

## REGOLE SPECIALI DI SQUADRA

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:

### BRIBERY AND CORRUPTION

Molte squadre sono leggendariamente senza scrupoli. Tali squadre eccellono nella violenza e nel gioco sporco. Inoltre, non hanno paura di esercitare la propria influenza sugli arbitri, neanche attraverso estorsioni o ricatti, incoraggiandoli a chiudere un occhio anche davanti alle più illegali delle procedure illegali!

Ci vuole davvero un arbitro con una grande forza di volontà per rischiare di farsi nemica una squadra così rinomata per reagire... male nei confronti di qualsiasi arbitro che ne rimproveri il suo comportamento:

- Una volta per partita, quando si tira sulla Tabella Chiamata del Fallo, puoi ripetere un tiro di 1 naturale.

Inoltre, una squadra con questa regola speciale può acquistare determinati Incentivi ad un prezzo ridotto, come annotato nella descrizione di tale Incentivo.

### FAVOURED OF...

I seguaci dei Poteri Perniciosi sono attratti dal Blood Bowl, rendendo omaggio ai loro dei oscuri attraverso la violenza sul campo. Mentre molte squadre adorano il Caos come credo supremo, molti altre dedicano le loro anime interamente ad un'unica divinità protettrice.

Alcuni incentivi sono disponibili solo per le squadre che sono "Favorite da" uno specifico potere del Caos, come indicato nella loro descrizione. Una squadra può essere indicata come: Favorita dal Caos Indiviso, Favorita da Khorne, Favorita da Nurgle, Favorita da Tzeentch o Favorita da Slaanesh. In alcuni casi, tuttavia, puoi essere in grado di scegliere l'allineamento della squadra quando la squadra è creata per la prima volta, come nel caso dei Chaos Renegades.

Una squadra con questa regola speciale non può cambiare il suo allineamento.

### LOW COST LINEMEN

Alcune squadre schierano Linemen di grande abilità e capacità. Altre le squadre non li schierano e si avvarranno felicemente dei più inutili dei giocatori per completare i propri ranghi. Prontamente disponibili, facilmente sostituibili e di solito disposti a lavorare per pochi soldi, tali giocatori colmano i vuoti nei Roster, ma raramente faranno molto di più!

Le squadre con questa regola speciale non sono molto esigenti nei confronti dei Linemen che assumono. Per compensare questo, di solito non si preoccupano di pagarli:

- In Lega (ma non per partite di esibizione), quando si calcola il Valore Corrente di qualsiasi giocatore Lineman ingaggiato a tempo indeterminato in una squadra con questa regola speciale, la Quota di Ingaggio di quel giocatore non è inclusa.

## MASTERS OF UNDEATH

Le squadre con questa regola speciale rientrano tutte nella più ampia categoria dei "Non Morti". Generalmente create dalla rianimazione dei cadaveri di giocatori appena deceduti e riportati in gioco da negromanti appassionati di atletica, queste squadre non sempre funzionano come le loro controparti più vitali!

L'Allenatore di questa squadra è sostituito da un Negromante. Una volta per partita, può "Richiamare dalla Morte":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non ha i Tratti Rigenerazione o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO, e se non può essere salvato da un Medico, un nuovo giocatore novellino del tipo Zombie Lineman, viene immediatamente posizionato nello spazio Riserve della panchina della squadra di "Non Morti". Nota che questo potrebbe portare la squadra ad avere più di 16 giocatori per il resto della partita.
- Durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, questo giocatore può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nella sua Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Negromante può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

## TIER

Non tutte le squadre sono create uguali. Alcune squadre principianti sono più impegnative da allenare rispetto ad altre sia a causa del modo in cui i giocatori e le loro diverse Abilità interagiscono, o perché di fondo dovranno sempre lottare per vincere (dopotutto, che possibilità avrebbe davvero una squadra di Halfling contro una squadra di Dark Elf?). Questo è del tutto intenzionale e nel corso degli anni moltissimi Allenatori esperti hanno assaporato la sfida di giocare per vincere con delle squadre che potrebbero essere considerate abbastanza improbabili come vittoriose!

Tutte le squadre appartengono a uno dei tre Tier, come descritto in dettaglio nel loro elenco di squadre:

- Tier 1 è occupato dalle squadre più forti e permissive, quelle che possono facilmente riprendersi dagli errori e contrattempi.
- Tier 2 è costituito da quelle squadre che spesso richiedono un po' più di esperienza da parte dell'Allenatore per eccellere. Sono tutte squadre altamente competitive, ma spesso un piccolo errore può rivelarsi costoso!
- Tier 3, altrimenti noto come squadre "Stunty", ospita le squadre più difficili da padroneggiare. Halfling, Goblin e altre, tali squadre sono spesso vittime da parte dei duri giocatori più grandi e più forti, ma possono comunque esibirsi bene nelle mani di un'Allenatore esperto. Per chiunque desideri una vera sfida ma un gioco davvero divertente, le squadre Stunty sono la scelta giusta!

# GLOSSARIO



- **AG (AGILITY)** Caratteristica di Agilità di un giocatore.
- **APOTHECARY** Medico.
- **ASSISTANT COACH** Assistente Allenatore.
- **AV (ARMOUR VALUE)** Caratteristica del Valore Armatura di un giocatore.
- **BADLY HURT** Gravemente Ferito, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **BIG GUYS** Giocatori "grandi" di una squadra, quelli con Caratteristica di Forza di 5+.
- **BLITZ** Un'Azione che combina un'Azione Movimento ed un'Azione Blocco.
- **BLITZERS** Giocatori "punta di diamante" di ogni squadra.
- **BLIZZARD** Bufera di Neve.
- **BLOCKERS** Giocatori "pesanti" di una squadra.
- **BOMB PASS** Passaggio Bomba.
- **BOTH DOWN** Entrambi a Terra.
- **BOUNCE** Rimbalzo.
- **CAS (CASUALTY)** Perdita, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **CATCHERS** Ricevitori di una squadra.
- **CHEERLEADERS** Ragazze Pon Pon.
- **COACH** Allenatore.
- **COMMON INDUCEMENTS** Incentivi Comuni.
- **COMP** Completo.
- **CTV (CURRENT TEAM VALUE)** Valore Corrente di Squadra.
- **DEAD** Morto.
- **DEVIATE** Deviazione.
- **DODGE** Smarcarsi (Dodgiare), uscire dalla Zona Tackle di un avversario.
- **DRIVE** Segmento di gioco che può comprendere uno o più turni. Termina con un Touchdown, o la fine di un Tempo.
- **FANS** Tifosi.
- **FF (FAN FACTOR)** Il numero dei Tifosi al seguito di una squadra.
- **FOUL** Fallo.
- **FUMBLE** È una "svirgolata", il giocatore "perde" la palla dalla casella in cui si trova.
- **HAND-OFF** Passaggio alla Mano. Quando si passa la palla ad un giocatore In Piedi adiacente.
- **INDUCEMENTS** Incentivi.
- **JOURNEYMEN** Giocatori Vagabondi.
- **KICK-OFF** Calcio d'inizio.
- **KO (KNOCKED OUT)** "Messo fuori combattimento", il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **LASTING INJURY** Infortunio Persistente.
- **LINE OF SCRIMMAGE** Linea di Scrimmage, la linea centrale del campo che lo divide in due parti uguali.
- **LINEMEN** Uomini di Linea, il giocatore base di ogni squadra (anche se chiamato in altri modi).
- **LONG PASS** Passaggio Lungo.
- **MA (MOVEMENT ALLOWED)** Caratteristica di Movimento di un giocatore.
- **MNG (MISS NEXT GAME)** Perde la prossima partita.

- **MVP** Miglior Giocatore in Campo.
- **NI (NIGGLING INJURY)** Infortunio Serio.
- **NUFFLE** Divinità protettrice del Blood Bowl.
- **PA (PASSING ABILITY)** Caratteristica di Abilità nel Passaggio di un giocatore.
- **PERFECT CONDITIONS** Condizioni Perfette.
- **PETTY CASH** Borsellino.
- **PLAYER DOWN** Attaccante a Terra.
- **POURING RAIN** Acquazzone.
- **POW** Difensore a Terra.
- **PRAYERS TO NUFFLE** Preghiere a Nuffle (vedi Tabella).
- **PRONE** Prono, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in su.
- **PUSH BACK** Spintonato.
- **QUICK PASS** Passaggio Rapido.
- **RE-ROLL** Ritiro dei dadi.
- **ROLLING OFF** Tiro in contemporanea da parte dei due Allenatori di un singolo dado. Il più alto vince.
- **ROSTER** Scheda di Squadra, il foglio dove vengono annotate i giocatori, le loro Abilità e variazioni, Tesoreria, Re-Roll, eccetera.
- **RUNNERS** Corridori di una squadra.
- **RUSH** Passi Aggiuntivi, quando un giocatore si muove di una o due caselle extra oltre la sua Capacità di Movimento.
- **SCATTER** Dispersione.
- **SERIOUS HURT** Ferita Seria.
- **SERIOUS INJURY** Infortunio Serio.
- **SHORT PASS** Passaggio Corto.
- **SPP (STAR PLAYER POINTS)** Punti Star Player, i punti esperienza che un giocatore ottiene compiendo alcune azioni in partita.
- **ST (STRENGTH)** Caratteristica di Forza di un giocatore.
- **STUMBLE** Difensore Incespica.
- **STUNNED** Stordito, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in giù.
- **SWELTERING HEAT** Caldo Soffocante.
- **TACKLE ZONE** Zona Tackle, la zona di "placcaggio" di un giocatore In Piedi corrispondente alle 8 caselle a lui adiacenti.
- **TD (TOUCHDOWN)** Meta.
- **THROWERS** Lanciatori di una squadra.
- **TOUCHBACK** Quando la palla esce dal campo o finisce nella metà campo della squadra che calcia. Può essere data in mano ad un giocatore a scelta della squadra che riceve.
- **TREASURY** Tesoreria.
- **TV (TEAM VALUE)** Valore di Squadra.
- **TURNOVER** Cambio improvviso di turno. La squadra non attiva diventa quella attiva.
- **UNDERDOG** Sfavoriti.
- **VERY SUNNY** Soleggiato.
- **WEATHER** Condizioni Meteo.

