

0-2 MEDICI VAGABONDI (WANDERING APOTHECARY) 100.000 GP (solo squadre che possono ingaggiare un Medico)

Qualsiasi squadra che può normalmente ingaggiare un Medico, può ingaggiare come Incentivo uno o due Medici Vagabondi per la partita. Spesso questi Medici sono barbieri cerusici locali, presenti per vedere la partita e disposti a recuperare il prezzo del biglietto portando aiuto. Altri sono esperti di discutibile veridicità, che sperano di dimostrare il valore dei loro metodi poco ortodossi. I Medici Vagabondi seguono tutti le regole per i normali Medici, come descritto a [pagina 34](#). Tuttavia, a differenza di un normale Medico, un Medico Vagabondo può tentare di curare qualsiasi Giocatore Vagabondo o Mercenario che la squadra include, ma non possono tentare di curare una Star Player.

0-1 ASSISTENTE MORTUARIO (MORTUARY ASSISTANT) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight")

I negromanti sono sempre alla ricerca di una mano con il loro lavoro, e spesso gli addetti mortuari locali sono desiderosi di guadagnare qualche entrata extra. Un Assistente Mortuario è un maestro di ago, filo e filo ritorto, collega l'osso dell'anca a quello della gamba, esegue i riti funebri e così via. Possono davvero riportare i giocatori a sgambettare in campo! Un Assistente Mortuario può essere utilizzato una volta per partita per ripetere un tiro di Rigenerazione fallito per qualsiasi giocatore in quel momento in squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi i Mercenari o le Star Players.

0-1 MEDICO DELLA PESTE (PLAGUE DOCTOR) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Favoured of Nurgle")

I Medici della Peste che accompagnano le squadre allineate a Nurgle sono esperti nella cura delle tante piaghe virulente e disturbi che infettano i seguaci. Una volta per partita, un Medico della Peste può essere usato per ripetere un tiro di Rigenerazione fallito per un giocatore della propria squadra. In alternativa, una volta per partita il Medico della Peste può essere usato esattamente allo stesso modo di un Medico quando un giocatore della propria squadra viene messo KO (vedi [pagina 34](#)). I Medici della Peste curano tutti i giocatori attualmente nella squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi Mercenari o Star Players.

0-1 ESORDIENTI RIBELLI (RIOUS ROOKIES) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Low Cost Linemen")

Prima della partita, l'Allenatore si avventura al di fuori dello stadio armato di manciate di spiccioli e gadgets che lancia alla folla adorante, raccontando loro che sono stati assunti e questa partita è la loro grande occasione di sfondare nel Blood Bowl. Indipendentemente dal numero di giocatori disponibili per questa partita e in aggiunta a tutti i Giocatori Vagabondi, la squadra, per sopperire all'eventuale penuria di giocatori, guadagna 2D3+1 Giocatori Vagabondi per questa partita. Questi giovani speranzosi dalla faccia pulita possono portare il numero di giocatori nel tuo Roster di Squadra temporaneamente al di sopra di 16. Essi sono normali Giocatori Vagabondi sotto ogni altro aspetto e a meno che non vengano ingaggiati nella Sequenza Post-Partita, verranno rimandati per la loro strada una volta terminata la partita.

0-1 CAPOCUOCO HALFLING (HALFLING MASTER CHEF) 300.000 GP (100.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Halfling Thimble Cup")

L'entourage di molte squadre può includere diversi chef di fama mondiale che si danno da fare con la preparazione dei banchetti di fine primo tempo e di fine partita per i giocatori. I deliziosi aromi che emanano dalla panchina della squadra molto spesso distraggono gli avversari tanto quanto rinvigoriscono i tuoi giocatori! All'inizio sia del primo che del secondo tempo, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3 dell'inizio della Sequenza del Drive, tirare 3D6. Per ogni risultato di 4+, la tua squadra è così ispirata che guadagna un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per questo tempo. Inoltre, la squadra avversaria è così distratta che per ogni risultato di 4+, perderà uno dei suoi Re-Roll di Squadra per questo tempo.



MERCENARI ILLIMITATI (UNLIMITED MERCENARY PLAYERS) PREZZI VARI

Per ogni giocatore impiegato da una squadra, ce ne sono altre dozzine che vorranno indossare i colori di chiunque in cambio di monete sonanti. Puoi acquisire come Incentivi per la tua squadra giocatori Mercenari per una singola partita, scegliendoli fra quelli normalmente disponibili dal tuo Roster di Squadra, pagandoli 30.000 pezzi d'oro in più rispetto al normalmente costo del giocatore. Ad esempio, una Linea Mercenaria Umana da ingaggiare per una partita costerebbe 80.000 pezzi d'oro rispetto ai soliti 50.000 pezzi d'oro.

I normali limiti sul numero totale dei giocatori consentiti in una squadra e per ogni posizione si applicano ai Mercenari. Tuttavia, i giocatori che perdono la partita a causa di un infortunio non contano per il numero di giocatori in squadra, quindi non vengono conteggiati quando si determina quanti Mercenari può avere una squadra.

Tutti i Mercenari hanno il Tratto Loner (4+) non essendo abituati a giocare con il resto della squadra. Inoltre, un Mercenario può ricevere una Abilità Primaria aggiuntiva selezionata tra quelle disponibili per un giocatore di quella posizione, ad un costo aggiuntivo di 50.000 pezzi d'oro. Ad esempio, una Linea Mercenaria Umana potrebbe ricevere l'Abilità Tackle per un costo totale di 130.000 pezzi d'oro come ingaggio per una partita. I Mercenari non guadagnano SPP e non possono ricevere l'MVP per la partita. A differenza dei Giocatori Vagabondi, i Mercenari non possono essere ingaggiati permanentemente durante la Sequenza Post-Partita.

0-2 STAR PLAYERS PREZZI VARI

Questi sono gli eroi dell'arena di Blood Bowl, i giocatori più intraprendenti e di talento nello sport. Le Star Players agiscono come giocatori liberi professionisti, giocando in partite occasionali per qualsiasi squadra che può permettersi le loro elevate commissioni (e per cui siano disposte a giocare in primo luogo), per poi passare a giocare per un'altra squadra. Una squadra può acquisire come incentivo fino a due Star Players fra quelle idonee a giocare per la squadra. A meno che il commissario della Lega decida altrimenti, qualsiasi risultato della Tabella delle Perdite nei confronti di una Star Player non si applica dopo la partita – le Star Players possono permettersi tutti gli incantesimi di resurrezione di cui hanno bisogno!

Le Star Players non possono portare il numero di giocatori nella squadra oltre 16. Tuttavia, i giocatori che saltano la partita a causa di un infortunio non contano ai fini del numero di giocatori della squadra, quindi non vengono conteggiati quando si calcola il numero delle Star Players che una squadra può avere.

Le Star Players che sono ingaggiate come “coppie” (tipo Dribl & Drull o i Swift Twins) contano come una singola scelta di Star Player. Tuttavia occuperanno due spazi nel Roster di Squadra.

È possibile per entrambe le squadre ingaggiare i servizi della stessa Star Player:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare la Star Player, ma la Star Player manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono schierare la Star Player, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

Le Star Players non guadagnano SPP e non possono essere premiate con l'MVP della partita. Le Star Players non potranno mai guadagnare avanzamenti.

0-2 STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI (INFAMOUS COACHING STAFF) PREZZI VARI

Sebbene la maggior parte delle celebrità del Blood Bowl siano giocatori, occasionalmente ci sono anche diversi membri dello staff tecnico noti in tutto il circuito. Molti di questi professionisti non giocanti sono disponibili per offrire i propri servizi ad altre squadre per il giusto prezzo, portando la loro esperienza in panchina.

Gli Staff di Allenamento Famigerati sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-Partita al costo indicato. Puoi acquistare fino a due Staff di Allenamento Famigerati che hanno il permesso di assistere la tua squadra.

Come per le Star Players, è possibile che entrambe le squadre ingaggino i servizi dello stesso Staff di Allenamento Famigerato:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, ma lo Staff di Allenamento Famigerato manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

0-1 MAGO (WIZARD) PREZZI VARI

Maghi dei vari Collegi degli Arcani trovano lavoro prontamente con le molte reti Cabalvision, dato che ci vogliono enormi quantità di energia magica per catturare l'azione e trasmetterla globalmente alle sfere di cristallo e gli specchi magici della Cabalvision degli abbonati di tutto il mondo. Di conseguenza, quando si disputa una partita, si possono sempre trovare dei Maghi, membri dei Collegi della Magia, più che felici di lavorare per una squadra che desidera avvalersi della loro assistenza.

Nessuna squadra può acquistare più di un Mago come Incentivo per partita.

Alcuni Maghi sono rinomati, sebbene la maggior parte di essi non lo sia. Come con le Star Players, è possibile per entrambe le squadre ingaggiare a servizio lo stesso Mago rinomato:

- Se questo accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può usare il Mago rinomato ma il Mago rinomato tratterà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono utilizzare il Mago rinomato, ma una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

Se un Mago Incentivo non è rinomato, non ci sono restrizioni ed entrambe le squadre possono schierare lo stesso tipo.

0-1 ARBITRO DI PARTE (BIASED REFEREE) PREZZI VARI

Molti arbitri diventano a pieno titolo delle celebrità, a volte per la loro imparziale applicazione delle regole, più spesso per la loro sfacciata corruzione o per gli scoppi di violenza! Molte squadre faranno di tutto per corrompere un arbitro, ma non c'è niente di meglio che entrare in partita sapendo che l'arbitro non solo è sul tuo libro paga, ma è praticamente parte della tua squadra!

Gli Arbitri di Parte sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-Partita al costo indicato, e poiché le partite di Blood Bowl tendono ad essere arbitrate da un gruppo piuttosto che da un singolo individuo, entrambe le squadre possono acquistare un Arbitro di Parte. Puoi acquistare un Arbitro di Parte per trattare favorevolmente la tua squadra durante la partita in corso.

Per la maggior parte del tempo, un'Arbitro di Parte tratterà entrambe le squadre allo stesso modo, il che significa che seguirà tutte le normali regole dell'Arbitro come descritto a [pagina 35](#). Dove differiscono è che saranno molto più severi nei confronti dell'avversario o molto più indulgenti nei confronti della squadra che li ha pagati. Come ciò si manifesta è dettagliato nella descrizione di ogni Arbitro di Parte.

Molti Arbitri di Parte sono rinomate celebrità, sebbene la maggior parte di essi non lo sono. Come per le Star Players, è possibile che entrambe le squadre ingaggino i favori dello stesso rinomato Arbitro di Parte:

- Se questo accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può usare l'Arbitro di Parte rinomato, ma l'Arbitro di Parte rinomato tratterà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono utilizzare l'Arbitro di Parte rinomato, può distribuire dure sentenze da entrambe le parti!

ABILITÀ E TRATTI

ELENCO DI ABILITÀ E TRATTI

Le pagine seguenti illustrano il completo elenco di Abilità e Trattati a disposizione dei giocatori. Che siano le Abilità iniziali proprie di un giocatore, che siano le Abilità acquisite durante il corso di una Lega, tutti i giocatori avranno un grado di accesso alle Abilità Generali, Agilità, Forza e Passaggio, molti altri avranno accesso alle Mutazioni. I Trattati sono più unici, il risultato della natura di un giocatore piuttosto che qualcosa che possa imparare.

USO DELLE ABILITÀ

I giocatori che sono In Piedi e non hanno perso la loro Zona Tackle possono usare le loro Abilità o Trattati in qualsiasi momento, non solo durante la loro attivazione. I giocatori Proni o Storditi o che hanno perso la loro Zona Tackle per qualsiasi motivo, non possono utilizzare nessuna Abilità o Tratto se non diversamente specificato nella descrizione dell'Abilità o del Tratto:

- Puoi scegliere di usare un'Abilità o un Tratto che modifica un tiro di dado dopo che è stato tirato.
- Tutti i bonus e/o i modificatori di Abilità o Trattati possono essere combinati.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere utilizzati da più di un giocatore per turno di squadra.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere usati più volte durante ogni turno di squadra.
- A meno che un'Abilità o un Tratto non sia contrassegnato da un asterisco (*), il suo utilizzo non è obbligatorio (cioè, non devi usare quell'Abilità o Tratto se non desideri farlo). Tuttavia, l'uso di un'Abilità o di un Tratto contrassegnato da un asterisco (*) è obbligatorio.

ABILITÀ

1° D6	2° D6	Agilità	Generale	Mutazione	Passaggio	Forza
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Cannoneer	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence*	Cloud Burster	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Dump-Off	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Fumblerooskie	Guard
	6	Jump Up	Kick	Horns	Hail Mary Pass	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pair of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Side Step	Strip Ball	Prehensile Tail	On the Ball	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Running Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Safe Pass	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Drunkard*	Pogo Stick	Swarming
Animosity*	Hit and Run	Projectile Vomit	Swoop
Always Hungry*	Hypnotic Gaze	Really Stupid*	Take Root*
Ball & Chain*	Kick Team-Mate	Regeneration	Titchy*
Bombardier	Loner (X+)*	Right Stuff*	Timmber!
Bone Head*	No Hands*	Secret Weapon*	Throw Team-Mate
Chainsaw*	Pick-Me-Up	Stab	Unchanneled Fury*
Decay*	Plague Ridden	Stunty*	

AGILITÀ

CATCH

Un giocatore con questa Abilità può ripetere il tiro del D6 se fallisce il Test di Agilità per Ricevere la palla.

DEFENSIVE

Durante il turno della squadra avversaria, (ma non durante quello della tua squadra), ogni giocatore avversario che è Marcato da questo giocatore, non può usare l'Abilità Guard.

DIVING CATCH

Il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, Kick-Off o rimessa dei tifosi, atterra in una casella vuota della sua Zona Tackle dopo la dispersione o la deviazione. Questa Abilità non consente al giocatore di provare a Ricevere la palla se rimbalza in una casella della sua Zona Tackle.

Inoltre può aggiungere un modificatore +1 a qualsiasi tiro per Ricevere la palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella.

DIVING TACKLE

Se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo Test di Agilità, il tuo giocatore può usare questa Abilità ed il giocatore avversario deve immediatamente sottrarre 2 dal risultato del Test di Agilità. Il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore avversario.

Se il giocatore avversario era Marcato da più di un giocatore con questa Abilità, solo uno può utilizzarla.

DODGE

Una volta per turno, il giocatore con questa Abilità può ripetere un tiro fallito sul Test di Agilità per un tentativo di Dodge.

Inoltre, questo giocatore può scegliere di usare questa Abilità quando è il bersaglio di un'Azione Blocco ed il risultato da applicare contro di lui è Difensore Incespica (Stumble), annulla l'effetto Difensore a Terra (Pow) e si applica invece l'effetto Spintonato (Push Back).

JUMP UP

Se il giocatore è Prono può rialzarsi gratuitamente senza spendere le tre caselle di movimento.

Il giocatore può inoltre dichiarare un'Azione Blocco mentre è Prono, ma ciò richiede un Test di Agilità con un modificatore di +1. Se il test è passato può rialzarsi In Piedi e completare l'Azione Blocco. Un test fallito non permette di rialzarsi al giocatore e la sua attivazione è terminata.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

LEAP

Durante il proprio movimento un giocatore con l'Abilità Leap invece di saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, può saltare oltre qualsiasi casella singola adiacente, incluse caselle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo di 1 fino ad un minimo di -1, applicato al Test di Agilità quando tenta di saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o quando tenta di saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi.

Un giocatore con questa Abilità non può avere il Tratto Pogo Stick.

SAFE PAIR OF HANDS

Se questo giocatore è Atterrato o posizionato Prono (ma non se Cade a Terra) mentre è in possesso della palla, questa non rimbalza. Invece puoi piazzare la palla in una casella vuota adiacente a quella del giocatore quando diventa Prono.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono.

SIDE STEP

Se questo giocatore viene spinto indietro non viene mosso in una casella scelta dal giocatore avversario. Invece puoi scegliere fra le caselle non occupate adiacenti a questo giocatore, e spingerlo in quella casella scelta. Nota che il giocatore non può usare questa Abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla sua.



SNEAKY GIT

Durante un'Azione Fallo un giocatore con questa Abilità non viene espulso per avere ottenuto un risultato doppio sul Tiro Armatura.

SPRINT

Quando questo giocatore effettua una qualsiasi azione che includa movimento può provare il Rush di tre caselle extra anziché delle normali due.

SURE FEET

Una volta per turno, durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro del D6 quando prova il Rush.