

O-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 anfibio 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.



O-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.

O-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 incorporata.
- 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 3+, il giocatore è stato colpito dalla Colonna di Fuoco.
- Con un risultato di 1 o 2, 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.

**O-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.

**O-1 SPORTS NECROTHERGUE****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.

