

PIAZZAMENTO

Come per le normali partite di Blood Bowl, entrambi gli Allenatori schierano in campo tutti i loro giocatori disponibili. Se ci sono più di sette giocatori disponibili, quelli che non sono stati scelti per giocare il Drive vengono messi nello spazio delle Riserve fino all'inizio del prossimo Drive, in cui possono entrare. Una squadra non può schierare più di sette giocatori all'inizio di un Drive.

La squadra che calcia si schiera per prima, seguita dalla squadra che riceve, come segue:

- Entrambe le squadre si schierano completamente all'interno dell'area compresa tra la propria Area di Meta e la propria Linea di Scrimmage. Nessuna squadra può schierare giocatori nell'area tra le due Linee di Scrimmage.
- Ogni squadra può schierare un massimo di un giocatore in ogni Area Laterale. In altre parole, ogni squadra può schierare due giocatori nelle Aree Laterali, a condizione che siano divisi equamente (un giocatore in ogni Area Laterale).

- Una squadra deve schierare un minimo di tre giocatori nelle caselle all'interno del Centro Campo, direttamente adiacenti alla propria Linea di Scrimmage.

Nota che se una squadra si trova ridotta a soli tre giocatori o meno, può "concedere" senza penalità prima di schierarsi, come descritto nel regolamento di Blood Bowl. Se desideri continuare a giocare, i giocatori disponibili devono essere posizionati sulla Linea dello Scrimmage, come descritto sopra.

Quando la squadra che calcia il pallone, si avrà un Touchback se il pallone uscirà dal campo o attraversa la Linea di Scrimmage finendo nel terzo di campo della squadra che calcia. Se il pallone atterra in una casella nell'area fra le due Linee di Scrimmage, non c'è nessun Touchback.

EVENTO KICK-OFF

Come per la Tabella delle Preghiere a Nuffle, la Tabella dell'Evento Kick-Off usata per Blood Bowl Sevens, differisce leggermente dalla Tabella dell'Evento Kick-Off standard.

TABELLA - EVENTO KICK-OFF

2D6 RISULTATO

2 GET THE REF (CHIAMA L'ARBITRO)

Ogni squadra ottiene un Incentivo Mazzetta gratuito. Questo deve essere usato entro la fine della partita, altrimenti andrà perso.

3 TIME-OUT (TEMPO SCADUTO)

Se il segnalino del turno della squadra che calcia è al turno 4,5 o 6, entrambi gli Allenatori lo spostano indietro di uno spazio. Altrimenti, entrambi gli Allenatori spostano il loro segnalino del turno in avanti di uno spazio.

4 SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)

D3+1 giocatori Liberi della squadra che calcia può essere rischierato in una diversa posizione, seguendo le normali regole del piazzamento.

5 HIGH KICK (CALCIO ALTO)

Un giocatore della squadra che riceve può essere mosso dal numero di caselle necessarie, indipendentemente dal suo MA, per posizionarsi nella stessa casella dove cadrà il pallone.

6 CHEERING FANS (TIFOSI SCATENATI)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il numero di Cheerleaders del loro Roster di Squadra. L'Allenatore con il punteggio più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle. In caso di parità, nessun Allenatore tira sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle. Notare che se ottieni un risultato che è attualmente in vigore, devi ripetere il tiro. Tuttavia, se ottieni un risultato che è stato ottenuto in precedenza ma il cui effetto è terminato, non c'è bisogno di ripetere il tiro.

7 BRILLANT COACHING (ALLENAMENTO EFFICACE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il numero di Assistenti Allenatori presenti sul Roster di Squadra. L'Allenatore con il numero più alto guadagna un Re-Roll di Squadra extra per il Drive da giocare. Se non viene utilizzato entro la fine del Drive, questo Re-Roll di Squadra andrà perso. In caso di pareggio nessun Allenatore guadagna un Re-Roll di Squadra extra.

2D6 RISULTATO

8 CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)

Effettua un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Meteo ed applica il risultato. Se esce "Condizioni Perfette" come risultato di questo nuovo tiro, la palla fa una deviazione prima di atterrare.

9 QUICK SNAP (SCARTO RAPIDO)

D3+1 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella in ogni direzione.

10 BLITZ

D3+1 giocatori Liberi della squadra che calcia possono essere attivati per un'azione di Movimento, uno di questi giocatori può effettuare un Blitz, ed uno può effettuare un'Azione Lanciare Compagni. Se il giocatore Cade a Terra o finisce Atterrato, nessun altro giocatore può essere attivato ed il Blitz termina immediatamente.

11 OFFICIOUS REF (ARBITRO INVADENTE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6 e sommano il valore di Fan Factor segnato nel Roster di Squadra. L'Allenatore con il risultato minore, sceglie un suo giocatore a caso tra quelli in campo, in caso di pareggio entrambi gli Allenatori scelgono a caso un proprio giocatore. Tira 1D6 per il giocatore selezionato, con risultato 2+ arbitro e giocatore discutono animosamente. Il giocatore viene Stordito e messo Prono. Con risultato di 1, il giocatore viene immediatamente Espulso.

12 PITCH INVASION (INVASIONE DI CAMPO)

Gli Allenatori tirano un D6 e sommano il loro valore di Fan Factor. L'Allenatore che ottiene il punteggio minore sceglie casualmente D3 dei propri giocatori tra quelli in campo. In caso di pareggio entrambi gli Allenatori selezionano casualmente D3 dei loro giocatori tra quelli in campo. Tutti i giocatori selezionati casualmente vengono posizionati Proni e Storditi.



0-5 DESPERATE MEASURES (MISURE DISPERATE)

50.000 GP

(Qualsiasi Squadra)

Le Misure Disperate sono un nuovo tipo di Incentivo esclusivo di Blood Bowl Sevens. Non Rappresentano solo i “giochetti sporchi” di cui sono capaci le squadre dilettantistiche, ma il punto più basso dove un Allenatore, i giocatori, i tifosi e anche gli amici e la famiglia si possono spingere per ottenere un vantaggio.

Per ogni Incentivo Misure Disperate acquistato, tirare una D8 sulla tabella sottostante, rilanciando i risultati duplicati, e prendendo nota del risultato. Ogni risultato può essere utilizzato una volta per partita come descritto di seguito:

TABELLA - MISURE DISPERATE

ID8 RISULTATO

1 YOU DOPE (SEI DROGATO)

Uno dei tuoi giocatori ha sperimentato pozioni che migliorano le prestazioni. Puoi giocare questa Misura Disperata durante il passaggio 1 della prima Sequenza d'Inizio del Drive della partita. Scegli un giocatore della tua squadra, questo giocatore avrà sia la Forza che l'Agilità migliorata di 1 per la durata della partita. Tuttavia, quando termina un Drive a cui ha preso parte questo giocatore, anche se questo giocatore non era in campo alla fine del Drive, tirare un D6 per questo giocatore:

- Con un risultato di 3+, il giocatore si sente fantastico!
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore subisce una terribile reazione allergica e deve saltare il resto della partita.

2 RAZZLE-DAZZLE (DACCI SOTTO)

Uno dei tuoi giocatori si è allenato duramente per la prossima partita. Puoi giocare questa Misura Disperata quando si attiva il giocatore scelto. Questo giocatore può effettuare due azioni invece di una, ma non può effettuare la stessa azione due volte. In aggiunta, un giocatore non può effettuare due azioni differenti che contengono entrambe un'Azione Movimento (come un'Azione Blitz, seguita da un'Azione Movimento).

3 HANGOVER (POSTUMI DELLA SBORNIA)

Un giocatore della squadra avversaria è uscito a festeggiare la sera prima della partita ed è stato sveglio fino a tardi. Puoi giocare questa Misura Disperata prima del passaggio 1 della prima Sequenza d'Inizio del Drive della partita. Seleziona casualmente un giocatore avversario. Quel giocatore deve perdere il primo Drive della partita.

4 GRUDGE MATCH (PARTITA DEL RANCORE)

La tua squadra ha una forte e violenta rivalità di vecchia data con la squadra avversaria. Puoi usare questa Misura Disperata all'inizio di uno dei turni della tua squadra, prima che qualsiasi giocatore venga attivato. Per la durata di questo turno di squadra, la tua squadra può commettere un numero qualsiasi di Falli, invece di uno solo.

5 SET PIECE (TATTICA DI GIOCO)

In preparazione della partita, la tua squadra si è esercitata su alcuni calci piazzati. Puoi giocare questa Misura Disperata quando si attiva un giocatore per eseguire un'Azione di Passaggio. Il passaggio è automaticamente preciso e (a meno che il passaggio non venga intercettato) la palla viene ricevuta automaticamente.

6 SPORTS ESPIONAGE (SPIONAGGIO SPORTIVO)

Hai ingaggiato una spia per rubare il quaderno degli schemi avversari per conoscere in anticipo le giocate ed avvantaggiarti. Puoi giocare questa Misura Disperata quando la tua squadra subisce un Turnover. Utilizzando questa Misura Disperata, la tua squadra otterrà un Re-Roll di Squadra gratuito.

7 DISCARDED BANANA SKIN (BUCCIA DI BANANA)

Qualcuno ha fatto uno spuntino con una banana energetica. Puoi usare questa Misura Disperata quando un giocatore avversario entra nella Zona Tackle di uno dei tuoi giocatori. L'avversario Cade a Terra immediatamente.

8 MAGIC SCROLL (PERGAMENA MAGICA)

Un uomo dall'aria sospettosa di un'agenzia di scommesse ti dà una pergamena di incantesimi prima della partita. Potresti essere sospettoso, ma saresti sciocco a non leggerlo ad alta voce... non credi? La tua squadra guadagna un singolo Incentivo Hireling Sports Wizard gratuito (vedi il regolamento di Blood Bowl).