

# SQUADRE FAMOSE

Le pagine seguenti contengono le regole speciali per le squadre più famose di una determinata razza, descritte nei vari numeri della rivista Spike! per l'utilizzo 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. Alcune regole sono state riviste in funzione ed adattamento del nuovo regolamento edizione 2020.

## LISTA DELLE SQUADRE FAMOSE

### **ATHELORN AVENGERS** **WOOD ELF**

#### **I FAVORITI DELLA FORESTA**

Quando un giocatore avversario è spinto fuori dal campo fra la Folla c'è una grande possibilità che il giocatore svanisca in una densa oscurità arboreale e che non si rivedrà fino al fischio finale. Tirare un D6 quando un giocatore avversario è spinto fra la Folla. Con un risultato di 4+ il giocatore scompare nel sottobosco e non prende più parte alla partita. Con un risultato di 1-3 effettuare un Tiro Infortunio normalmente.

Inoltre se si ottiene un risultato Soleggiato sulla Tabella delle Condizioni Meteo, trattarlo come Condizioni Perfette invece.

### **CHAMPIONS OF DEATH** **SHAMBLING UNDEAD**

#### **MAESTRO NEGROMANTE**

All'inizio della partita, nominare un giocatore avversario. Per la durata di questa partita il giocatore avrà il Tratto Decay a rappresentare la determinazione con cui il Maestro Negromante voglia quel giocatore per la sua squadra. Inoltre, una volta per partita, un giocatore della sua squadra può usare l'Abilità Regeneration con un risultato di 2+ invece che del normale 4+. Deve essere dichiarato prima di lanciare il dado che questo Tratto sarà usato.

### **DOOM LORDS** **CHAOS CHOSEN**

#### **BENEFICI DELL'OSCURO AIUTO**

Tirare un D6 all'inizio della Sequenza Pre-Partita. Con un risultato di 3+ l'Arcinemico è presente e segue la partita da una saletta Vip per gli ospiti d'onore.

Se l'Arcinemico è presente, i Doom Lords guadagnano automaticamente +1 alla loro caratteristica di Tifosi Sfegatati che potrebbe portarla provvisoriamente fino ad un massimo di 7. Inoltre gli Arbitri sono intimiditi dalla sua presenza e l'Allenatore dei Doom Lords può contestare la Chiamata del Fallo con successo con un risultato di 5+ su un D6 invece che con il solo 6.

### **FIRE MOUNTAINS GUT-BURSTERS** **OGRE**

#### **ATTACCABRIGHE**

Durante il suo turno, quando un giocatore Ogre o Runt Punter della Squadra dei Fire Mountains Gut-Bursters esegue un Blocco (che non sia parte di un'Azione Blitz) può ritirare un singolo dado che ha ottenuto un risultato Entrambi a Terra.

### **GREENFIELD GRASSHUGGERS** **HALFLING**

#### **CRONOMETRAGGIO DISASTROSO**

Se la Squadra dei Greenfield Grasshuggers ha il Fan Factor più alto dell'avversario, piuttosto che tirare sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off, all'inizio di ogni Drive, l'Allenatore dei Greenfield Grasshuggers può scegliere se perdere tempo o affrettare le cose. Non si tirano dadi e l'evento è automaticamente Tempo Scaduto come se si fosse ottenuto un risultato di 3. Inoltre, piuttosto che risolvere l'evento Tempo Scaduto normalmente, l'Allenatore dei Greenfield Grasshuggers può scegliere se muovere il segnalino del turno di entrambe le squadre di uno spazio in avanti o indietro senza tenere conto del numero del turno corrente.

### **GWAKAMOLI CRATER GATORS** **LIZARDMEN**

#### **MURO DI SCUDI**

Durante il primo turno della squadra avversaria di ogni Drive, qualunque giocatore In Piedi dei Gwakamoli Crater Gators che è stato schierato sulla Linea di Scrimmage, ottiene l'Abilità Stand Firm. Inoltre durante il primo turno della squadra avversaria di ogni Drive, Krocbloq (Saurus Blocker) ottiene l'Abilità Side Step.

### **KARA TEMPLE HARPIES** **AMAZON**

#### **BENEDIZIONE DI KALIM**

Una volta per partita, all'inizio di qualsiasi dei turni delle Kara Temple Harpies, il loro Allenatore può usare questa Abilità. Fino all'inizio del prossimo turno di squadra delle Kara Temple Harpies, tutte le sue giocatrici ottengono l'Abilità Block.

### **NAGGAROTH NIGHTWINGS** **DARK ELF**

#### **PREDILETTI DI KHAINE**

Ogni volta che un giocatore avversario viene spinto fuori dal campo fra la Folla, c'è una maggiore possibilità che sia ferito dagli invasati adepti di Khaine fra il pubblico. Quando effettui un Tiro Infortunio per un giocatore spinto tra la Folla, aggiungi +1 al risultato.

Inoltre, se sulla Tabella dell'Evento Kick-Off si ottiene il risultato Invasione di Campo, l'Allenatore dei Naggaroth Nightwings ottiene un modificatore +1 ai propri tiri del D6. Ciò in aggiunta ai modificatori per il Fan Factor.

## **NURGLE'S ROTTER** **NURGLE**

### **LA PIAGA SI DILAGA**

Quando tira per determinare da quanti tifosi della domenica è composto il suo seguito fra il pubblico, l'Allenatore dei Nurgle's Rotter può tirare un D3 aggiuntivo. Ciò rappresenta le malattie contagiose che imperversano sugli spalti e i tifosi febbricitanti che decidono rapidamente di supportare i Rotters sperando nel perdono del loro patrono.

Inoltre i Nurgle's Rotter hanno un Incentivo Medico della Peste come membro permanente dello Staff di Bordo Campo.

## **THE BÖGHENHAFEN BARONS** **IMPERIAL NOBILITY**

### **OSSERVARE IL GIOCO**

I giocatori dei Böhghenhafen Barons possono ritirare il D6 quando tentano un Intercetto. Inoltre se il pallone tocca terra a causa di un giocatore avversario che ottiene un Fumble su un tentativo di Passaggio o non riceve il pallone, un giocatore di Böhghenhafen Barons può muovere una casella più vicino al pallone, ignorando le Zone di Tackle. Se ciò porta il giocatore nella stessa casella del pallone, può tentare di prenderla.

## **THE MIDDENHEIM MAULERS** **OLD WORLD ALLIANCE**

### **L'ARENA MIDDENHEIM**

All'inizio di ogni partita in cui giocano i Middenheim Maulers, tirare un D6. Con un risultato di 1-3, la partita è disputata su un normale campo di Blood Bowl. Con un risultato di 4 o più, la partita è disputata nell'Arena Middenheim. Per la durata della partita, applicare un modificatore +1 per ogni Tiro Armatura eseguito quando un giocatore viene Atterrato. Inoltre, i Middenheim Maulers hanno un enorme supporto da parte dei Middenheim, perciò i Middenheim Maulers ottengono un modificatore +1 per il tiro sul D3 dei tifosi della domenica

## **THE MIGHTY CRUD CREEK NOSEPICKERS** **SNOTLING**

### **MANDAMI IN CAMPO COACH!**

I Mighty Crud Creek Nosepickers possono acquistare l'Incentivo Esordienti Ribelli a metà prezzo. 50.000 gp invece che i normali 100.000 gp. I Mighty Crud Creek Nosepickers ottengono 3D3+4 Giocatori Vagabondi dall'Incentivo Esordienti Ribelli, invece che i normali 2D3+1. Inoltre fintanto che l'Allenatore non sia Espulso, i Mighty Crud Creek Nosepickers possono scegliere di rimuovere dallo spazio Riserve della loro panchina un D3+1 giocatori con l'Abilità Swarming e mandarli in campo invece che il normale D3.

## **THE MONGREL HORDE** **CHAOS RENEGADE**

### **MALVAGITÀ ALLO STATO PURO!**

Durante la Sequenza Pre-Partita, prima di tirare la moneta/dado per il calcio d'inizio, selezionare casualmente un D3 giocatori dei Mongrel Horde. Questi giocatori, per i più nefasti motivi, non saranno disponibili in campo, e non potranno essere schierati per il primo Drive. Saranno nuovamente disponibili normalmente a partire dal secondo Drive.

Inoltre per rispecchiare la natura intimidatrice dei suoi giocatori, la squadra dei Mongrel Horde ottiene un Incentivo Mazzetta gratuito all'inizio della partita.

## **THE NORSKA RAMPAGERS** **NORSE**

### **BIRRA DORATA**

Quando tira per vedere se un giocatore dei Norsca Rampagers si riprende con successo da un KO, riceve un bonus +2 per quel tiro.

## **THE SKULL-TRIBE SLAUGHTERERS** **KHORNE**

### **PER IL TRONO DEI TESCHI!**

Quando un giocatore avversario subisce un risultato MORTO durante una partita, gli Skull-Tribe Slaughterers ottengono immediatamente un Re-Roll gratuito per il resto della partita.

## **THE THUNDER VALLEY GREENSKINS** **BLACK ORC**

### **COLPISCI E MUOVI!**

Una volta per turno, quando un Black Orc esegue un'Azione Blocco o Blitz che non risulta in un Turnover, un singolo giocatore libero Goblin Bruiser può muovere fino a tre caselle. Questo non conta come attivazione del giocatore, quindi può ancora essere attivato, e perciò muovere più tardi nel turno.

## **THE UNDERWORLD CREEPERS** **UNDERWORLD DENIZENS**

### **SCAZZOTTATE IN PANCHINA**

Se il punteggio degli Underworld Creepers è più basso di quello del suo avversario alla fine di ogni suo turno, tirare un D6 e aggiungere la differenza al punteggio. Per esempio, se il punteggio è 3-1 a favore dell'avversario, aggiungere 2 al tiro del dado. Se il risultato è 5 o più, scoppia una scazzottata nella propria panchina. Tirare un D6 per ogni giocatore degli Underworld Creepers presente nello spazio Riserve. Con un risultato 1-3 essi sono KO. I tifosi amano queste scaramucce, è uno dei grandi motivi per cui gli Underworld Creepers hanno un nutrito seguito di tifosi, che inciteranno quel che rimane della squadra a giocare ancora più duro! Per ogni giocatore diventato KO in questo modo, la squadra dei Underworld Creepers ottiene un Re-Roll di Squadra come bonus.

## **THE WOLFENBURG CRYPT-STEALERS** **NECROMANTIC HORROR**

### **ARRIVERANNO ANCORA!**

Durante il primo turno della squadra avversaria di ciascun Drive, ogni giocatore In Piedi dei Wolfenburg Crypt-Stealers è considerato come avere l'Abilità Disturbing Presence.