

BLOOD BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



FAQ DOMANDE E RISPOSTE

Il seguente commentario del designer è inteso come un complemento al regolamento Blood Bowl e a qualunque numero della rivista Spike! associati alla Edizione Seconda Stagione del gioco (2020). Si presenta come una serie di domande e risposte; le domande sono basate su quelle formulate dai giocatori, e le risposte sono quelle fornite dal team di redattori del regolamento e spiegano come le regole debbano essere interpretate ed usate. Il commentario aiuta a fornire un'impostazione predefinita per le vostre partite, ma i giocatori dovrebbero sempre sentirsi liberi di discutere le regole prima di una partita, e cambiare le cose a loro piacimento se entrambi lo vogliono (le cosiddette "house rules").

I nostri commentari sono aggiornati regolarmente; quando dei cambiamenti sono applicati, ogni cambiamento della versione precedente sarà evidenziato in **rosso**. Quando l'aggiornamento dichiarato ha una nota, es. "Aggiornamento regionale", questo significa che è stato fatto un aggiornamento locale, solo in quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altre correzioni minori. Queste domande sono state raccolte da varie fonti. Siamo sempre contenti di considerare altre domande, così tranquillamente mandate pure le vostre domande a: bloodbowlfaq@gwpic.com

NOTA: I numeri di pagina di colore **azzurro** indicano la pagina di riferimento del Manuale specificato o Compendium in Italiano.

V1.1 - Aggiornato alla FAQ - Novembre 2022.



BLOOD BOWL

D: Può una squadra usare più Re-Roll nello stesso turno di squadra?

(p.24/[BB2020 p.8](#))

R: Sì. Sebbene bisogna essere accorti, se li usi tutti nei primissimi turni, dovrai giocare il resto dei turni senza! Ricordati che non puoi mai ritirare un Re-Roll.

D: I Re-Roll di Squadra non usati nel primo tempo sono persi per il secondo tempo come affermato che solo i Re-Roll usati sono rimpiazzati e quelli non usati non trasferiti?

(p.24/[BB2020 p.8](#))

R: No. significa che una squadra partirà sempre con la sua piena dotazione di Re-Roll di Squadra ogni tempo, e che quelli non usati nel primo tempo non sono aggiunti alla tua dotazione di Re-Roll di Squadra. Una squadra che parte nel primo tempo con 3 Re-Roll di Squadra, partirà nel secondo tempo sempre con 3 Re-Roll di Squadra.

D: Se un giocatore ritira un singolo dado di un gruppo di dadi (es. Brawler), può dopo usare un Re-Roll di Squadra per ritirare gli altri dadi dello stesso gruppo di dadi?

(p.24/[BB2020 p.8](#))

R: No.

D: Quando esattamente può essere usato un Re-Roll di Squadra per un ritiro dei dadi?

(p.24/[BB2020 p.8](#))

R: Un Re-Roll di Squadra può essere usato solo quando una squadra è attiva e durante il suo proprio turno. Può essere usato per ritirare tutti i dadi in un gruppo di dadi tirati durante il proprio turno di squadra incluso qualsiasi gruppo di dadi tirato per le Abilità o i Trattati usati in quel turno di squadra. Un Re-Roll di Squadra non può essere usato per ritirare i seguenti tiri: Deviazione, Dispersione, Rimbalzo, Tiro Armatura, Tiro Infortunio, Tiro Perdita, Rimessa in Gioco, Mazzetta e Chiamata del Fallo.

D: Se un giocatore con con PA +1 ottiene un risultato 1 su un Test di Abilità Passaggio, dopo che sono stati applicati i modificatori, è ancora un Passaggio Accurato?

(p.29/[BB2020 p.12](#))

R: Sì.

D: Una squadra può "licenziare" un Re-Roll di Squadra dal suo Roster durante una Lega per abbassare il suo Valore di Squadra

(p.34/[BB2020 p.13](#))

R: No. Una volta che un Re-Roll di Squadra è stato acquistato, rimane per tutta la durata della Lega.

D: Quando si ottiene un risultato Caldo Soffocante sulla Tabella delle Condizioni Meteo, si usa un solo D3 per determinare il numero dei giocatori afflitti, o entrambi gli Allenatori tirano un singolo D3?

(p.37/[BB2020 p.16](#))

R: Un singolo D3 è tirato e si applica lo stesso risultato a ciascuna squadra.

D: Se una squadra ha meno di 11 giocatori disponibili per la partita, è necessario che ingaggi abbastanza Giocatori Vagabondi (Journeyman) fino a portare temporaneamente ad 11 il numero dei giocatori della squadra prima di poter prendere altri Incentivi quali Star Players?

(p.38/[BB2020 p.17](#))

R: Sì.

D: Dopo aver acquistato gli Incentivi, bisogna aggiungere il loro valore al CTV (Valore Corrente di Squadra) quando si ricalcola il CTV della tua squadra per determinare chi è la squadra "Sfavorita"?

(p.38/[BB2020 p.17](#))

R: Sì.

D: Durante il passaggio per determinare la squadra che calcia, con la monetina o con il dado, chi vince diventa automaticamente la squadra che calcia o può scegliere anche di essere la squadra che riceve?

(p.38/[BB2020 p.17](#))

R: Può scegliere.

D: Se una squadra con la Regola Speciale Low Cost Linemen è obbligata a prendere un Giocatore Vagabondo (Journeyman), il valore del Giocatore Vagabondo aumenta il CTV (Valore Corrente della Squadra)?

(p.36/[BB2020 p.17](#) & p.106/[BB2020 p.65](#))

R: No.

D: Gli Incentivi acquistati nella Fase 4 della Sequenza Pre-Partita sono aggiunti al CTV (Valore Corrente di Squadra) quando si ricalcola il CTV per determinare chi è la squadra Sfavorita?

(p.38/[BB2020 p.17](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore è Espulso come risultato di "Troppi Giocatori" può il suo Allenatore contestare la Chiamata del Fallo o usare una Mazzetta per evitare l'Espulsione?

(p.40/[BB2020 p.19](#))

R: Sì, tuttavia, il giocatore che evita l'Espulsione in questo modo non può rimanere in campo ed è invece posizionato nello spazio delle Riserve della Panchina.

D: Quando una squadra schiera giocatori aggiuntivi in campo per effetto del Tratto Swarming, e questo porta il numero dei giocatori in campo sopra ad 11, possono quei giocatori essere Espulsi durante il Drive per la regola Troppi Giocatori?

(p.40/[BB2020 p.19](#) & p.87/[BB2020 p.63](#))

R: No. La regola Troppi Giocatori è usata quando ci sono più giocatori di quelli che sono normalmente disponibili per quella squadra in campo (di solito 11). Il Tratto Swarming aumenta il numero dei giocatori che la squadra può piazzare di un D3 per la durata del Drive, purchè la squadra non superi il nuovo limite, i giocatori non possono essere Espulsi per la regola Troppi Giocatori. Se c'è un qualsiasi giocatore schierato in campo sopra il limite concesso alla squadra con il Tratto Swarming, esso può essere Espulso normalmente per la regola Troppi Giocatori.

D: Che cosa accade se una squadra non può nominare un giocatore che calci, perché sono tutti sulla linea di Scrimmage o in una Zona Laterale?

(p.40/[BB2020 p.19](#))

R: In questo caso, semplicemente nominare un giocatore della Linea di Scrimmage come "calciatore".

D: Se ottengo un risultato Blitz sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, mi è permesso attivare un D3+3 giocatori Liberi. Devono questi giocatori essere Liberi quando viene tirato l'Evento Kick-Off o posso attivare giocatori che diventano Liberi durante il Blitz, come quando spingo via un giocatore avversario da un compagno di squadra che diventa così Libero?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: Devono essere Liberi quando viene tirato l'Evento del Kick-Off.

D: Durante un risultato Blitz sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, se un giocatore della squadra che riceve è Atterrato, questo mette fine al Blitz?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: No.

D: Quando si ottiene un risultato Blitz sulla Tabella dell'Evento Kick-off si afferma che solo un giocatore può condurre una Azione Blitz ed uno un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Sono inclusi nei D3+3 giocatori che possono essere attivati, o sono in più?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: Sono inclusi nei D3+3.

D: Durante un risultato Blitz sulla Tabella dell'Evento Kick-Off posso usare un Re-Roll di Squadra?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: No. Un Blitz da Kick-Off non è un turno di squadra. Rappresenta la squadra che calcia che balza in avanti in un'azione prima della squadra che riceve.

D: Può un Allenatore tentare una Chiamata del Fallo se un giocatore è Espulso per un risultato Arbitro Inadente sulla Tabella dell'Evento Kick-off?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: No.

D: Se si ottiene un pareggio per Invasione di Campo sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, si usa un solo D3 per determinare il numero dei giocatori afflitti, o entrambi gli Allenatori tirano un D3 a testa?

(p.41/[BB2020 p.20](#))

R: Si tira un singolo D3 e si applica lo stesso risultato ad entrambe le squadre.

D: Le regole per i Turni di Squadra affermano che un turno di squadra finisce quando tutti i giocatori idonei sono stati attivati. Tuttavia la regola per l'attivazione dei giocatori afferma che gli Allenatori non sono obbligati ad attivare tutti i giocatori. Questo significa che gli Allenatori possono scegliere di finire il turno senza attivare tutti i giocatori idonei se vogliono?

(p.42/[BB2020 p.21](#))

R: Sì.

D: Può un giocatore che effettua un'Azione Speciale anche Muovere prima o dopo aver effettuato l'Azione Speciale?

(p.43/[BB2020 p.22](#))

R: No, salvo che l'Azione Speciale stessa non specifichi altrimenti o che sia effettuata come parte di un'Azione Blitz (se applicabile). Notare che alcune Azioni Speciali che possono essere usate come parte di un'Azione Blitz specificano che il giocatore non può muovere dopo aver effettuato l'Azione Speciale.

D: Un giocatore che possiede l'Abilità Jump Up deve anche tirare il dado per rialzarsi se ha una Capacità di Movimento di 2 o meno?

(p.44/[BB2020 p.23](#) & p.75/[BB2020 p.54](#))

R: No.

D: Se un giocatore che intenda Saltare sopra un giocatore non ha Capacità di Movimento rimanente, può usare dei Rush per Saltare sopra il giocatore? Se sì, quanti tiri Rush sono richiesti?

(p.45/[BB2020 p.XX](#))

R: Sì. Sono richiesti due tiri Rush, uno per ogni casella mossa. Se il primo tiro Rush è fallito, il giocatore Cadrà a Terra nella casella dove si trovava invece che in quella dove stava tentando di Saltare.

D: Cosa è esattamente un'Azione Blitz?

(p.46/[BB2020 p.24](#))

R: Un'Azione Blitz è una singola azione dichiarata che comprende sia un'Azione Movimento che un'Azione Blocco. Se il giocatore che dichiara l'Azione Blitz è forzato a perdere la sua azione, perderà l'intera Azione Blitz.

D: Deve un giocatore che ha dichiarato un'Azione Blitz eseguire un'Azione Blocco come parte della sua Azione Blitz, o può scegliere di non farla?

(p.46/[BB2020 p.24](#))

R: Può scegliere di non farla. Tuttavia questo consuma lo stesso l'Azione Blitz della squadra per quel turno.

D: Può un giocatore dichiarare un'Azione Blitz anche se non ha un bersaglio a distanza utile?

(p.46/[BB2020 p.24](#))

R: Sì. Deve sempre dichiarare il bersaglio dell'Azione Blocco (anche se non è a distanza utile), e questo consumerà lo stesso l'Azione Blitz della squadra per quel turno.

D: Quando un giocatore dichiara un giocatore avversario come bersaglio di un'Azione Blitz, può cambiare bersaglio durante l'Azione Blitz ed effettuare l'Azione Blocco contro un altro giocatore?

(p. 46/[BB2020 p.24](#))

R: No. Quando un giocatore dichiara un'Azione Blitz contro un giocatore avversario, il giocatore avversario è l'unico contro di cui si può effettuare l'Azione Blocco. Si può scegliere di non effettuare per niente l'Azione Blocco, sebbene l'Azione Blitz della squadra per quel turno è considerata usata.

D: Può un giocatore eseguire un'Azione Passaggio verso un giocatore amico adiacente?

(p.48/[BB2020 p.25](#))

R: Sì.

D: Quando si esegue un Test di Abilità Passaggio, se il tiro non è un 1 naturale, ma è ridotto a meno di 1 dopo aver applicato i modificatori, è un Passaggio Inaccurato o Rovinosamente Inaccurato?

(p.49/[BB2020 p.26](#))

R: Sarà un Passaggio Rovinosamente Inaccurato.

D: Se un Passaggio Inaccurato o Rovinosamente Inaccurato esce dal campo, si tira per l'Interferenza prima o dopo la rimessa in campo? Se prima, dove considerare la palla ai fini del piazzamento del Righello delle Distanze per determinare quale giocatore è in grado di tentare l'Interferenza?
(p. 50/[BB2020 p.26](#))

R: Prima. Quando si piazza il Righello delle Distanze per determinare quale giocatore può tentare di interferire, la palla viene considerata essere nell'ultima casella in cui era prima di uscire dal campo.

D: Quando si risolve una Rimessa in Campo, la casella che contiene il logo Blood Bowl della Sagoma della Rimessa in Campo è trattata come la prima casella lungo la traiettoria o come la casella "0" e la distanza è misurata da quella casella?
(p.51/[BB2020 p.29](#))

R: È trattata come la casella 0.

D: Se un giocatore lanciato atterra in una casella occupata e susseguentemente rimbalza in un'altra casella occupata, anche il giocatore che occupa la casella del rimbalzo è Atterrato?
(p.54/[BB2020 p.29](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+X) esegue un'Azione Blocco, e sceglie il risultato Entrambi a Terra e quindi Atterra sé stesso, può ancora applicare gli effetti di Mighty Blow (+X)?
(p.57/[BB2020 p.31](#) & p.80/[BB2020 p.58](#))

R: No, quando il Tiro per il controllo Armatura viene eseguito per il giocatore avversario, il giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+X) è Prono, e quindi non può usare l'Abilità.

D: Quando un giocatore esegue un'Azione Blitz, deve dichiarare il bersaglio dell'Azione Blocco prima di essere mosso?
(p.59/[BB2020 p.32](#))

R: Sì.

D: Cosa succede se un giocatore subisce una Riduzione di Caratteristica come risultato di un Infortunio Persistente, ma la Caratteristica da ridurre è già al minimo? Ad es. un giocatore a Forza 1 che subisce una Spalla Lussata (-1 ST).
(p.61/[BB2020 p.34](#))

R: Se il giocatore che subisce la riduzione di caratteristica è già al suo valore minimo, non può subire altre riduzioni. Tirare invece di nuovo sulla Tabella degli Infortuni Persistenti fino a quando non si ottiene un risultato che può essere applicato.

D: Se un giocatore è Espulso, cosa accade prima: l'utilizzo di una Mazzetta (Bribe), la Chiamata del Fallo (Argue the Call) o l'ordine è deciso dall'Allenatore che contesta la Chiamata del Fallo?
(p.63/[BB2020 p.24](#) & p.91/[BB2020 p.50](#))

R: La Chiamata del Fallo avviene sempre per prima, seguita dall'utilizzo delle Mazzette (se possibile usarle).

D: Se un Allenatore è Espulso per avere ottenuto un risultato di 1 quando ha tentato di contestare la Chiamata del Fallo, gli è impedito di usare una Mazzetta per evitare la sua espulsione, o per tutto il resto della partita?
(p.63/[BB2020 p.24](#) & p.91/[BB2020 p.50](#))

R: Solo per quella particolare espulsione.

D: Durante la Sequenza di Fine di un Drive, cosa accade prima: i giocatori sono Espulsi per il Tratto Secret Weapon o termina un qualsiasi effetto del clima del Drive (come ad esempio Caldo Soffocante)?
(p.66/[BB2020 p.37](#))

R: Durante la Sequenza di Fine di un Drive, i giocatori con il Tratto Secret Weapon sono sempre Espulsi prima di qualsiasi altro effetto.

R: Durante la Sequenza di Fine di un Drive, i giocatori con il Tratto Secret Weapon sono sempre Espulsi prima di qualsiasi altro effetto.

D: Se un giocatore effettua un'Azione Speciale "Kick Team-Mate" con un risultato superbo ottiene dei Punti Star Player come per un'Azione Speciale "Throw Team-Mate"?
(p.70/[BB2020 p.39](#))

R: No.

D: Se un giocatore converte una Deflezione in un Intercetto, guadagnerà 2 SPP per l'Intercetto o 3 SPP (2 per l'Intercetto e 1 per la Deflezione iniziale)?
(p.70/[BB2020 p.39](#))

R: Guadagnerà 2 SPP per l'Intercetto.

D: Che cosa succede quando un giocatore con PA "-" tira un miglioramento della sua PA?
(p.71/[BB2020 p.40](#))

R: Può sia scegliere una delle altre opzioni previste, o migliorare la sua PA in 6+.

D: Se un giocatore seleziona casualmente un incremento di Caratteristica, e poi decide che non intende acquisire l'incremento ottenuto con il tiro del dado, può invece scegliere un'Abilità Secondaria. Potrebbe invece scegliere un'Abilità Primaria se volesse?
(p.71/[BB2020 p.40](#))

R: Sì.

D: Se ingaggio un Giocatore Vagabondo che ha guadagnato un avanzamento durante il passaggio 3 della Sequenza Post-Partita, quanto mi costa ingaggiarlo?
(p.72/[BB2020 p.41](#))

R: Costerà esattamente quanto il suo Valore Corrente, comprensivo del costo di ogni avanzamento guadagnato.

D: Cosa succede se un giocatore tira per un'Abilità casuale e ne ottiene una che potrebbe avere ma che attualmente non può usare? Come un giocatore con il Tratto No Hands che ottiene l'Abilità Catch?
(p.74/[BB2020 p.53](#))

R: in questo caso, tirare ancora fino a quando non ottiene una Abilità che potrebbe attualmente usare.

D: Possono dei giocatori che sono Proni, Storditi o hanno perso la loro Zona Tackle usare ancora Abilità come Dodge, Block, Sidestep o Wrestle (fra le altre)?
(p.74/[BB2020 p.53](#))

R: No. Un giocatore che è Prono, Stordito o che ha perso la sua Zona Tackle non può usare nessuna Abilità o Tratto a meno che non sia specificatamente affermato nella descrizione dell'Abilità o Tratto.

D: Se un giocatore tenta di Dodgiare via da un giocatore con l'Abilità Diving Tackle e fallisce il tiro per il Dodge originale, ma usa con successo un Re-Roll, può il giocatore con Diving Tackle usare questa Abilità sul tentativo di Re-Roll?
(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: Sì.

D: Può un giocatore con l'Abilità Sneaky Git che commette un'Azione Fallo essere ancora Espulso se tira un doppio naturale sul Tiro Infortunio?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: Sì.

D: Che succede se la palla atterra nella Zona Tackle di diversi giocatori della stessa squadra con l'Abilità Diving Catch?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: Ciascun giocatore può cercare di ricevere la palla, nello ordine scelto dal proprio allenatore.

D: Che succede se la palla atterra nella Zona Tackle di diversi giocatori della squadra avversaria con l'Abilità Diving Catch?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: Ciascun giocatore può cercare di ricevere la palla, nello ordine scelto dall'allenatore della squadra attiva.

D: Può l'Abilità Dodge essere usata su movimenti al di fuori della attivazione di un giocatore, come quelli forniti dall'Abilità On the Ball, o dal risultato Blitz sulla Tabella dell'Evento Kick-Off?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: No. L'Abilità Dodge può essere usata solo per ritirare tiri Dodge durante l'attivazione di quel giocatore durante il proprio turno di squadra.

D: Se un giocatore con l'Abilità Safe Pair of Hands è il bersaglio di un'Azione Blocco eseguita da un giocatore con l'Abilità Strip Ball e subisce un risultato Spintonato, può ancora usare Safe Pair of Hands?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: No.

D: Se un giocatore con l'Abilità Safe Pair of Hands è Atterrato e non ci sono caselle vuote dove posizionare la palla, che succede?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: L'Abilità Safe Pair of Hands non può essere usata in questa circostanza e la palla rimbalzerà normalmente.

D: Può l'Abilità Sure Feet essere usata su movimenti al di fuori dell'attivazione di un giocatore, come quelli forniti dal risultato Blitz della Tabella dell'Evento Kick-Off?

(p.75/[BB2020 p.54](#))

R: No. L'Abilità Sure Feet può essere usata solo durante l'attivazione del giocatore.

D: Può un Arbitro di Parte essere usato contro un giocatore avversario con l'Abilità Sneaky Git che ha tirato un doppio sul Tiro Armatura, e che non è stato Espulso per l'Abilità Sneaky Git?

(p.75/[BB2020 p.54](#) & p.95/[BB2020 p.52](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con il Tratto Animal Savagery ha anche l'Abilità Jump Up, deve comunque fare il tiro al 2+ se desidera effettuare un'Azione Blocco mentre è Prono?

(p.75/[BB2020 p.54](#) & p.81/[BB2020 p.59](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore ha sia l'Abilità Jump Up che il Tratto Stab, può utilizzare l'Abilità Jump Up per effettuare un'Azione Blocco da Prono al 2+ e poi rimpiazzare questa Azione Blocco con l'Azione Speciale Stab?

(p.75/[BB2020 p.54](#) & p.86/[BB2020 p.63](#))

R: Sì.

D: Quando un giocatore con l'Abilità Dauntless dichiara un'Azione Blocco, può scegliere di non effettuare l'Azione Blocco se non ottiene il risultato desiderato per l'Abilità Dauntless?

(p.76/[BB2020 p.55](#))

R: No, egli deve effettuare l'Azione Blocco.

D: Può un giocatore con l'Abilità Pro usare il Re-Roll al di fuori della sua attivazione - esempio per Ricevere o Intercettare la palla?

(p.77/[BB2020 p.55](#))

R: No. L'Abilità Pro può essere usata solo durante l'attivazione di quel giocatore.

D: Quando esattamente l'Abilità Pro può essere usata per ritirare il dado?

(p.77/[BB2020 p.55](#))

R: L'Abilità Pro può essere usata per ritirare sia un singolo dado tirato da quel giocatore, sia come parte di un tiro multiplo o sia di un gruppo di dadi. Non può essere usata per ritirare un dado tirato come parte di un Tiro Armatura, Infortunio o Perdita, un tiro che non è stato fatto durante la propria attivazione (come Regeneration) o per un dado che non sia stato tirato per conto del giocatore in particolare (come una Mazzetta o la Chiamata del Fallo).

D: Se un giocatore tenta un Dodge da un giocatore con l'Abilità Shadowing, quale tiro si effettua per primo: il tiro del Dodge o quello dello Shadowing?

(p.77/[BB2020 p.55](#))

R: Il tiro del Dodge viene effettuato per primo, ed una volta che il Dodge è stato risolto il giocatore avversario può tirare per lo Shadowing se lo desidera.

D: Se un giocatore ha sia l'Abilità Pro che Brawler, può ritirare un singolo risultato Entrambi Atterrati per l'Abilità Brawler e poi usare l'Abilità Pro per tentare di ritirare un altro dado dello stesso gruppo di dadi?

(p.77/[BB2020 p.55](#) & p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Sì, fintanto che che lo stesso dado non sia ritirato più di una volta.

D: Quando un giocatore con l'Abilità Frenzy esegue un'Azione Blocco contro un giocatore con l'Abilità Foul Appearance, se il risultato della prima Azione Blocco è che il giocatore che blocca segue per eseguire una seconda Azione Blocco, deve di nuovo tirare per l'Abilità Foul Appearance?

(p.77/[B2020 p.55](#) & p.78/[BB2020 p.56](#))

R: Sì.

D: Può l'Abilità Strip Ball essere usata per far perdere il pallone ad un giocatore avversario con l'Abilità Stand Firm?

(p.77/[BB2020 p.55](#) & p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Sì, se il giocatore avversario sceglie di non essere spinto indietro, perderà il pallone nella casella in cui è rimasto fermo.

D: Può un giocatore con le Abilità Claws e Mighty Blow (+X) usarle insieme per rompere l'armatura avversaria con meno di 8+ come previsto dall'Abilità Claws?

(p.78/[BB2020 p.56](#) & p.80/[BB2020 p.58](#))

R: No.

D: Se un giocatore che ha sia l'Abilità Frenzy che il Tratto Stab, dichiara un'Azione Blocco che ha come risultato Spintonato, segue ed effettua la seconda Azione Blocco, può invece usare il Tratto Stab e rimpiazzare l'Azione Blocco con l'Azione Speciale Stab?

(p.77/[BB2020 p.55](#) & p.86/[BB2020 p.63](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Foul Appearance è scelto come bersaglio di un'azione Blitz, quando deve tirare per vedere se l'azione è sprecata?

(p.78/[BB2020 p.56](#))

R: Non appena l'azione Blitz è dichiarata. Questo significa che, se fallisce, perderà l'intera azione e non sarà capace di eseguire sia l'azione Movimento o l'azione Blocco come parte dell'azione Blitz.

D: Quando un giocatore con l'Abilità Dump-Off è indicato come bersaglio di un'Azione Blitz, quando deve eseguire la sua Azione Passaggio Rapido?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Non appena è indicato come bersaglio dell'Azione Blitz.

D: Possono più giocatori della stessa squadra che hanno l'Abilità On The Ball usarla in risposta alla stessa Azione Passaggio? Se sì, che accade se uno di essi Cade a Terra prima che gli altri siano stati in grado di usare l'Abilità On The Ball?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Sì. Tuttavia, se un giocatore Cade a Terra prima che gli altri siano stati in grado di usare l'Abilità On The Ball, la sequenza finisce e nessun altro giocatore può più muoversi.

D: Può qualsiasi delle Abilità di Passaggio che si usano quando si effettua un'Azione Passaggio essere usata anche per una Azione Lanciare un Compagno di Squadra?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: No.

D: L'Abilità Hail Mary Pass è trattato come un Passaggio Bomba quando si determinano i modificatori per il Test di Precisione?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Leader è rimosso dal campo prima che il Leader Re-Roll sia stato usato, il Re-Roll sarebbe perso. Se il giocatore dovesse rientrare in seguito in campo (come recuperare dall'essere KO), il Re-Roll è di nuovo disponibile?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Sì.

D: Se diversi giocatori nella squadra hanno l'Abilità On the Ball, Possono muovere tutti se un giocatore avversario dichiara una Azione Passaggio?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Sì se l'Allenatore che li controlla vuole farlo.

D: Quando esattamente può muovere un giocatore con l'Abilità Running Pass dopo aver risolto il passaggio?

(p.79/[BB2020 p.57](#))

R: Dopo che il pallone è stato ricevuto con successo, salvo che non sia stato generato un Turnover.

D: Cosa accade quando un giocatore con il Tratto Bombardier e l'Abilità Safe Pass ottiene un Fumble mentre stava eseguendo un'Azione Speciale Lancio della Bomba?

(p.79/[BB2020 p.57](#) & p.83/[BB2020 p.60](#))

R: La bomba non andrà persa e non esploderà nelle mani del giocatore. L'attivazione del giocatore finirà.

D: Può un giocatore che esegue un'Azione Speciale Lancio della Bomba usare l'Abilità Running Pass per muovere dopo aver lanciato la bomba?

(p.79/[BB2020 p.57](#) & p.83/[BB2020 p.60](#))

R: Sì.

D: L'Abilità Brawler afferma che un giocatore può usare questa Abilità quando esegue un'Azione Blocco di sua iniziativa (ma non come parte di un'azione Blitz). Può il giocatore con questa Abilità usarla quando è assistito da un giocatore amico?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Sì. La parte "di sua iniziativa" significa semplicemente che può essere usata solo per un'azione regolare Blocco, e non come parte di un'altra azione che include un Blocco (come in un'Azione Blitz).

D: Può un giocatore con l'Abilità Grab scegliere di non usarla se lo desidera?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Sì. Ricordati che solo le Abilità ed i Trattati contrassegnati da un * sono obbligatorie/i.

D: Può un giocatore con l'Abilità Guard che ha perso la sua Zona Tackle fornire ancora assistenza offensiva e difensiva?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: No.

D: Può l'Abilità Guard essere usata per fornire assistenza offensiva e difensiva quando un giocatore esegue un'Azione Fallo?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Multiple Block ha pure l'Abilità Grab, può piazzare il secondo giocatore avversario che ha Bloccato nella casella che era inizialmente occupata dal primo giocatore avversario che ha Bloccato?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: No, le Azioni Blocco avvengono contemporaneamente.

D: L'Azione Fallo gratuita derivante dall'Abilità Pile Driver accade prima o dopo avere eseguito il Tiro Armatura (e il potenziale Tiro Infortunio) per il giocatore che è stato Atterrato?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Dopo – sempre che il giocatore sia ancora in campo Ovviamente!

D: L'Abilità Pile Driver afferma che il giocatore che esegue l'Azione Blocco può dopo eseguire un'Azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. Eseguire questa Azione Fallo gratuita significa che non conta verso il limite di un'Azione Fallo per turno di squadra o significa che il giocatore può eseguire questa azione "gratuitamente"?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: Significa che il giocatore può eseguire questa azione gratuitamente. Questa Abilità non può essere usata se la squadra ha già usato la sua Azione Fallo per quel turno, e se è stata usata significa che un altro giocatore non può eseguire un'Azione Fallo in quello stesso turno di squadra.

D: Può il Tratto Stab essere usato insieme all'Abilità Multiple Block per eseguire due Azioni Speciali Stab?

(p. 80/[BB2020 p.58](#) & p.86/[BB2020 p.63](#))

R: Sì.

D: Quando un giocatore con l'Abilità Multiple Block dichiara come bersagli della sua Azione Blocco due giocatori avversari adiacenti, possono entrambi i giocatori avversari fornirsi assistenza l'uno all'altro se non ci sono altri giocatori della squadra attiva che li Marcano?

(p.80/[BB2020 p.58](#))

R: No.

D: Quando un giocatore con il Tratto Animal Savagery Atterra un modello amico, è obbligato ad usare Claws, Pile Driver, Mighty Blow (+X) (o qualunque altra Abilità che influenza i Tiri Armatura o Infortunio), o può scegliere di non usarle?

(p.81/[BB2020 p.59](#))

R: Le sole Abilità che un Allenatore avversario può scegliere di usare per un giocatore avversario con Animal Savagery sono Claws e Mighty Blow (X+). In questo caso trattare l'Atterramento come essere il risultato di un'Azione Blocco.

D: Se un giocatore con il Tratto Animal Savagery Atterra un compagno di squadra che non è stato ancora attivato durante quel turno di squadra, può il giocatore Atterrato essere ancora attivato salvo che non sia stato Stordito o rimosso dal campo?

(p.81/[BB2020 p.59](#))

R: Sì.

D: Un giocatore Prono che fallisce il Tiro per il Tratto Animal Savagery si scaglierà ancora contro un compagno di squadra?

(p.81/[BB2020 p.59](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore con il Tratto Animal Savagery desidera usare il Tratto Hypnotic Gaze, tirerà con il bonus +2 per Animal Savagery come se stesse eseguendo un'Azione Blocco o Blitz?

(p.81/[BB2020 p.59](#) & p.85/[BB2020 p.61](#))

R: No.

D: Un giocatore con il Tratto Animosity (X) deve effettuare il tiro per vedere se può effettuare un'Azione Passaggio o Hand-Off verso un dato giocatore all'inizio della sua attivazione o appena prima di effettuare l'azione desiderata?

(p.81/[BB2020 p.59](#))

R: Animosity (X) recita quando tenta di effettuare l'azione, così il tiro deve essere effettuato immediatamente prima del tentativo di effettuare l'azione, non all'inizio della sua attivazione.

D: Un giocatore con il Tratto Ball & Chain deve usare tutta la sua Capacità di Movimento?

(p.82/[BB2020 p.60](#))

R: No.

D: Quando un giocatore con il Tratto Ball & Chain è forzato a Bloccare un giocatore amico come da Azione Speciale Ball & Chain, chi può dare assistenza, se si può dare assistenza?

(p.82/[BB2020 p.60](#))

R: Nessuno.

D: Se un giocatore con il Tratto Ball & Chain effettua un'Azione Blocco contro un compagno di squadra come risultato della Azione Speciale Movimento Palla & Catena, quale Allenatore sceglie il risultato dell'Azione Blocco?

(p.82/[BB2020 p.60](#))

R: L'Allenatore del giocatore che sta effettuando l'Azione Blocco.

D: Le Abilità che si applicano al pallone, ma che non fanno parte di un'Azione Passaggio (come Fumblersoskie), si applicano anche alla bomba?

(p.83/[BB2020 p.60](#))

R: No, perché la bomba non è un pallone.

D: Un giocatore può usare un Re-Roll di qualunque tipo (Re-Roll di Squadra, Pro, eccetera) per ritirare per vedere se una bomba che è stata "ricevuta" esploderà?

(p.83/[BB2020 p.60](#))

R: No.

D: Se un giocatore Deflette una Bomba, ma fallisce la conversione in un Intercetto, la Bomba si Disperderà dalla casella in cui si trova il giocatore o ci cade a terra?

(p.83/[BB2020 p.60](#))

R: La Bomba si Disperderà dalla casella in cui si trova, allo stesso modo di una palla Deflessa.

D: Quando si usa il Tratto Bombardier, può essere usato un Re-Roll per determinare se una bomba che è stata "ricevuta" esploda?

(p.83/[BB2020 p.60](#))

R: No.

D: Se un giocatore che sta effettuando l'Azione Speciale Lanciare una Bomba ottiene come risultato un Fumble con la Bomba, questo causa un Turnover?

(p.83/[BB2020 p.60](#))

R: No.

D: Se ottengo un 1 quando tiro per vedere se posso usare i Trattati Chainsaw o Projectile Vomit, si causa un Turnover?

(p.84/[BB2020 p.61](#) & p.86/[BB2020 p.62](#))

R: No. Il giocatore è posizionato Prono e si deve eseguire un Tiro Armatura contro di esso. Non è Atterrato. Si causerà un Turnover solo se era in possesso del pallone.

D: Può un giocatore con il Tratto Chainsaw scegliere di eseguire una Azione Blocco standard invece dell'Azione Speciale Attacco con la Motosega?

(p.84/[BB2020 p.61](#))

R: Sì.

D: Quando un giocatore con il Tratto Chainsaw usa la motosega in un'Azione Fallo, sarà soggetto alle stesse assistenze offensive e difensive come in una normale Azione Fallo?

(p.84/[BB2020 p.61](#))

R: Sì.

D: Può un giocatore con il Tratto Hypnotic Gaze eseguire l'Azione Speciale Hypnotic Gaze nella stessa attivazione in cui ha dichiarato un'Azione Blocco, Blitz, Fallo o Passaggio?

(p.85/[BB2020 p.61](#))

R: No. Hypnotic Gaze è un'Azione Speciale e perciò deve essere dichiarata all'inizio della attivazione del giocatore come tutte le altre azioni (p.42/[BB2020 p.21](#)). L'Azione Speciale Hypnotic Gaze permette al giocatore di muoversi prima di eseguire l'Azione Speciale se lo desidera.

D: Deve un giocatore che ha dichiarato un'Azione Speciale Hypnotic Gaze dichiarare il bersaglio dell'Azione Speciale quando è attivato e prima di muovere?

(p.85/[BB2020 p.61](#))

R: Sì.

D: Può un giocatore usare un Re-Roll di Squadra per ritirare un tiro Loner (X+) fallito?

(p.85/[BB2020 p.61](#))

R: No.

D: Può un giocatore con il Tratto No Hands tentare di interferire con un'Azione Passaggio al fine di fallire automaticamente e obbligare la palla a rimbalzare?

(p.85/[BB2020 p.62](#))

R: No.

D: Un giocatore con il Tratto Pogo Stick subisce il modificatore -1 al suo Test Agilità quando tenta di Saltare via da un giocatore con la Mutazione Prehensile Tail?

(p.85/[BB2020 p.62](#))

R: No, un giocatore con il Tratto Pogo Stick ignora tutti i modificatori negativi che si applicano per essere Marcato quando tenta di Saltare.

D: Un giocatore con il Tratto Pogo Stick subisce il modificatore -2 al suo Test Agilità quando tenta di Saltare via da un giocatore che usa l'Abilità Diving Tackle?

(p.85/[BB2020 p.62](#))

R: No, un giocatore con il Tratto Pogo Stick ignora tutti i modificatori negativi che si applicano per essere Marcato quando tenta di Saltare.

D: Può un Re-Roll di Squadra essere usato per ritirare un Tiro Rigenerazione?

(p.86/[BB2020 p.62](#))

R: No, dato che il turno come squadra attiva è già terminato al momento in cui viene effettuato il Tiro Rigenerazione.

D: Se un giocatore subisce una Perdita, e poi ottiene un 4+ sul tiro del Tratto Rigenerazione, evitando così di subire la Perdita, il giocatore che ha causato la Perdita ottiene lo stesso i SPP (Punti Star Player) per aver inflitto la Perdita?

(p.86/[BB2020 p.62](#))

R: Sì.

D: Il Tratto Secret Weapon afferma che alla fine del Drive a cui ha preso parte sarà Espulso per aver commesso un Fallo. Questo significa che è possibile fare la Chiamata del Fallo in questa situazione?

(p.86/[BB2020 p.62](#))

R: Sì.

D: Può un giocatore che ha messo radici per il Tratto Take Root usare un'Abilità quale Pile Driver o Wrestle al fine di posizionare se stesso Prono e quindi non essere più Radicato?

(p.87/[BB2020 p.63](#))

R: Sì.

D: Se un giocatore che trasporta il pallone è tramutato in una rana come risultato dell'incantesimo Zap! ed il pallone è obbligato a rimbalzare, si causa un Turnover?

(p.94/[Compendium sez. B - Incentivi/Mago](#))

R: No.

D: Se io prendo come Incentivo un Arbitro di Parte, questo significa che il mio Allenatore non può essere Espulso quando contesta la Chiamata del Fallo in quanto l'Arbitro di Parte mi dà un bonus +1 quanto tiro per la Chiamata del Fallo e l'Allenatore è Espulso solo con un risultato di 1? O un 1 naturale è sempre un fallimento?

(p.95/[BB2020 p.52](#))

R: Un 1 naturale non è sempre un fallimento quando tiri per la Chiamata del Fallo, così avere un Arbitro di Parte significa che l'Allenatore non può essere Espulso in quanto riceverà sempre il +1 al tiro.

D: Per ottenere dei Punti Lega Bonus, una squadra otterrà il punto aggiuntivo +1 per aver subito 0 Mete solo se il suo avversario concede la partita senza aver segnato una Meta, o questo significa che una squadra semplicemente non deve subire Mete durante la partita (esempio 1-0, 2-0, 3-0, eccetera)?

(p.98/[BB2020 p.43](#))

R: Una squadra otterrà questo Punto Lega Bonus se il suo avversario non riesce a segnare Mete.

D: Quando si reingaggiano i giocatori, l'onorario di 20.000 pezzi d'oro dell'agente si applica per ogni stagione precedente inclusa quella appena finita?

(p.100/[BB2020 p.45](#))

R: Sì.

D: Quando si riconvoca una squadra, l'onorario dell'agente (i 20.000 gp per stagione che ha giocato) è aggiunto alla Lista di Squadra, o sono i 20.000 gp usati solo per l'iniziale riconvocazione del giocatore in questione?

(p.100/[BB2020 p.45](#))

R: Solo per l'iniziale riconvocazione del giocatore in questione. Così un giocatore che vale 50.000 gp sarà riconvocato per 70.000 gp spesi dal Budget di riconvocazione per la sua seconda stagione, ma il suo valore sarà ancora di 50.000 gp sul Roster di Squadra.

D: Può una squadra con la Regola Speciale Masters of Undeath usare ancora Richiamare dalla Morte se il Negromante è stato Espulso?

(p.106/[BB2020 p.65](#))

R: Sì.

D: Se uno dei due di Grak & Crumbleberry o dei Swift Twins viene mandato KO o subisce una Perdita, l'altro sostituisce il suo Tratto Loner (4+) con il Tratto Loner (2+). Questo ritorna ad essere al (4+) se in un qualsiasi modo il giocatore si riprende dal KO o dalla Perdita e rientra in campo, come quando si recupera dal KO o con l'uso di un Medico, o rimane Loner (2+)?

(p.130 & p.133/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: Rimane Loner (2+).

D: Può la Regola Speciale di Griff Oberwald "Consummate Professional" forzare una avversario a ritirare un dado?

(p.130/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: No, può solo essere usata per ritirare un dado tirato da Griff Oberwald stesso.

D: La Regola Speciale di Hakflem Skuttlespike, Treacherous, dice che se un giocatore è adiacente ad Hakflem quando egli viene attivato può usare la sua abilità. Questo significa che può farlo solo all'inizio della sua attivazione o, in qualsiasi momento durante la sua attivazione?

(p.131/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: All'inizio della sua attivazione.

D: Se Kreek Rustgouger è Espulso per il Tratto Secret Weapon, ma il suo Allenatore effettua con successo la Chiamata del Fallo, può ancora usare la sua Regola Speciale l'Il Be Back! La prossima volta che viene Espulso per il Tratto Secret Weapon?

(p.132/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: No.

D: Che succede se Grombrindal dà l'Abilità Mighty Blow (+1) ad un giocatore che ha già quell'Abilità?

(p.133/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: Non ha nessun effetto.

D: Può Grombrindal usare la sua Wisdom of the White Dwarf per dare ad una altra Star Player una delle Abilità elencate?

(p.133/[Compendium sez. Q - Star Players](#))

R: Sì! Anche il più decorato dei giocatori può beneficiare della gloriosa Wisdom of the White Dwarf!

DEATH ZONE

D: Cosa succede se un giocatore ha già una ma non entrambe le Abilità che ottiene temporaneamente quando subisce l'effetto della Regola Speciale "Per il Potere degli Dei!" di Papa Skullbones?

(Death Zone p.16/[Compendium sez. B - Incentivi/Staff Famigerati](#))

R: Il giocatore ottiene quella che non ha fino alla fine del Drive.

D: Cosa succede se un giocatore che ha già il Tratto Loner (X+) ottiene il Tratto Loner (2+) quando subisce l'effetto della Regola Speciale "Farò di Te una Star!" di Schielund Scharlitan?

(Death Zone p.21/[Compendium sez. B - Incentivi/Staff Famigerati](#))

R: Il giocatore conserverà il suo Tratto Loner (X+), non lo sostituirà con il Tratto Loner (2+).

D: Se un giocatore che trasporta il pallone è tramutato in una rana come risultato dell'incantesimo Zap! ed il pallone è obbligato a rimbalzare, si causa un Turnover?

(Death Zone p.28/[Compendium sez. B - Incentivi/Mago](#))

R: No.

D: Cosa succede se, quando Horatio X. Schottenheim lancia il suo incantesimo "Prendi Questa! Ooops..." e la casella bersaglio finisce fuori dal campo?

(Death Zone p.32/[Compendium sez. B - Incentivi/Mago](#))

R: L'incantesimo scoppia fra la folla ma non colpisce nessun giocatore in campo. Non ha nessun effetto.

D: Se un giocatore viene spinto da un Tamburo Waaagh! Può ancora usare le Abilità che sarebbero in effetto quando spinto come Side Step o Stand Firm?

(Death Zone p.36/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: Sì.

D: Cosa succede se un giocatore ha già tutte le Abilità che otterrebbe temporaneamente quando subisce l'effetto della Regola Speciale "Rune Naniche" del Forgiarune dei nani?

(Death Zone p.37/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: Niente. La Runa è persa e non ha nessun effetto.

D: Cosa succede se un colpo del Calderone Halfling devia ed esce dal campo?

(Death Zone p.37/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: La folla è ricoperta di brodaglia bollente, ma per il resto non succede niente. Non c'è nessun effetto.

D: Se ottengo 1 dopo aver determinato la casella bersaglio per il colpo del Calderone Halfling e qualcosa è andato terribilmente storto, i D3 giocatori sono selezionati casualmente da entrambe le panchine o solo dalla mia panchina di squadra?

(Death Zone p.37/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: Solo dalla tua panchina di squadra.

D: Posso usare le Bottiglie di Birra Inebriante sui giocatori avversari con il Tratto Stunty per dargli i Trattati e le Abilità indicate?

(Death Zone p.39/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: No. Le Bottiglie di Birra Inebriante possono essere usate solo sui propri giocatori con il Tratto Stunty.

D: Può una squadra usare il Borsellino per piazzare una Scommessa Secondaria?

(Death Zone p.39/[Compendium sez. B - Incentivi/Altri](#))

R: No. Una Scommessa Secondaria può essere piazzata solo con la Tesoreria di Squadra.

BLOOD BOWL SEVENS

D: In una partita di Blood Bowl Seven, può il pallone essere piazzato nel Campo Centrale durante il Kick-Off?
(Death Zone p.93/**BB Sevens p.6**)

R: Sì.

D: In Blood Bowl Seven, se il pallone dovesse atterrare in una casella nell'area fra le due Linee di Scrimmage, ed un risultato Calcio Alto viene ottenuto sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, può un giocatore della squadra che riceve essere piazzato nella casella dove il pallone dovrebbe atterrare?
(p.94/**BB Sevens p.6**)

R: Sì.

D: In Blood Bowl Seven, può un giocatore con l'Abilità On The Ball usarla per muovere nell'area fra le due Linee di Scrimmage?

(p.94/**BB Sevens p.6**)

R: Sì.

DUNGEON BOWL**NOTA DEL DESIGNER**

il Dungeon Bowl è stato scritto per usare le stesse regole base del Blood Bowl con la rimozione di alcune regole irrilevanti per il piazzamento e con l'aggiunta di regole uniche proprie del Dungeon Bowl. Di conseguenza, tutte le FAQ del Regolamento del Blood Bowl si applicano anche al Regolamento del Dungeon Bowl.

D: Se un giocatore sopra un Portale è Radicato per il Tratto Take Root, e poi viene susseguentemente teletrasportato (come da una reazione a catena), è ancora considerato Radicato?

(Dungeon Bowl p.73/**Dungeon Bowl p.55**)

R: No.

SPIKE #13 – KHORNE

D: Quando Scyla Anfingrimm usa la sua Regola Speciale "Fury of the Blood God" per effettuare due Azioni Blocco, il primo Blocco viene effettuato completamente (incluso l'uso dell'Abilità Fury) prima di effettuare il secondo Blocco?

(Spike #13 p.14/**Compendium sez. Q - Star Players**)

R: Sì.

SPIKE #14 – NORSE

D: Può un giocatore Prono di una squadra Norse tirare un D6 per il Tratto Pick-Me-Up di ciascun Beer Boar da cui si trova a distanza utile, o viene tirato un solo D6 senza tener conto di quanti Beer Boar ci sono a distanza utile?

(Spike #14 p.5/**Compendium sez. P - Squadre**)

R: Solo un D6.

D: Se un Beer Boar si rialza per effetto del Tratto Pick-Me-Up di un altro Beer Boar, possono ora gli altri compagni di squadra beneficiare del suo Tratto Pick-Me-Up?

(Spike #14 p.5/**Compendium sez. P - Squadre**)

R: No.

SPIKE #15 – AMAZON

D: Può il Tratto Hit and Run essere usato come parte di un'Azione Blitz?

(Spike #15 p.5/**Compendium sez. P - Squadre**)

R: Sì, Hit and Run può essere usato durante un'Azione Blocco. Un'Azione Blitz contiene un'Azione Blocco.

D: Può Hit and Run essere usato dopo un Blocco effettuato da un giocatore con l'Abilità Frenzy che ottiene come risultato Spintonato al fine di muovere via dal giocatore bersagliato senza effettuare il secondo Blocco?

(Spike #15 p.5/**Compendium sez. P - Squadre**)

R: No. Frenzy richiede che il giocatore deve seguire l'avversario ed effettuare il secondo Blocco. Hit and Run può essere usato normalmente dopo il secondo Blocco, se possibile.

D: Quando un giocatore è afflitto dalla Regola Speciale Baleful Hex di Estelle la Venuax, significa che deve essere attivato per ultimo durante il suo prossimo turno di squadra o che non possa essere attivato per niente durante il suo prossimo turno di squadra?

(Spike #15 p.11/**Compendium sez. Q - Star Players**)

R: Il giocatore non può essere attivato per nulla durante il suo prossimo turno di squadra.