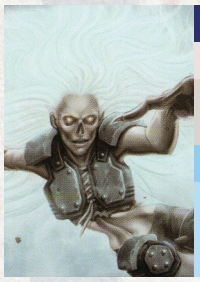
Regole Speciali: ***Primal Savagery!:*** Una volta per partita, quando Glotl fallisce un tiro Animal Savagery, si può scagliare contro un avversario invece che contro un compagno di squadra.



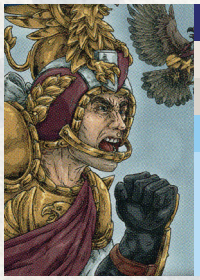
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grak	250.000	5	5	4+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Bone Head, Kick Team-Mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull					
Crumbleberry	-	5	2	3+	6+	7+
Abilità & Tratti:	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands					
Gioca per:	Qualsiasi squadra					
Regole Speciali:	***Two for One:*** Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grashnak Blackhoof	240.000	6	6	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Frenzy, Horns, Loner(4+), Mighty Blow(+1), Thick Skull, Unchannelled Fury					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**"					
Regole Speciali:	***Gored by the Bull:*** Una volta per partita, quando Grashnak effettua un'Azione Blitz, può tirare un dado Blocco addizionale contro il giocatore avversario senza tenere conto della sua Forza, fino ad un massimo di tre dadi Blocco. Se Grashnak effettua una seconda Azione Blocco per l'Abilità Frenzy, anche questo secondo blocco beneficia di questa regola.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Gretchen Wächter	260.000	7	3	2+	-	9+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Sylvanian Spotlight**"					
Regole Speciali:	***Incorporeal:*** Una volta per partita, Gretchen dopo aver effettuato un Test di Agilità per un Dodge, può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Griff Oberwald	280.000	7	4	2+	3+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**" o "**Old World Classic**"					
Regole Speciali:	***Consummate Professional:*** Una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un gruppo di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Old World Classic**" o "**Worlds Edge Superleague**"					
Regole Speciali:	***Slayer:*** Una volta per partita, quando un avversario con Caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grombrindal	210.000	5	3	3+	4+	10+

Abilità & Tratti: Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Lustrian Superleague**", "**Old World Classic**" o "**Worlds Edge Superleague**"

Regole Speciali: ***Wisdom of the White Dwarf:*** Una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombrindal è attivato, guadagna un'Abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Hakflem Skuttlespike	210.000	9	3	2+	3+	8+

Abilità & Tratti: Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***Treacherous:*** Una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hakflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover.

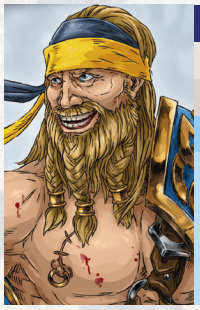


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+

Abilità & Tratti: Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapon, Stand Firm

Gioca per: Qualsiasi squadra

Regole Speciali: ***Old Pro:*** Una volta per partita può usare la sua Abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ivar Eriksson	245.000	6	4	3+	4+	9+

Abilità & Tratti: Block, Guard, Loner (3+), Tackle

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***Raiding Party:*** Una volta per Drive, quando Ivar inizia la sua attivazione, può scegliere un suo compagno di squadra Libero entro 5 caselle da lui. Il giocatore scelto può immediatamente muovere di una casella, ignorando le Tackle Zone, sebbene deve finire il suo movimento Marcando un giocatore avversario.

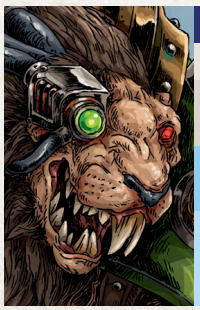


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+

Abilità & Tratti: Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Lustrian Superleague**" o "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***Indomitable:*** Una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'Abilità Dauntless, può aumentare la sua Caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua Azione Blocco.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Kreek Rustgouger	170.000	5	7	4+	-	10+

Abilità & Tratti: Ball & Chain, Loner (4+), Mighty Blow (+1), No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**" o "**Underworld Challenge**"

Regole Speciali: ***I'll Be Back!:*** La prima volta che in una partita Kreek Rustgouger dovrebbe essere Espulso per il Tratto Secret Weapon, non viene Espulso e continua a giocare.

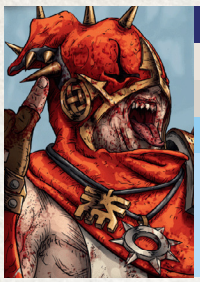


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lord Borak The Despoiler	260.000	5	5	3+	5+	10+

Abilità & Tratti: Block, Dirty Player (+2), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**"

Regole Speciali: ***Lord of Chaos:*** La squadra con cui gioca Lord Borak guadagna un Re-Roll di Squadra per il primo tempo. Se questo Re-Roll non viene usato nel primo tempo può essere usato nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stato usato, questo Re-Roll è perso.

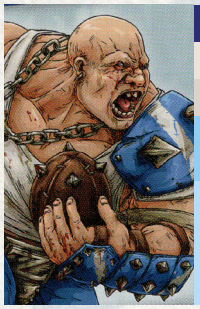


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Max Spleenripper	130.000	5	4	4+	-	9+

Abilità & Tratti: Chainsaw, Loner (4+), Secret Weapon

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of Khorne**"

Regole Speciali: ***Maximum Carnage:*** Una volta per partita, dopo che Max ha effettuato un'Azione Speciale Attacco con la Motosega, può immediatamente effettuare una seconda Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un diverso giocatore avversario.

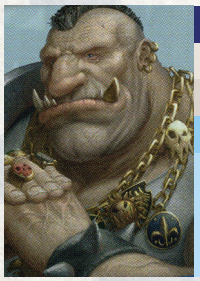


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+

Abilità & Tratti: Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Lustrian Superleague**" o "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***Crushing Blow:*** Una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Morg 'n' Thorg	380.000	6	6	3+	4+	11+

Abilità & Tratti: Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-Mate

Gioca per: Qualsiasi squadra tranne quelle che hanno "**Sylvanian Spotlight**"

Regole Speciali: ***The Ballista:*** Una volta per partita, se Morg fallisce il Test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, può ritirare il D6.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Nobbla Blackwart	120.000	6	2	3+	-	8+

Abilità & Tratti: Block, Chainsaw, Dodge, Loner (4+), Secret Weapon, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underwolrd Challenge**"

Regole Speciali: ***Kick 'em while they're down!:*** Una volta per partita, Nobbla può usare l'Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un giocatore avversario Prono o Stordito. Questa non conta come un'Azione Fallo e quindi Nobbla non può essere Espulso quando usa questa Abilità Speciale.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Puggy Baconbreath	120.000	5	3	3+	4+	7+

Abilità & Tratti: Block, Dodge, Loner (3+), Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfing Thimble Cup**" o "**Old World Classic**"

Regole Speciali: ***Halfling Luck:*** Una volta per partita, Puggy può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).

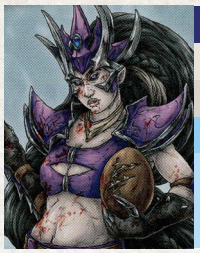


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ripper Bolgrot	250.000	4	6	5+	4+	10+

Abilità & Tratti: Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Throw Team-Mate

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underwolrd Challenge**"

Regole Speciali: ***Thinking Man's Troll:*** Una volta per tempo, Ripper può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Roxanna Darknail	270.000	8	3	1+	4+	8+

Abilità & Tratti: Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Elven Kingdoms League**"

Regole Speciali: ***Burst of Speed:*** Una volta per partita, Roxanna può tentare di fare il Rush tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+

Abilità & Tratti: Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Halfling Thimble Cup**", "**Old World Classic**" o "**Worlds Edge Superleague**"

Regole Speciali: ***Ram:*** Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.

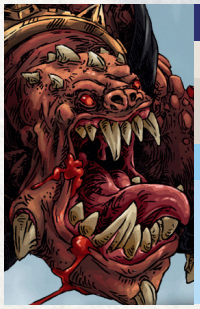


NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scrappa Sorehead	130.000	7	2	3+	5+	8+

Abilità & Tratti: Dirty Player (+1), Dodge, Loner (4+), Pogo Stick, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underwolrd Challenge**"

Regole Speciali: ***Yoink!:*** Una volta per partita, quando Scrappa tenta di interferire in un'Azione Passaggio, può ritirare il D6. Con un risultato di 2+, Scrappa non ha bisogno di tirare per interferire l'Azione Passaggio, automaticamente riesce in un Intercetto ed ottiene il controllo del pallone.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scyla Anfingrimm	200.000	5	5	4+	-	10+

Abilità & Tratti: Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull, Unchannelled Fury

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Favoured of Khorne**"

Regole Speciali: ***Fury of the Blood God:*** Una volta per partita se Scyla tira 1 per il suo tiro del Tratto Unchannelled Fury dopo aver dichiarato un'Azione Blocco, invece di applicare il risultato come previsto, Scyla può effettuare due Azioni Blocco.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrorg Snowpelt	250.000	5	5	4+	-	9+

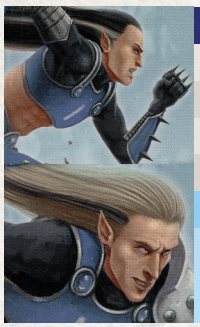
Abilità & Tratti: Claws, Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1)

Gioca per: Qualsiasi squadra con "**Old World Classic**"

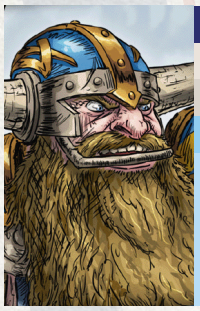
Regole Speciali: ***Pump Up the Crowd:*** Una volta per partita, quando Skrorg causa la rimozione di un giocatore avversario come Perdita per il risultato di un'Azione Blocco, l'Allenatore che controlla Skrorg riceve un Re-Roll di Squadra. Se questo Re-Roll non è utilizzato entro la fine del Drive, è perso.



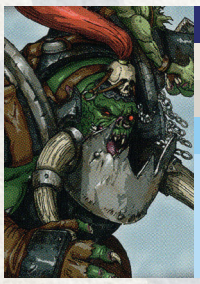
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Sylvanian Spotlight**" o "**Worlds Edge Superleague**"					
Regole Speciali:	***Strong Passing Game:*** Una volta per partita, dopo aver effettuato un Test di Abilità di Passaggio per effettuare un'Azione Passaggio, Skrull può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lucien Swift	340.000	7	3	2+	5+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle					
Valen Swift	-	7	3	2+	2+	8+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Elven Kingdoms League**"					
Regole Speciali:	***Two for One:*** I gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o CAS, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+).					



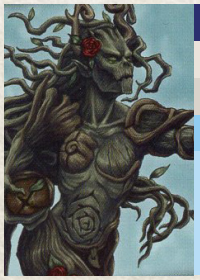
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Thorsson Stoutmead	170.000	6	3	4+	3+-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Drunkard, Loner (4+), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Old World Classic**"					
Regole Speciali:	***Beer Barrel Bash!:*** Una volta per Drive, all'inizio della sua attivazione, Thorsson può effettuare un'Azione Speciale Throw Keg. Quando lo fa, selezionare un giocatore avversario entro tre caselle da Thorsson e tirare un D6. Con un risultato di 3+, il giocatore è immediatamente Atterrato. Tuttavia con un risultato di 1, è Atterrato Thorsson stesso.					



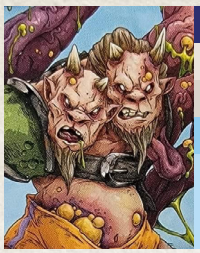
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Varag Ghoul-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Badlands Brawl**" o "**Underworld Challenge**"					
Regole Speciali:	***Crushing Blow:*** Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuato da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Catch, Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Sylvanian Spotlight**"					
Regole Speciali:	***Savage Mauling:*** Una volta per partita, quando Wilhelm effettua un Tiro Infortunio contro un giocatore avversario, può scegliere di ritirare il risultato.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+
Abilità & Tratti:	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Elven Kingdoms League**"					
Regole Speciali:	***Indomitable:*** Una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'Abilità Dauntless, può aumentare la sua Caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua Azione Blocco.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Withergrasp Doubledrool	170.000	6	3	4+	4+	9+

Abilità & Tratti:	Loner (4+), Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Favoured of ...**"
Regole Speciali:	***Watch Out!:*** La prima volta in ogni tempo che Withergrasp è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore avversario, conta come avere l'Abilità Dodge.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Zolcath The Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+

Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "**Lustrian Superleague**" o "**Elven Kingdoms League**"
Regole Speciali:	***"Excuse Me, Are You a Zoat?":*** Una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale una volta attivato Zolcath.

GLOSSARIO



- **AG (AGILITY)** Caratteristica di Agilità di un giocatore.
- **APOTHECARY** Medico.
- **ASSISTANT COACH** Assistente Allenatore.
- **AV (ARMOUR VALUE)** Caratteristica del Valore Armatura di un giocatore.
- **BADLY HURT** Gravemente Ferito, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **BIG GUYS** Giocatori "grandi" di una squadra, quelli con Caratteristica di Forza di 5+.
- **BLITZ** Un'Azione che combina un'Azione Movimento ed un'Azione Blocco.
- **BLITZERS** Giocatori "punta di diamante" di ogni squadra.
- **BLIZZARD** Bufera di Neve.
- **BLOCKERS** Giocatori "pesanti" di una squadra.
- **BOMB PASS** Passaggio Bomba.
- **BOTH DOWN** Entrambi a Terra.
- **BOUNCE** Rimbalzo.
- **CAS (CASUALTY)** Perdita, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **CATCHERS** Ricevitori di una squadra.
- **CHEERLEADERS** Ragazze Pon Pon.
- **COACH** Allenatore.
- **COMMON INDUCEMENTS** Incentivi Comuni.
- **COMP** Completo.
- **CTV (CURRENT TEAM VALUE)** Valore Corrente di Squadra.
- **DEAD** Morto.
- **DEVIATE** Deviazione.
- **DODGE** Smarcarsi (Dodgiare), uscire dalla Zona Tackle di un avversario.
- **DRIVE** Segmento di gioco che può comprendere uno o più turni. Termina con un Touchdown, o la fine di un Tempo.
- **FANS** Tifosi.
- **FF (FAN FACTOR)** Il numero dei Tifosi al seguito di una squadra.
- **FOUL** Fallo.
- **FREEBOOTERS** Battitori Liberi.
- **FUMBLE** È una "svirgolata", il giocatore "perde" la palla dalla casella in cui si trova.
- **HAND-OFF** Passaggio alla Mano. Quando si passa la palla ad un giocatore In Piedi adiacente.
- **INDUCEMENTS** Incentivi.
- **JOURNEYMEN** Giocatori Vagabondi.
- **KICK-OFF** Calcio d'inizio.
- **KO (KNOCKED OUT)** "Messo fuori combattimento", il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **LASTING INJURY** Infortunio Persistente.
- **LINE OF SCRIMMAGE** Linea di Scrimmage, la linea centrale del campo che lo divide in due parti uguali.
- **LINEMEN** Uomini di Linea, il giocatore base di ogni squadra (anche se chiamato in altri modi).
- **LONG PASS** Passaggio Lungo.
- **MA (MOVEMENT ALLOWED)** Caratteristica di Movimento di un giocatore.

- **MNG (MISS NEXT GAME)** Perde la prossima partita.
- **MVP** Miglior Giocatore in Campo.
- **NI (NIGGLING INJURY)** Infortunio Serio.
- **NUFFLE** Divinità protettrice del Blood Bowl.
- **PA (PASSING ABILITY)** Caratteristica di Abilità nel Passaggio di un giocatore.
- **PERFECT CONDITIONS** Condizioni Perfette.
- **PETTY CASH** Borsellino.
- **PLAYER DOWN** Attaccante a Terra.
- **POURING RAIN** Acquazzone.
- **POW** Difensore a Terra.
- **PRAYERS TO NUFFLE** Preghiere a Nuffle (vedi Tabella).
- **PRONE** Prono, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in su.
- **PUSH BACK** Spintonato.
- **QUICK PASS** Passaggio Rapido.
- **RE-ROLL** Ritiro dei dadi.
- **ROLLING OFF** Tiro in contemporanea da parte dei due Allenatori di un singolo dado. Il più alto vince.
- **ROSTER** Scheda di Squadra, il foglio dove vengono annotate i giocatori, le loro Abilità e variazioni, Tesoreria, Re-Roll, eccetera.
- **RUNNERS** Corridori di una squadra.
- **RUSH** Passi Aggiuntivi, quando un giocatore si muove di una o due caselle extra oltre la sua Capacità di Movimento.
- **SCATTER** Dispersione.
- **SERIOUS HURT** Ferita Seria.
- **SERIOUS INJURY** Infortunio Serio.
- **SHORT PASS** Passaggio Corto.
- **SPP (STAR PLAYER POINTS)** Punti Star Player, i punti esperienza che un giocatore ottiene compiendo alcune azioni in partita.
- **ST (STRENGHT)** Caratteristica di Forza di un giocatore.
- **STUMBLE** Difensore Incespica.
- **STUNNED** Stordito, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in giù.
- **SWELTERING HEAT** Caldo Soffocante.
- **TACKLE ZONE** Zona Tackle, la zona di "placcaggio" di un giocatore In Piedi corrispondente alle 8 caselle a lui adiacenti.
- **TD (TOUCHDOWN)** Meta.
- **THROWERS** Lanciatori di una squadra.
- **TOUCHBACK** Quando la palla esce dal campo o finisce nella metà campo della squadra che calcia. Può essere data in mano ad un giocatore a scelta della squadra che riceve.
- **TREASURY** Tesoreria.
- **TV (TEAM VALUE)** Valore di Squadra.
- **TURNOVER** Cambio improvviso di turno. La squadra non attiva diventa quella attiva.
- **UNDERDOG** Sfavoriti.
- **VERY SUNNY** Soleggiato.
- **WEATHER** Condizioni Meteo.

QUALSIASI SQUADRA

BADLANDS BRAWL

BRIBERY AND CORRUPTION

ELVEN KINGDOMS LEAGUE

FAVOURED OF KHORNE

FAVOURED OF NURGLE

FAVOURED OF ...

HALFLING THIMBLE CUP

LUSTRIAN SUPERLEAGUE

OLD WORLD CLASSIC

SYLVANIAN SPOTLIGHT

UNDERWORLD CHALLENGE

WORLDS EDGE SUPERLEAGUE

TIER 3