

3. GIOCATORI VAGABONDI

Se durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di lega o amichevole, una squadra non è in grado di schierare 11 giocatori, farà uso di giocatori temporanei conosciuti come "Giocatori Vagabondi":

- Un Giocatore Vagabondo è sempre un giocatore di posizione Lineman, selezionato dall'opzione 0-12 o 0-16 della squadra.
- Un Giocatore Vagabondo è sempre un giocatore normale del suo tipo, con l'eccezione che ottiene il tratto Loner (4+) (vedi [pagina 61](#)), che rappresenta la loro mancanza di familiarità con i loro compagni di squadra temporanei.
- I Giocatori Vagabondi possono portare il numero totale di giocatori della squadra temporaneamente sopra 16 compresi i giocatori infortunati, ma non possono portare il numero di giocatori disponibile per questa partita sopra a 11.
- Ogni Giocatore Vagabondo conta per il CTV. Il valore che loro aggiungono è uguale al costo dell'ingaggio di un giocatore normale del loro tipo come dettagliato nel roster della squadra. Una volta che tu sai quanti Giocatori Vagabondi includerà il tuo team, dovrai ricalcolare il tuo CTV.

Nota che una squadra creata per una partita di esibizione deve contenere almeno 11 giocatori. Questo passaggio può essere saltato durante la partita di esibizione.

4. INCENTIVI

Prima di qualsiasi partita di Lega, partita di Play-Off o amichevole, le squadre possono avere l'opportunità di spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria o "Borsellino" (o entrambi) per l'acquisto di Incentivi. Se una squadra ha un CTV inferiore (incluso il valore di qualsiasi Giocatore Vagabondo) gli verrà dato un "Borsellino" da spendere in Incentivi. Per capire quanti pezzi d'oro una squadra riceverà con il Borsellino, attenersi alla seguente procedura nell'ordine:

- La squadra con il più alto CTV (Valore Corrente di Squadra) ha la possibilità di spendere oro dalla sua Tesoreria per acquistare qualsiasi Incentivo.
- La squadra con il più basso CTV ottiene una somma di oro detta "Borsellino" eguale alla differenza dei CTV delle due squadre, più l'ammontare in oro che l'altra squadra ha speso dalla sua Tesoreria.
- La squadra con il CTV più basso può spendere il suo Borsellino in Incentivi, sebbene qualunque residuo in oro del Borsellino non speso è perso. Non può spendere ora dalla sua Tesoreria.

Notare che, come descritto a [pagina 46](#), gli Incentivi sono gestiti in modo diverso durante le esibizioni.

INCENTIVI COMUNI (COMMON INDUCEMENTS)

Gli Incentivi disponibili, sono molti e vari. A [pagina 49](#) sono descritti in una lista gli Incentivi "comuni", sempre disponibili al costo indicato. Certe squadre avranno accesso ad Incentivi specifici solo per loro e nei futuri supplementi ne saranno indicati nei dettagli di nuovi.

SFAVORITI (UNDERDOG)

Una volta finito di acquistare Incentivi, è necessario ricalcolare il CTV. Se a questo punto una delle due squadre ha un CTV più basso dell'altra, viene definita la "Sfavorita" ed il suo Allenatore ha i requisiti per appellarsi "all'intervento divino" tirando sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle nel Passaggio 5.

5. PREGHIERE A NUFFLE

Nelle partite di lega (ma non in quelle di esibizione), la Tabella delle Preghiere a Nuffle può essere spesso utilizzata durante questo passaggio della Sequenza Pre-Partita. Sia durante le partite di lega che in quelle di esibizione a volte può essere utilizzata all'inizio di un Drive, come descritto a [pagina 19](#).

Durante questo passaggio della Sequenza Pre-Partita, l'Allenatore della squadra Sfavorita può tirare una volta sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle per ogni 50.000 pezzi d'oro di differenza nel CTV.

Tirare un D16 e consulta la tabella nella pagina al fianco, rilanciando tutti i risultati duplicato e creare una nota del/i risultato/i. Tutti i risultati ottenuti su questa tabella sono in effetto dall'inizio del prossimo Drive. La maggior parte dei risultati dura fino alla fine del prossimo Drive (cioè, il Drive che inizia immediatamente dopo che è stato effettuato questo tiro), poi cessano il loro effetto. Altri durano fino alla fine del primo tempo e pochi risultati durano fino alla fine della partita.

6. DETERMINARE LA SQUADRA CHE CALCIA

Ogni partita di Blood Bowl inizia con il lancio di una moneta per determinare quale squadra sarà la "squadra che calcia" (Difesa) e quale squadra sarà la "squadra che riceve" (Attacco). In una partita di Blood Bowl, questa semplice cerimonia è molto amata dai tifosi di Blood Bowl come lo è invariabilmente il momento in cui la violenza scoppia per la prima volta tra le squadre, i tifosi e, molto spesso, tra gli arbitri!

Sul tavolo di gioco è possibile ricreare questo rituale lanciando una moneta di Blood Bowl o tirando un D6. Una volta che è stato determinato quale sia la squadra che calcia e quale la squadra che riceve, il Drive di apertura della partita inizia sul serio con il schieramento ed il Kick-Off come descritto a [pagina 19](#).

TABELLA - PREGHIERE A NUFFLE

ID16 RISULTATO

1 TREACHEROUS TRAPDOOR (BOTOLA INSIDIOSA)

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

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

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

3 STILETTO

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

4 IRON MAN (UOMO DI FERRO)

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

5 KNUCKLE DUSTERS (PUGNO DI FERRO)

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

6 BAD HABITS (CATTIVE ABITUDINI)

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

7 GREASY CLEATS (TACCHETTI UNTI)

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

8 BLESSED STATUE OF NUFFLE (STATUA BENEDETTA DI NUFFLE)

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

9 MOLES UNDER THE PITCH (TALPE SOTTO IL CAMPO)

Fino alla fine di questo tempo, applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore tenta di fare il Rush (-2 se entrambi gli Allenatori hanno ottenuto questo risultato).

10 PERFECT PASSING (PASSAGGIO PERFETTO)

Fino alla fine della partita, ogni giocatore della propria squadra che effettua un Passaggio Completo ottiene 2 SPP invece di 1.

11 FAN INTERACTION (INTERAZIONE DI TIFOSI)

Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty spingendo un avversario fra la folla, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con un'Azione Blocco.

12 NECESSARY VIOLENCE (VIOLENZA NECESSARIA)

Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty ottiene 3 SPP invece di 2.

13 FOULING FRENZY (FALLO FRENETICO)

Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty con un'Azione Fallo, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con un'Azione Blocco.

14 THROW A ROCK (LANCIO DI UN SASSO)

Fino alla fine di questo Drive, se un giocatore avversario Stalla, alla fine del suo turno di squadra puoi tirare 1D6. Con un risultato di 5+, un tifoso irritato ha scagliato contro di lui un sasso. Il giocatore è immediatamente Atterrato.

15 UNDER SCRUTINY (SOTTO OSSERVAZIONE)

Fino alla fine di questo tempo, qualsiasi giocatore avversario che commette un'Azione Fallo è automaticamente visto dall'Arbitro anche se non ha tirato un doppio.

16 INTENSIVE TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)

Scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita questo giocatore ottiene una singola Primary Skill a scelta.