

CAMPI DI RAZZA

Le pagine seguenti contengono le regole descritte nei vari numeri della rivista Spike! per l'utilizzo di campi di gioco particolari o di "Razza" nelle tue partite di Blood Bowl. Gli Allenatori devono tener presente che queste regole sono del tutto facoltative. La loro inclusione in una Lega o in un Torneo è a discrezione del Commissario di Lega o dell'Organizzatore del Torneo. Altrimenti, gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una Partita di Esibizione dovrebbero decidere questo tra di loro. Notare che se vengono utilizzate le regole per i campi di gioco di "Razza", non si possono usare le regole degli Stadi e viceversa.

LISTA DEI CAMPI DI RAZZA

ALTARE DI KHORNE

KHORNE

Il campo Altare di Khorne ha due lati. Uno che rappresenta il campo durante il tempo normale, con tutti i tipi di teschio che lo adornano, mentre l'altro lato mostra il campo con la superficie di gioco dopo che Khorne ha fatto piovere sangue sul campo ed i giocatori. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

All'inizio della partita è tutto normale. Khorne è pronto a godersi il suo passatempo preferito, essere testimone di una carneficina inenarrabile durante una partita di Blood Bowl. I simboli di ottone di Khorne ed i teschi inseriti nel campo cominciano a riempire le menti dei giocatori che sentono salire la furia dentro di loro. Dopo che un giocatore dichiara un'Azione Blocco o Blitz, ma prima di tirare qualsiasi dado Blocco, tirare un D6. Con un risultato di 5+, aumentare la Forza del giocatore che Blocca di 1 per la durata dell'azione.

Inoltre, alla fine di ciascun Drive, contare il numero totale delle Perdite che sono state causate. Se il totale di entrambe le squadre è 3 o più, girare il campo sulla superficie Pozza di Sangue.

Khorne è soddisfatto dalla violenza a cui sta assistendo, e lo dimostra facendo piovere sangue sul campo. Questo rende il campo un posto infido, in cui i giocatori possono perdere facilmente l'equilibrio. Quando un giocatore subisce un risultato Spintonato per un'Azione Blocco contro di lui, tirare un D6. Con un risultato di 1, quel giocatore è immediatamente Atterrato dopo essere stato spinto indietro.

CIMITERO DEI NON MORTI

SHAMBLING UNDEAD

Il campo degli Shambling Undead ha due lati, uno che lo rappresenta al crepuscolo, l'altro dopo che il sole è completamente tramontato. Dato che i Maghi oscuri sono più potenti ed illuminano tenuemente la notte, gli spiriti dei tifosi di casa iniziano a manifestarsi! Se entrambi i giocatori sono d'accordo si possono usare le regole seguenti per rappresentare le condizioni inusuali:

Il lato al crepuscolo del campo è usato durante il primo tempo. All'inizio del secondo tempo, scesa l'oscurità, il campo si gira. Il lato notturno trasuda di potente magia e rivela le presenze spettrali dei tifosi e delle riserve. Per la durata del secondo tempo, si applicano i seguenti effetti:

La presenza degli spiriti che si manifestano dalle tombe e dilagano nelle tribune abbandonate, invigorisce ogni squadra di Shambling Undead che gioca su questo campo. Una squadra di Shambling Undead che gioca su questo campo guadagna un +1 di Fan Factor per la durata del secondo tempo, fino ad un massimo di 7.

Inoltre, appena scende l'oscurità ed una nebbiolina sale intorno ai piedi dei giocatori, la visibilità diventa un lusso per chiunque. Per la durata di questo tempo possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapido e Passaggio Corto.

CAMPO DEL GELO ESTIVO

ELVEN UNION

Il campo degli Elven Union ha due lati: uno ricoperto di ghiaccio magico e l'altro accompagnato dal clima perfetto per Blood Bowl. All'inizio della partita stabilite quale lato del campo usare lanciando una moneta.

Ogni volta che le regole richiedono un tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo (ad esempio all'inizio della partita, ogni volta che si ottiene un risultato Tempo Capriccioso per il Kick-Off o qualsiasi altro effetto come una Carta Special Plays), invece di effettuarlo tirare 1D6. Con un risultato di 4, 5 o 6 girare il campo dall'altro lato prima di schierarsi per il Drive successivo.

Quando è in gioco il lato del campo non ghiacciato, i poli magici sono allineati e le condizioni meteo sono considerate Condizioni Perfette, come per le normali regole delle Condizioni Meteo di Blood Bowl.

Quando è in gioco il lato ghiacciato si applicano le seguenti regole: se un giocatore si muove di più di sei caselle in una singola azione (inclusi i Rush), si muove automaticamente di una casella addizionale dopo aver terminato il proprio movimento (questa casella extra conta comunque come parte della sua Azione). Tale movimento deve essere nella stessa direzione in cui stava muovendo quando è arrivato nella casella finale. Se ciò porta il giocatore in una casella occupata viene invece atterrato nella casella in cui si trova. Altrimenti dopo che si è mosso della casella extra, il giocatore effettua un tiro di Agilità con un modificatore +1 ignorando le Zone Tackle. Se fallisce il test, viene collocato Prono (non si effettua il Tiro Armatura); ciò non provoca un Turnover, a meno che il giocatore non stava portando il pallone.

CAMPO INVASO DALLA GIUNGLA**AMAZON**

Il campo Invaso dalla Giungla ha due lati, uno che lo rappresenta in un tempo ideale, (sebbene leggermente umido), con la giungla relativamente calma. L'altro che lo rappresenta durante un acquazzone improvviso che rende la superficie della giungla minacciosa sotto i piedi e facendo spuntare molte delle creature della giungla dai loro nascondigli:

All'inizio della partita, la Superficie della Giungla è ricoperta da viticci e sottobosco, dove ci sono le piccole creature della giungla che si concedono dei pisolini per sfuggire al calore. Svegliare queste creature può essere pericoloso, dato che una gran parte di loro è velenosa! Quando un giocatore entra in una casella entro due caselle da una botola durante la sua attivazione, deve tirare un D6. Con un risultato di 2+ non succede nulla. Con un risultato di 1, l'attivazione del giocatore finisce immediatamente nel tentativo di non allarmare le creature appena svegliate.

Inoltre, alla fine di ogni Drive, tirare un D6. Con un risultato di 5+, girare il campo sul lato dell'Acquazzone Torrenziale per il resto della partita.

La pioggia costante rende arduo anche per il giocatore più capace di raccogliere il pallone dalla superficie della giungla. I giocatori devono applicare un modificatore -1 aggiuntivo al loro Test di Agilità quando tentano di raccogliere il pallone. Inoltre la pioggia battente ha svegliato la maggior parte delle mortali creature della giungla che si aggirano in agguato a bordo campo nella speranza di uno spuntino fuori programma. Aggiungere 1 ad ogni Tiro Infortunio per i giocatori spinti nella folla.

GIARDINO DI NURGLE**NURGLE**

Il campo dei Nurgle ha due lati, uno rappresenta il campo in uno stato di ibernazione, l'altro molto più vigoroso e pieno di flora e fauna! Se i giocatori sono d'accordo, possono applicare le seguenti regole per rappresentare le insolite condizioni:

Il lato Giardino Ibernato viene usato nella prima metà della partita. Se durante il primo tempo un giocatore di una delle due squadre viene rimosso come Perdita per qualsiasi motivo, larve e piante demoniache si destano ed erompono dal terreno. Se ciò accade, a metà partita gira il campo sul Giardino in Fiore. Per la durata del secondo tempo non c'è bisogno di tirare per le Condizioni Meteo; la condizione meteo in effetto è la 11 – Acquazzone, a causa dei miliardi di vermi che sbucano dal terreno, ricoprendo il pallone e rendendolo difficile da maneggiare.

Inoltre, se il lato Giardino in Fiore è in uso nel secondo tempo, il terreno diventa pericoloso perché attorno ai piedi dei giocatori spuntano piante demoniache che li fanno inciampare. Se qualsiasi giocatore tenta di muoversi di sette o più caselle, deve tirare 1D6 per ogni casella dopo la sesta. Con 1 il giocatore cade nella casella in cui stava muovendo, come se avesse fallito un tiro per i Rush.

Se in qualsiasi momento del secondo tempo il risultato sulla Tabella dell'Evento Kick-Off è 8 – Tempo Capriccioso, il pallone semplicemente devia di una casella addizionale in una direzione a caso prima di atterrare e rimbalzare senza ulteriori cambiamenti o effetti.

CAMPO DELL'IDILLIO RURALE**HALFLING**

Il campo degli Halflings ha due lati, uno che rappresenta il campo pittoresco ad inizio partita, l'altro che lo rappresenta dopo i banchetti e le celebrazioni occorse nel primo tempo. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il lato ricoperto di margherite è usato nel primo tempo. Il campo è poco più di un rettangolo di erba con del cordame che lo divide in due metà, con le Aree di Meta segnate da coperte da picnic e maglioni dismessi.

Quando la squadra che calcia si schiera per un Drive, possono scegliere se considerare la loro linea di Scrimmage la normale Linea di Scrimmage, o una fila di caselle indietro nella propria metà campo o la fila di caselle in avanti nella metà campo avversaria. Questo crea una linea di metà campo provvisoria per questo calcio d'inizio, che la squadra che riceve deve utilizzare mentre schiera i suoi giocatori, ed è considerata ai fini di ottenere un Touchback.

Durante la pausa, i tifosi invadono il campo, raziando i bar ed i chioschi. Nell'entusiasmo generale la superficie è calpestata e diventa impraticabile con le righe ancora meno visibili. Durante il secondo tempo, il limite di due giocatori nelle Aree Laterali non si applica a nessuna squadra. Inoltre, tutti i giocatori subiscono una Penalità -1 al loro Movimento per tutta la durata della partita, fino ad un minimo di 4. Tuttavia i giocatori possono tentare di fare Rush una volta in più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori, 4 se hanno l'Abilità Sprint).

CAMPO NIGHTMARE**NECROMANTIC HORROR**

Il campo dei Necromantic Horror ha due lati, uno con il tempo del giorno sebbene si giochi al crepuscolo, l'altro che rappresenta il tempo di notte, quando il campo diventa più "irrequieto". Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

LUCE IN DISSOLVENZA

All'inizio della partita siamo al crepuscolo; il sole sta tramontando e le ombre si allungano nella dissolvenza della luce. Questo rende leggermente più complicato passare la palla accuratamente alle lunghe distanze, così che tutti i giocatori subiscono una penalità aggiuntiva di -1 quando eseguono un'Azione Passaggio Lungo o Passaggio Bomba. Alla fine del primo tempo girare il campo sul lato la Morte della Notte.

LA MORTE DELLA NOTTE

L'oscurità della notte è calata completamente sulla Sylvania, rendendo impossibile per i giocatori vedere oltre pochi metri nel buio assoluto. I giocatori non possono eseguire Azioni Passaggio Lungo o Passaggio Bomba. Inoltre è durante la Morte della Notte che il campo diventa "vivo". Durante il secondo tempo giocato su un campo Nightmare dei Necromantic Horror si applicano le seguenti regole:

MANI E VITICCI STRINGENTI

Da sotto la superficie del campo, sbucano i viticci posseduti dalle zucche e le mani artigliate dei Non Morti, che si attaccano ai piedi dei giocatori. Qualsiasi giocatore che tenta di eseguire un Dodge, un Leap o di fare Rush subisce una penalità -1 al tiro del dado.

LAGO GHIACCIATO NORSE

Il campo dei Norse ha due lati, uno che lo rappresenta in un tempo ideale, con il lago ricoperto da un sottile strato di ghiaccio. L'altro che lo rappresenta dopo che alcuni eventi disastrosi hanno causato delle crepe nel ghiaccio che espongono l'acqua sottostante. Se entrambi i giocatori sono d'accordo si possono usare le regole seguenti per rappresentare le condizioni inusuali:

All'inizio della partita, le acque del lago sono solide come l'astrogranito. È difficile trovare la giusta aderenza sulla superficie, e quando i giocatori la trovano il problema diventa fermarsi! I giocatori possono provare un Rush una volta in più. Tuttavia, devono applicare un modificatore -1 per ogni tentativo di Rush dopo il primo.

Inoltre, alla fine di ogni Drive, prima di rimuovere dal campo le miniature, contare il numero totale dei giocatori Proni in campo. Se il totale fra entrambe le squadre è 5 o più, girare il campo sul lato della Superficie Crepata.

Tutti questi giocatori che percuotono il campo hanno creato una reazione a catena di crepe e fessure. I giocatori hanno bisogno di essere molto cauti nei movimenti per evitare di cadere sulla superficie irregolare! I giocatori subiscono un modificatore aggiuntivo -1 sui Test di Agilità quando tentano un Dodge, un Leap o di Saltare o atterrare dopo essere stati lanciati.

SANTUARIO ARBOREO WOOD ELF

Il campo dei Wood Elf ha due lati, uno che rappresenta l'energia audace della primavera, l'altro che rappresenta la calma dell'autunno quando gli spiriti della foresta emergono dalle loro case cantando melodie rilassanti. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il lato verde e vibrante del campo è usato durante il primo tempo. Questo lato rappresenta la foresta in primavera in piena esplosione di vita con i suoi alberi rinvigoriti dall'energia del gioco. Tutti i giocatori possono fare Rush una volta il più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori, quattro se il giocatore ha l'Abilità Sprint). Se durante il primo tempo, sono state subite in totale da entrambe le squadre 3 o più perdite, l'aggressività della foresta è stata saziata e la stagione cambia. Per il resto del secondo tempo si applicano le seguenti regole:

La foresta ha cambiato il suo stato d'animo in uno di pace e buona volontà, i giocatori si ritrovano molto meno predisposti a infliggere infortuni all'avversario. Sottrarre 1 da tutti i Tiri Armatura che sono parte di Azioni Blocco o Fallo. In aggiunta, aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri di dado fatti per vedere se un giocatore si riprende dal KO, dato che gli spiriti della foresta sono usciti dai buchi dei loro alberi per prendersi cura degli infortunati.

TEMPIO DEL CHAOS CHAOS CHOSEN

Durante il primo tempo della partita si usa il lato scuro del campo. Se durante il primo tempo, un giocatore di qualsiasi squadra viene rimosso come Perdita per qualsiasi motivo, attorno alle empie icone e ai sigilli oscuri inizia a ribollire la lava. In tal caso, durante l'intervallo volta il campo in modo da mostrare il lato illuminato. Per la durata del secondo tempo, la condizione meteo in campo è la 2 – Caldo Soffocante, poiché la temperatura si alza e il clima si fa sempre più infernale.

Inoltre se nel secondo tempo è in uso il lato illuminato del campo, il terreno si fa più insidioso poiché esseri demoniaci tentano di ghermire i piedi dei giocatori. Per riuscire a fare dei Rush, un giocatore deve ottenere 3+ invece di 2+.

Quando è in uso il lato illuminato del campo, non c'è bisogno di tirare per le Condizioni Meteo. Questi effetti sostituiscono le normali condizioni meteo per la durata del secondo tempo, e se in qualsiasi momento si ottiene un risultato 8 – Tempo Capriccioso sulla Tabella del Calcio d'Inizio, il pallone devia semplicemente di una casella aggiuntiva in una direzione casuale prima di atterrare e rimbalzare senza ulteriori cambiamenti o effetti.

Tuttavia, se non è stato versato sangue sul campo durante la prima ripresa, cioè se non sono state causate Perdite per qualsiasi motivo, gli Dei del Chaos sono scontenti. Un bizzarro silenzio piomba sull'arena ed i tifosi, stranamente, tacciano. Entrambe le squadre riducono il proprio Fan Factor di 1 per il resto della partita.

TEMPIO DI LUSTRIA LIZARDMEN

Il campo dei Lizardmen ha due lati, uno che rappresenta un campo costruito dentro un tempio in rovina dimenticato, l'altro che lo rappresenta nel pieno del suo splendore benedetto dal potere degli Old Ones, con fiumi di lava ribollente che sgorga dal cuore della terra lungo mistici canali che illuminano antichi glifi e pittogrammi di incomprensibili significato. Se i due giocatori sono d'accordo, le seguenti regole sono utilizzate per rappresentare queste condizioni inusuali:

Il Tempio di Lustria è antico, costruito in astrogranito invece che in morbida erbetta. Tale indistruttibile materiale è raramente usato nel Vecchio Mondo a causa degli ingenti infortuni che provoca, ma a Lustria un po' di sangue versato è considerato compiacere Nuffle. Per la durata della partita, quando un giocatore viene Atterrato aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura.

Inoltre, il lato dormiente del campo è usato durante il primo tempo. Se durante il primo tempo entrambe le squadre segnano uno o più Touchdown, il boato della folla risveglia l'antico potere del tempio. Nell'intervallo fra i due tempi il campo viene girato. Per tutta la durata del secondo tempo si applicano i seguenti effetti:

Man mano che il campo si riempie di lava, la già alta temperatura tropicale diventa insopportabile. All'inizio del secondo tempo non tirare sulla Tabella dell'Evento Kick-Off. Piuttosto considerare che sia uscito il risultato 8 – Tempo Capriccioso, ma invece di fare un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo, applicare gli effetti del risultato 2 Caldo Soffocante per il resto della partita.

VASCELLO CORSARO**DARK ELF**

Il campo dei Dark Elf ha due lati, uno che rappresenta il campo su un vascello corsaro nei mari calmi e tranquilli, l'altro che lo raffigura mentre la nave è attaccata da una potente creatura degli abissi e trascinata fra le onde! Se entrambi i giocatori concordano, si possono usare le seguenti regole per rappresentare le insolite condizioni:

Durante il primo tempo della partita si usa il lato calmo del campo. Se nel primo tempo qualsiasi squadra segna uno o più Touchdown, il boato della folla e dell'equipaggio attirano le attenzioni e la curiosità di un poderoso mostro marino, che trascina il vascello sott'acqua. I giocatori continuano tuttavia a giocare; è inaudito abbandonare una partita di Blood Bowl una volta che è iniziata! Per la durata del secondo tempo si applicano i seguenti effetti:

Mentre il vascello condannato viene gradualmente trascinato sotto le onde, la superficie di gioco si fa scivolosa. Ogni volta che un giocatore si riprende dopo essere stato Stordito, tira 1D6. Con 1, tenere la faccia nella salsedine non gli ha fatto bene e rimane Stordito per un altro turno.

Inoltre i tentacoli del mostro curioso ostacolano considerevolmente il movimento mentre esplorano il ponte in cerca di prede. Tutti i giocatori di entrambe le squadre subiscono una penalità di -1 al loro Movimento fino ad un minimo di 3, per la durata del secondo tempo, poiché devono prestare una particolare attenzione a dove mettono i piedi.

