

STADI

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

ID6 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

ID6 RISULTATO

1 APATHETIC OFFICIALS (ARBITRI APATICO)

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 rinchiusere 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.

Tabelle Aggiornate al
Regolamento BB 2020 ver. A



FULGINIUS
BLOOD BOWL
FEDERATION



TABELLA - PUBBLICO LOCALE

ID6 RISULTATO

1 **ALL-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 Inadente.
- 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 PACIFISTO)**

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.

TABELLA - STADI DI LUSO

ID6 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 LUSUOSE)**

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 - DIVENTARE RESIDENTI

ID6 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.

TABELLA - VENDERE LO STADIO

ID6 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.

STADI