

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!

ID8 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 Appearance.

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.