

INTRODUZIONE

Questo Compendium non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl “The Official Rules” edizione 2020 in lingua inglese o i futuri supplementi, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese.

È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli organizzatori del torneo Fulginium Bowl) con la collaborazione di appassionati esterni alla nostra Lega.

Abbiamo deciso di scorporare tutto ciò che non fa parte delle regole base che costituiscono la “meccanica” del gioco e di riunirle in una raccolta a parte in modo da rendere più snella la consultazione di una regola vera e propria utilizzando il solo Manuale che a parte le future Errata Corrige o FAQ di fatto non sarà più modificato.

Diversamente il Compendium che raccoglie al suo interno fra le altre cose la Lista delle Squadre (compresi i Teams of Legend e le approvate NAF) e e la Lista delle Star Players, sarà costantemente aggiornato con l'uscita di nuovi supplementi quali Death Zone o numeri della rivista Spike! sia con la pubblicazione dell'intero Compendium rivisto ed aggiornato in base alle nuove uscite, sia con la pubblicazione della raccolta delle singole pagine sui cui sono state apportate delle modifiche o di pagine nuove aggiunte, per cui sarà sufficiente stampare le singole pagine e sostituire quelle vecchie.

A tal proposito abbiamo usato una impaginazione alternativa: i capitoli sono nella stessa sequenza del supplemento Death Zone, ma la numerazione delle pagine è una combinazione alfa-numerica, in modo da non dovere buttare via un intero Compendium perché le pagine non corrispondono più con l'indice una volta inserito un aggiornamento. In questo modo avremo in un unico documento oltre alle liste ufficiali quali quelle delle Squadre e delle Star Players tutto ciò che è “facoltativo”, come Incentivi di Razza o Famigerati, Stadi, Sponsors, Palloni Speciali, Condizioni Meteo, eccetera.

Come già scritto nell'introduzione del Manuale, siamo esseri umani e quindi non “perfetti” perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale ed i supplementi, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

V9.0 - Aggiornato con Spike! #17 (Gnome) e Faq - Maggio 2024.



CASTELLO DEI VAMPIRI VAMPIRE

Il campo Castello dei Vampiri ha due lati, uno che rappresenta una sontuosa enorme stanza con uno stravagante tappeto che corre lungo il centro. L'altro lato rappresenta la stessa stanza dopo la caduta dal soffitto di un enorme candeliere e con i segni dell'incendio conseguente sul prezioso tappeto. Se i due allenatori sono d'accordo, le seguenti regole possono essere usate per rappresentare le condizioni particolari del campo:

UN ATTERRAGGIO MORBIDO

All'inizio della partita, il duro pavimento in pietra del castello è coperto da un lungo e morbido tappeto che lo attraversa lungo il centro della stanza. Sorprendentemente, atterrare su di un morbido tappeto è meglio che finire a faccia in giù sulla fredda pietra! Un tappeto lungo 18 caselle e largo 5, corre nel centro fra le due Aree di Meta. Ogni casella in questa area è considerata una casella di tappeto. Quando un giocatore è Atterrato in una casella tappeto, applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura. Se un giocatore è Atterrato in qualsiasi altra casella, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura.

Inoltre alla fine del primo tempo, se uno o più Mete sono state segnate, girare il campo sul lato Inferno Furioso dato che le esuberanti celebrazioni dei tifosi hanno causato il distacco e la caduta del candeliere dal soffitto!

INFERNO FURIOSO

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione in una casella tappeto deve immediatamente effettuare un Test Agilità dopo aver dichiarato quale azione vorrebbe eseguire. Se il Test di Agilità è fallito, effettuare un Tiro Armatura contro quel giocatore che non è riuscito ad evitare le fiamme. Se l'Armatura del giocatore viene rotta, viene piazzato Prono e si effettua un Tiro Infortunio. Questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore che sia stato piazzato Prono non fosse in possesso del pallone. Se l'Armatura del giocatore non viene rotta, può continuare la sua attivazione normalmente.

FORESTA MISTICA GNOME

La regola speciale Portale Gnomico, si applica ad entrambi i lati del campo.

SUPERFICIE DELLA FORESTA

All'inizio della partita, il sole sta tramontando e gli animali si stanno preparando per dormire per la notte, sebbene questo spesso significa che sfrecceranno attraverso il campo per trovarsi ai piedi degli ignari giocatori. Quando un giocatore tenta di effettuare dei Rush applicare un modificatore -1 al tiro.

Alla fine del primo tempo, girare il campo dalla parte del lato Bagliore Curativo, il sole tramonta e la foresta diventa luminosa di magia.

BAGLIORE CURATIVO

Quando un giocatore subisce un risultato KO o Perdita, tirare un D6; questo viene fatto prima di tirare sulla Tabella delle Perdite, se applicabile. Con un risultato di 6, il giocatore è posizionato nello spazio Riserve della sua panchina, invece che nello spazio KO o delle Perdite. I giocatori con il Tratto Stunty possono applicare un modificatore +1 a questo tiro.

PORTALE GNOMICO

Entrambi i lati del campo Foresta Mistica hanno dei Portali Gnomici, che rimpiazzano le botole normalmente presenti; questi si trovano nelle stesse caselle in cui si troverebbero le botole. Come risultato, questi non funzionano come le botole e qualsiasi regola che si applica alle botole non è in uso. Invece, quando un modello muove o viene spinto su un Portale Gnomico, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore è immediatamente teletrasportato nello spazio Riserve della propria panchina. Se trasportava il pallone, viene immediatamente lasciato cadere e rimbalza dalla casella del Portale. Questo causerà un Turnover solo se il giocatore che lo trasportava appartiene alla squadra attiva. Con un risultato di 2-4, non succede nulla. Con un risultato di 5+, il giocatore è immediatamente rimosso dalla sua casella campo e piazzato nella casella dell'altro Portale Gnomico se non occupata. Se la casella dell'altro Portale è occupata, considerare il risultato come 2-4.

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.

PALLONI INSOLITI

Dagli Squig vivi, pieni di denti e assolutamente riluttanti a giocare la palla, alle icone di devozione degli Dei Oscuri intrisi del loro potere sensoriale e assolutamente mortali al tatto, non c'è limite alle cose che hanno preso la strada dei campi di Blood Bowl al posto dei palloni regolamentari. Talvolta, questi oggetti a forma di palla, sono utilizzati per stretta necessità, altre volte per guadagnare un vantaggio del tutto sleale.

Gli Allenatori potrebbero desiderare usare le regole per i palloni insoliti, descritti in dettaglio nelle seguenti pagine. 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.

(i palloni scritti in **BLU/ARANCIONE** li abbiamo aggiunti noi per includere anche gli altri palloni insoliti usciti con le squadre, pubblicati sugli Spike! ed esclusi dalla tabella "ufficiale" del Death Zone. Per quei pochissimi precedenti all'edizione 2020 abbiamo adattato le regole alla nuova edizione).

USARE PALLONI INSOLITI

Una volta per partita, dopo il passaggio 1 ma prima del passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore può dichiarare che userà un pallone insolito. Ci sono due modi in cui il tipo di pallone insolito può essere determinato:

1. Tirare un D16 (o DX) sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.
2. Scegliere un singolo attributo sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.

Durante il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive, l'Allenatore nomina un giocatore della sua squadra essere il Kicker (colui che calcerà il pallone). Se il tiro sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per una palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente Espulso come se avesse commesso un Fallo (prima di risolvere il risultato del Kick-Off). Nota che anche se il giocatore viene Espulso, il pallone insolito rimane in gioco per questo Drive!

Per la durata del Drive si applicano le regole per il pallone speciale. A parte questo, il pallone speciale conta come un pallone normale in tutti gli aspetti. Alla fine del Drive, il pallone insolito è rimosso dall'arbitro e rimpiazzato con un pallone normale durante la prossima sequenza di Inizio di un Drive.

NOTA DEL DESIGNER – UN PALLONE PER OGNI RAZZA

I lettori più attenti noteranno che molti dei palloni descritti qui coincidono con i palloni che vengono forniti con certe squadre, ma non tutti sono stati trattati. In verità, i vari palloni che vengono insieme con le diverse squadre rientrano in diverse e più ampie tipologie. Questo elenco è progettato per coprire tutto questi tipi di pallone in termini generali piuttosto che ogni singolo pallone, e offre anche un paio di alternative per usare palloni di tipo simile. Ad esempio, sia il Limpin' Squig (della squadra degli Orc) che il Nurglino Famelico (della squadra Nurgle) sono esempi di "creature". Ma lo è anche il Costume da Pallone per Snotling, il Pallone del Folletto Dispettoso e il Pallone Scheletrino (della squadra Shambling Undead). Se lo desideri, queste regole e questi modelli sono completamente intercambiabili, è semplicemente più divertente nominare una regola e scriverne la descrizione per focalizzare un pallone specifico, e questo abbiamo fatto! L'intenzione di queste regole è fornire modi divertenti per usare tutte i diversi palloni che vengono forniti con le varie squadre di Blood Bowl.

PALLONI MULTIPLI

Se un secondo pallone dovesse entrare in gioco per qualsiasi ragione (per esempio a causa di una Carta Speciale Play) sarà sempre un pallone normale, regolamentare di Blood Bowl. Le cose sono già abbastanza folli così sul campo di Blood Bowl senza palloni insoliti multipli in campo!

TABELLA - ATTRIBUTI DEI PALLONI INSOLITI

ID16	RISULTATO	IDX	RISULTATO
1	EXPLODIN' BALL (PALLONE ESPLOSIIVO) GOBLIN	17	SKELETAL HOMUNCULUS (PALLONE SCHELETRINO) SHAMBLING UNDEAD
2	DAEMONIC BALL (PALLONE DEMONIAICO) CHAOS CHOSEN	18	PUMPKIN BALL (PALLONE ZUCCA) NECROMANTIC HORROR
3	STACKED LUNCH BALL (PALLONE SPUNTINO PRONTO) HALFLING	19	STITCHED BRAIN BALL (PALLONE CERVELLO RICUCITO) NECROMANTIC HORROR
4	DRACONIC EGG (UOVO DRACONICO) DARK ELF	20	PLAGUE BALL (PALLONE PUSTOLOSO) NURGLE
5	SPITEFUL SPRITE BALL (PALLONE DEL FOLLETTO DISPETTOSO) WOOD ELF	21	GEM-ENCRUSTED BALL (PALLONE TEMPESTATO DI GEMME) IMPERIAL NOBILITY
6	MASTER-HEWN BALL (PALLONE DEL MASTRO INTAGLIATORE) DWARF	22	WELDED STEEL BALL (PALLONE DI ACCIAIO SALDATO) BLACK ORC
7	EXTRA SPIKY BALL (PALLONE CON SPUNZONI EXTRA) HUMAN	23	CURSED KHORNATE BALL (PALLONE MALEDETTO DI KHORNE) KHORNE
8	GREEDY NURGLING BALL (PALLONE DEL NURGLINO FAMELICO) NURGLE	24	SKULL BALL (PALLONE TESCHIO) KHORNE
9	BALL OF DARK MAJESTY (PALLONE DELLA MAESTÀ OSCURA) CHAOS CHOSEN	25	HAMMER OF LEGEND BALL (PALLONE MARTELLLO DELLA LEGGENDA) NORSE
10	SHADY SPECIAL BALL (PALLONE SPECIALE SHADY) GOBLIN	26	THE RUNESTONE BALL (PALLONE RUNA DI PIETRA) NORSE
11	SOULSTONE BALL (PALLONE PIETRA DELL'ANIMA) ELVEN UNION	27	BUNCH OF BANANAS BALL (PALLONE CASCO DI BANANE) SIMYIN
12	FROZEN BALL (PALLONE GHIACCIATO) NORSE	28	CRYSTAL SKULL BALL (PALLONE TESCHIO DI CRISTALLO) AMAZON
13	SACRED EGG BALL (PALLONE DEL SACRO UOVO) LIZARDMEN	29	SNAKE-SWALLOWED BALL (PALLONE INGHIOTTITO DAL SERPENTE) AMAZON
14	SNOTLING BALL-SUIT (COSTUME DA PALLONE PER SNOTLING) GOBLIN	30	BAT BALL (PALLONE PIPISTRELLO) VAMPIRE
15	LIMPIN' SQUIG BALL (PALLONE LIMPIN' SQUIG) ORC	31	RESTRAINED VARGLING BALL (PALLONE VARGLING IMBRIGLIATO) VAMPIRE
16	WARPSTONE BRAZIER BALL (PALLONE BRACIERE WARPSTONE) SKAVEN	32	OVERSIZED ACORN BALL (PALLONE GHIANDA EXTRALARGE) GNOME
		33	GNOMISH IDOL BALL (PALLONE IDOLO GNOMICO) GNOME



(20) PLAGUE BALL
(PALLONE PUSTOLOSO)
NURGLE

Quando un giocatore della squadra avversaria tenta di raccogliere il Pallone Pustoloso, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 sono disgustati dal Pallone Pustoloso e si rifiutano anche di solo tentare la raccolta. Il pallone rimbalza di una casella. Non è Turnover. Se rimbalza in una casella occupata, da un giocatore In Piedi che non ha perso la Zona Tackle, il giocatore dovrà tentare di prenderlo al volo normalmente. Se il tentativo di presa del Pallone Pustoloso fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il pallone rimbalzerà ancora.



(21) GEM-ENCRUSTED BALL
(PALLONE TEMPESTATO DI GEMME)
IMPERIAL NOBILITY

Un Pallone Tempestato di Gemme è considerato come un pallone normale, e perciò non è rimpiazzato alla fine del Drive come gli altri Palloni Insoliti.

Invece, quando un giocatore segna un Touchdown con un Pallone Tempestato di Gemme, tirare un D6. Con un risultato di 5+ quel giocatore ruba il pallone per venderlo in seguito. La sua squadra ottiene un D6x10.000 gp aggiuntivi durante la Sequenza Post-Partita. Una volta che questa condizione è stata soddisfatta, il Pallone Tempestato di Gemme non si utilizza più e si seguono le regole per un pallone standard per il resto della partita.



(22) WELDED STEEL BALL
(PALLONE DI ACCIAIO SALDATO)
BLACK ORC

I giocatori in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato non possono tentare di effettuare un Passaggio Lungo o un Passaggio Bomba, è semplicemente troppo pesante da lanciare lontano! In aggiunta se un giocatore fallisce la ricezione di un Pallone di Acciaio Saldato a seguito di un'Azione Passaggio, sarà colpito alla testa dal pallone. Effettuare un Tiro Armatura per quel giocatore. Poi disperdere il pallone dalla casella del giocatore.

Inoltre i giocatori con i Tratti Stunty o Tichy riducono la loro Capacità di Movimento di 1 mentre sono in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato.



(23) CURSED KHORNATE BALL
(PALLONE MALEDETTO DI KHORNE)
KHORNE

Un giocatore in possesso di questo pallone ottiene l'Abilità Frenzy mentre ne mantiene il possesso.



(24) SKULL BALL
(PALLONE TESCHIO)
KHORNE

Quando un giocatore vuole fare un'Azione Blocco o Blitz contro un giocatore in possesso di questo pallone, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, non può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro di esso. Il giocatore che ha ottenuto il risultato 1 per determinare se può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro il portatore del Pallone Teschio, può annullare l'azione dichiarata per fare qualcosa di altro. Questo non consumerà l'Azione Blitz della squadra per quel turno.



(25) HAMMER OF LEGEND BALL
(PALLONE MARTELLLO DELLA LEGGENDA)
NORSE

Quando un giocatore tenta di raccogliere il Pallone Martello della Leggenda, tirare un D6 prima di effettuare il Test di Agilità. Con un risultato di 1, il giocatore non riesce a sollevare il pallone da terra (fallire la raccolta in questo modo non causa un Turnover); piazzare il giocatore nella casella che occupava prima di tentare di raccogliere il pallone, e l'attivazione di quel giocatore termina immediatamente. Solo giocatori di un certo "calibro" sono in grado di raccogliere questo pallone!



(26) THE RUNESTONE BALL
(PALLONE RUNA DI PIETRA)
NORSE

Quando un giocatore che porta il Pallone Runa di Pietra dichiara un'Azione Passaggio, quel giocatore applica un ulteriore modificatore -1 quando effettua il Test di Abilità Passaggio. Inoltre, se un giocatore che porta il Pallone Runa di Pietra effettua un Tiro Armatura contro un giocatore avversario, applica un modificatore +1 al risultato.



(27) BUNCH OF BANANAS BALL
(PALLONE CASCO DI BANANE)
SIMYIN

Quando un giocatore cerca di raccogliere il Pallone Casco di Banane e fallisce il tentativo viene posizionato Prono nella casella in cui si trovava il pallone prima di rimbalzare. Le banane si sa, sono scivolose!



(28) CRYSTAL SKULL BALL
(PALLONE TESCHIO DI CRISTALLO)
AMAZON

Un giocatore in possesso del Pallone Teschio di Cristallo ottiene il Tratto Hypnotic Gaze fintantoché lo possiede. Inoltre, ogni squadra che segna almeno un Touchdown con un Pallone Teschio di Cristallo, guadagna 10.000 pezzi d'oro aggiuntivi durante la Sequenza Post-Partita.



(29) SNAKE-SWALLOWED BALL
(PALLONE INGHIOTTITO DAL SERPENTE)
AMAZON

Quando un giocatore ottiene il possesso di un Pallone Inghiottito dal Serpente, tirare un D6. Con un risultato di 2+, non succede nulla. Con un risultato di 1 il serpente si avventa ed il giocatore lo lascia cadere immediatamente. Il pallone rimbalzerà dalla casella del giocatore che lo possedeva. Un pallone perso in questo modo non causa un Turnover. Se il giocatore che ha perso il pallone in questo modo è ancora nel pieno della sua attivazione, può continuare la sua attivazione normalmente, anche tentando di raccogliere di nuovo il pallone se lo desidera.



30) BAT BALL
(PALLONE PIPISTRELLO)
VAMPIRE

Alla fine di ogni turno di squadra, se il pallone è a terra, rimbalzerà di una casella in quanto i pipistrelli cercheranno di rubarlo!



31) RESTRAINED VARGLING BALL
(PALLONE VARGLING IMBRIGLIATO)
VAMPIRE

Quando un giocatore in possesso di un Pallone Vargling Imbrigliato si attiva, tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore perde immediatamente il pallone in quanto il Vargling ha morso la sua mano. Far rimbalzare il pallone dalla casella del giocatore. Questo non causa un Turnover ed il giocatore può continuare la sua attivazione normalmente.



32) OVERSIZED ACORN BALL
(PALLONE GHIANDA EXTRALARGE)
GNOME

Quando un giocatore è in possesso del Pallone Ghianda Extralarge, deve tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore è "cacciato" dalle varie creature del bosco in cerca di una "merendina", rendendogli più difficile muoversi; il giocatore ha la sua Capacità di Movimento ridotta di 2 per la durata della sua attivazione.



33) GNOMISH IDOL BALL
(PALLONE IDOLO GNOMICO)
GNOME

Quando un giocatore in possesso del Pallone Idolo Gnomico dovrebbe essere Atterrato o Cadere, tirare un D6. Con un risultato di 6, il giocatore riesce a rimanere stabile sui suoi piedi e non viene Atterrato o Cade a Terra. Se questo succede come parte di un'Azione Blocco, non viene effettuato nessun Tiro Armatura in quanto il giocatore rimane stabile in piedi.

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-Bursts esegue un Blocco (che non sia parte di un'Azione Blitz) può ritirare un singolo dado che ha ottenuto un risultato Entrambi a Terra.

GLIMDWARROW GROUNDHOGS **GNOME**

ILLUSIONISTA GNOMICO

All'inizio di ogni turno di squadra, i Glimdwarrow Groundhogs possono scegliere un Gnome Beastmaster, Gnome Illusionist o Gnome Lineman In Piedi della propria squadra e tirare un D6. Con un risultato di 2+, il giocatore prescelto è rimosso dalla sua casella originale in cui si trova e piazzato in una casella non occupata adiacente alla sua originale.

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. Cioè 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 Bøghenhafen 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 Bøghenhafen 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 DRAKFANG THIRSTERS **VAMPIRE**

STAR OF THE SHOW

Una volta per partita, quando il Conte Luthor segna un TD, il suo Allenatore può guadagnare un Re-Roll. Se questo Re-Roll non è stato usato alla fine del prossimo Drive, è perso.

EXERCISED RESTRAINT

Una volta per tempo, all'inizio di un qualsiasi turno dei Drakfang Thirsters, il suo Allenatore può usare questa Abilità. Fino alla fine del turno corrente di squadra, tutti i Vampire Runners, i Vampire Blitzers, i Vampire Throwers ed il Vargheist, possono ignorare il Tratto Bloodlust (X+).

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.

LEGHE DEGLI GNOMI DA GIARDINO

NESSUN POSTO È COME LA TERRA DEGLI GNOMI!

Come risulta gli Gnomi hanno giocato a Blood Bowl da più tempo di quanto gli fosse stato accreditato dalle altre razze - utilizzando il loro stile di gioco unico focalizzato su magici talenti. Illusioni e trucchetti sono fortemente incoraggiati nelle Leghe degli Gnomi da Giardino rendendo le partite delle terre ammantate degli Gnomi una vista spettacolare per ogni tifoso che adora vedere giocare “fuori dalle regole”!

COPPA DELLA FORESTA FATATA

Questa è una variante di una normale stagione di Lega, come descritto nel regolamento di Blood Bowl. La Coppa della Foresta Fatata differisce da una normale Lega tuttavia in un paio di aspetti:

APERTA A TUTTI

La Coppa della Foresta Fatata è aperta a tutti i partecipanti. Gli Allenatori possono portare qualunque squadra essi vogliano con un Budget iniziale di 1.000.000 gp da spendere per creare la squadra per questa Lega a venire.

PALLONI ILLUSORI

Tutte le partite giocate nell'ambito di una Lega della Coppa della Foresta Fatata seguono le seguenti regole speciali:

Ogni volta che una squadra effettua il Kick-Off, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia farà due Tiri Deviazione invece che uno, piazzando un pallone in ciascuna casella da cui deve deviare. Notare che i palloni sono ancora in aria fino alla fine dell'Evento del Kick-Off come al solito. Se un pallone atterra nella stessa casella dell'altro pallone, far rimbalzare immediatamente il pallone appena atterrato. Un giocatore non può mai trasportare due palloni contemporaneamente. Se un giocatore che trasporta un pallone entra nella casella in cui si trova l'altro pallone, o in cui sta atterrando l'altro pallone, l'altro pallone rimbalzerà automaticamente da quella casella. Questo non causerà un Turnover in quanto il giocatore non ha tentato di raccogliere o ricevere il secondo pallone.

Quando un giocatore tenta di raccogliere, passare, ricevere o passare alla mano il pallone o tentare di segnare un Touchdown, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, il pallone era solo una mera illusione e sparisce in uno sbuffo di fumo! L'attivazione del giocatore termina immediatamente ma non si genera un Turnover. Se il pallone scompare in questo modo, l'altro pallone diventa automaticamente quello reale e questa regola non si applica più fino al prossimo Drive.

INCENTIVI

Tutti gli Incentivi, a discrezione del Commissario di Lega, possono essere usati nella Coppa della Foresta Fatata. Inoltre le squadre che partecipano alla Coppa della Foresta Fatata hanno accesso anche a dei nuovi Incentivi (sempre a discrezione del Commissario di Lega):

0-1 HEALING SPITES (DISPETTI CURATIVI)

50.000 GP

(Qualsiasi Squadra)

Una squadra che ha scelto questo Incentivo può ritirare qualsiasi tiro 1 quando tenta di recuperare qualsiasi giocatore KO alla fine di ogni Drive.

TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che vinceranno una Coppa della Foresta Fatata riceveranno una modesta somma di oro (e pietre preziose!) per loro sforzi. I piazzati sul podio sono remunerati come segue:

PREMI LUCCICANTI

come al solito le squadre che si piazzano 1a, 2a, e 3a ricevono pezzi d'oro come descritto nel regolamento di Blood Bowl.

COPPA DELLA FORESTA FATATA

In aggiunta ai premi in denaro, il vincitore riceverà la Coppa della Foresta Fatata. Questa coppa è intrisa di mistici poteri magici che portano fortuna a chi la detiene. La squadra che detiene la Coppa della Foresta Fatata, ottiene la seguente abilità:

- Quando la tua squadra usa un Re-Roll di Squadra, tirare un D6. Con un risultato di 6, il Re-Roll di Squadra è gratuito, non si scala dal numero dei Re-roll di Squadra disponibili.

TABELLA - CLIMA DELLA FORESTA NASCOSTA

2D6 RISULTATO

2 POWERFUL GALE (FORTE BURRASCA)

I giocatori non possono tentare Azioni Passaggio. Inoltre qualsiasi giocatore che finisce la sua attivazione in una Area Laterale deve tirare un D6. Con un risultato di 1, un ramo cadente lo colpisce ed è immediatamente Atterrato. Questo non causa un Turnover salvo che non stesse trasportando il pallone.

3 SPRING SHOWERS (DOCCE PRIMAVERILI)

I giocatori che tentano dei Rush subiscono una penalità -1 al tiro.

4-10 ALL IS CALM (TUTTO CALMO)

L'aria è ferma, il tempo bello, gli uccellini cinguettano sugli alberi. Un giorno perfetto per il Blood Bowl!

11 BRIGHT SUNLIGHT (LUCE SOLARE BRILLANTE)

Qualsiasi giocatore che tenta un'Azione Passaggio deve applicare un modificatore -1 al Test di Abilità di Passaggio.

12 SUMMER SCORCHER (ESTATE TORRIDA)

Quando un giocatore vuole rialzarsi in piedi, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore si è preso una pausa e non si rialza, la sua attivazione termina immediatamente.

TABELLA - EVENTO KICK-OFF TRUCCHETTI DEGLI GNOMI

2D6 RISULTATO

2 THAT'S NOT BALL... (QUELLO NON E' IL PALLONE...)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6. L'Allenatore con il risultato più basso, seleziona casualmente uno dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio, entrambi gli Allenatori selezionano un giocatore. Il giocatore selezionato è immediatamente Atterrato.

3 FEY INTERFERENCE (INTERFERENZA DELLE FATE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6. L'Allenatore con il risultato più basso, seleziona casualmente uno dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio, entrambi gli Allenatori selezionano un giocatore. Il giocatore selezionato non può essere attivato durante il suo prossimo turno di squadra.

4 TERRIBLE KICK (CALCIO TERRIBILE)

Il pallone devia dalla sua attuale posizione prima di atterrare

5 SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)

La squadra che calcia può rischiare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali regole.

6 CHEERING FANS (TIFOSI SCATENATI)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Cheerleaders. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiera a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiera a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve ritirare.

7 BRILLIANT COACHING (ALLENAMENTO EFFICACE)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Allenatori Assistenti. Chi ottiene il risultato più alto riceve un Re-Roll di Squadra aggiuntiva per il Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso. In caso di pareggio nessuno ottiene il Re-Roll aggiuntivo.

8 CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)

Ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche sulla tabella delle Condizioni Meteo della Foresta Nascosta. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Tutto Calmo", il pallone devia come descritto nel regolamento prima di atterrare.

9 QUICK SNAP! (SCATTO RAPIDO!)

1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone Tackle avversarie.

10 THE OLD SWITCHEROO (IL VECCHIO CAMBIO)

Ogni Allenatore seleziona casualmente due dei propri giocatori in campo. I due giocatori si scambiano immediatamente di posto.

11 A CUNNING PLAN (UN PIANO ASTUTO)

L'Allenatore della squadra che calcia può selezionare un giocatore Libero della sua squadra ed immediatamente riposizionarlo, seguendo le normali regole dello schieramento, in modo che si trovi a Marcare un giocatore Avversario. Poi un giocatore diverso sempre della squadra che calcia, che sta Marcando lo stesso giocatore avversario del giocatore che è stato riposizionato, può immediatamente effettuare un'Azione Blocco contro quel giocatore avversario.

12 MASS ILLUSION (ILLUSIONE DI MASSA)

Per la durata di entrambi i prossimi due turni di squadra dei due Allenatori, i giocatori di entrambe le squadre non possono fornire assistenza né offensiva né difensiva.

DWARF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Dwarf Blocker Linemen	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
0-2	Runners	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP
0-2	Troll Slayers	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A
0-1	Deathroller	170.000	4	7	5+	-	11+	Break Tackle, Dirty Player (+2), Juggernaut, Loner (5+), Mighty Blow (+1), No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Old World Classic, Worlds Edge Superleague									Medico: SI	

ELVEN UNION

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Linemen	60.000	6	3	2+	4+	8+		AG	S
0-2	Throwers	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
0-4	Catchers	100.000	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel	AG	S
0-2	Blitzers	115.000	7	3	2+	3+	9+	Block, Side Step	AG	PS
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Elven Kingdoms League									Medico: SI	

GOBLIN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS
0-1	Bomma	45.000	6	2	3+	4+	8+	Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty	AP	GS
0-1	Looney	40.000	6	2	3+	-	8+	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GS
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3+	-	8+	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	AG
0-1	Pogoer	75.000	7	2	3+	5+	8+	Dodge, Pogo Stick, Stunty	A	GPS
0-1	'Ooligan	65.000	6	2	3+	6+	8+	Dirty Player (+1), Disturbing Presence, Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS
0-1	Doom Diver	60.000	6	2	3+	6+	8+	Right Stuff, Stunty, Swoop	A	GS
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 3	
Regole Speciali: Badlands Brawl, Bribery and Corruption, Underworld Challenge									Medico: SI	

GNOME

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Gnome Linemen	40.000	5	2	3+	4+	7+	Jump Up, Right Stuff, Stunty, Wrestle	A	GS
0-2	Gnome Beastmasters	55.000	5	2	3+	4+	8+	Guard, Jump Up, Stunty, Wrestle	A	GS
0-2	Gnome Illusionists	50.000	5	2	3+	3+	7+	Jump Up, Stunty, Trickster, Wrestle	AP	G
0-2	Woodland Foxes	50.000	7	2	2+	-	6+	Dodge, My Ball, Side Step, Stunty	-	A
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 3	
Regole Speciali: Halfling Thimble Cup									Medico: SI	

HALFLING

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Halfling Hopeful Linemen	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-2	Halfling Heftys	50.000	5	2	3+	3+	8+	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
0-2	Halfling Catchers	55.000	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GS
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 3	
Regole Speciali: Halfling Thimble Cup, Old World Classic									Medico: SI	

HIGH ELF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	PS
0-2	Throwers	100.000	6	3	2+	2+	9+	Cloud Burster, Pass, Safe Pass	AGP	S
0-4	Catchers	90.000	8	3	2+	5+	8+	Catch	AG	S
0-2	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Elven Kingdoms League									Medico: SI	

HUMAN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS
0-2	Throwers	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Catchers	65.000	8	2	3+	5+	8+	Catch, Dodge	AG	PS
0-4	Blitzers	85.000	7	3	3+	4+	9+	Block	GS	AP
0-3	Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Old World Classic									Medico: SI	

IMPERIAL NOBILITY

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Imperial Retainer Linemen	45.000	6	3	4+	4+	8+	Fend	G	AS
0-2	Imperial Throwers	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pass, Running Pass	GP	AS
0-2	Noble Blitzers	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	AG	PS
0-4	Bodyguards	90.000	6	3	3+	5+	9+	Stand Firm, Wrestle	GS	A
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Old World Classic									Medico: SI	

KHORNE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Bloodborn Marauder Linemen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Frenzy	GM	AS
0-4	Khornors	70.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	GMS	AP
0-4	Bloodseekers	110.000	5	4	4+	6+	10+	Frenzy	GMS	A
0-1	Bloodspawn	160.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchannelled Fury	MS	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Favoured of Khorne									Medico: SI	

LIZARDMEN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Skink Runner Linemen	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GPS
0-2	Chameleon Skinks	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GPS
0-6	Saurus Blockers	85.000	6	4	5+	6+	10+		GS	A
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Lustrian Superleague									Medico: SI	

NECROMANTIC HORROR

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-2	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS
0-2	Wraiths	95.000	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step	GS	A
0-2	Werewolves	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	AG	PS
0-2	Flesh Golems	115.000	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	GS	A
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Masters of Undeath, Sylvanian Spotlight									Medico: NO	

NORSE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Norse Raider Linemen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	G	APS
0-2	Beer Boars	20.000	5	1	3+	-	6+	Dodge, No Hands, Pick-Me-Up, Stunty, Titchy	-	A
0-2	Norse Berserkers	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
0-2	Valkyries	95.000	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball	AGP	S
0-2	Ulfwereners	105.000	6	4	4+	-	9+	Frenzy	GS	A
0-1	Yhetee	140.000	5	5	5+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner (4+), Unchannelled Fury	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Scegliere una tra "Favoured of... (Chaos Undivided o Khorne)" o "Old World Classic"									Medico: SI	

NURGLE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Rotter Linemen	35.000	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden	GM	AS
0-4	Pestigors	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GMS	AP
0-4	Bloaters	115.000	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration	GMS	A
0-1	Rotspawn	140.000	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	AGM
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Favoured of Nurgle									Medico: NO	

OGRE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Gnoblur Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Righth Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
0-1	Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-Mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	PS	AG
0-5	Ogre Blockers	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 3	
Regole Speciali: Badlands Brawl, Low Cost Linemen, Old World Classic									Medico: SI	

OLD WORLD ALLIANCE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Old World Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS
0-1	Old World Human Thrower	80.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Pass, Sure Hands	GP	AS
0-1	Old World Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Catch, Dodge	AG	S
0-1	Old World Human Blitzer	90.000	7	3	3+	4+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling team-mates), Block	GS	A
0-2	Old World Dwarf Blockers	75.000	4	3	4+	5+	10+	Arm Bar, Brawler, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Loner (3+), Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-1	Old World Dwarf Blitzer	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-2	Old World Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Animosity (all Dwarf and Human team-mates), Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG
0-1	Altern Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Old World Classic									Medico: SI	

ORC

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Orc Linemen	50.000	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	G	AS
0-2	Throwers	65.000	5	3	3+	3+	9+	Animosity (all team-mates), Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Blitzers	80.000	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates), Block	GS	AP
0-4	Big Un Blockers	90.000	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blockers)	GS	A
0-4	Goblins	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-1	Untrained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Badlands Brawl									Medico: SI	

SHAMBLING UNDEAD

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-12	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-4	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS
0-2	Wight Blitzers	90.000	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Mummies	125.000	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Masters of Undeath, Sylvanian Spotlight									Medico: NO	

SKAVEN

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50.000	7	3	3+	4+	8+		G	AMS
0-2	Throwers	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	AMS
0-4	Gutter Runners	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	AG	MPS
0-2	Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	AMP
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Underworld Challenge									Medico: SI	

SNOTLING

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Snotling Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Swarming, Titchy	A	G
0-2	Fungus Flingas	30.000	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Side Step, Stunty	AP	G
0-2	Fun-Hoppas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Pogo Stick, Right Stuff, Side Step, Stunty	A	G
0-2	Stilty Runnas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Sprint, Stunty	A	G
0-2	Pump Wagons	105.000	4	5	5+	-	9+	Dirty Player (+1), Juggernaut, Mighty Blow (+1), Really Stupid, Secret Weapon, Stand Firm	S	AG
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 3	
Regole Speciali: Bribery and Corruption, Low Cost Linemen, Underworld Challenge									Medico: SI	

TOMB KINGS

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-2	Anointed Throwers	70.000	6	3	4+	3+	8+	Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull	GP	A
0-2	Anointed Blitzers	90.000	6	3	4+	6+	9+	Block, Regeneration, Thick Skull	GS	AP
0-4	Tomb Guardians	100.000	4	5	5+	-	10+	Decay, Regeneration	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Sylvanian Spotlight									Medico: NO	

UNDERWORLD DENIZENS

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Underworld Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GS
0-6	Underworld Snotlings	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	AM	G
0-3	Skaven Clanrat	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen)	GM	AS
0-1	Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Pass, Sure Hands	GMP	AS
0-1	Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Dodge	AGM	PS
0-1	Skaven Blitzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block	GMS	AP
PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Underworld Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	MS	AGP
0-1	Mutant Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	MS	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Bribery and Corruption, Underworld Challenge									Medico: SI	

VAMPIRE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Thrall Linemen	40.000	6	3	3+	4+	8+		G	AS
0-2	Vampire Runners	100.000	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Regeneration	AG	PS
0-2	Vampire Throwers	110.000	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration	AGP	S
0-2	Vampire Blitzers	110.000	6	4	2+	5+	9+	Bloodlust (3+), Hypnotic Gaze, Juggernaut, Regeneration	AGS	-
0-1	Vargheist	150.000	5	5	4+	-	10+	Bloodlust (3+), Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Sylvanian Spotlight, Vampire Lord									Medico: SI	

WOOD ELF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Wood Elf Linemen	70.000	7	3	2+	4+	8+		AG	S
0-2	Throwers	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
0-4	Catchers	90.000	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge	AG	PS
0-2	Wardancers	125.000	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap	AG	PS
0-1	Loren Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Elven Kingdoms League									Medico: SI	

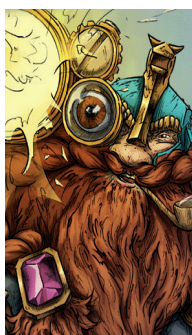
STAR PLAYERS

Questa sezione fornisce i dettagli di tutte le Star Players attualmente disponibili per le tue squadre di Blood Bowl da indurre, i loro Profili, Abilità, Regole Speciali e Squadre per le quali giocheranno. I futuri supplementi di Blood Bowl includeranno nuove Star Players per molti elenchi, quindi ci saranno sempre nuove superstar e celebrità che spuntano sul circuito!

Alcune delle Star Players sono evidenziate in **VERDE**, sono quelle considerate "Mega Stars" in base alla regola descritta a p.14 della Blood Bowl Matched Play Guide in riferimento ai tornei.



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Akhorne The Squirrel	80.000	7	1	2+	-	6+
Abilità & Tratti:	Claws, Dauntless, Dodge, Frenzy, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Side Step, Stunty, Titchy					
Gioca per:	Qualsiasi squadra					
Regole Speciali:	Blind Rage: Akhorne può scegliere di ritirare il D6 quando tira per l'Abilità Dauntless.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Barik Farblast	80.000	6	3	4+	3+	9+
Abilità & Tratti:	Cannoneer, Hail Mary Pass, Loner (4+), Pass, Secret Weapon, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" , "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Blast It! Una volta per partita quando Barik effettua un «Hail Mary Pass», può ritirare il risultato della Dispersione per determinare dove atterra il pallone, ed ogni tentativo di un giocatore amico di ricevere il pallone ottiene un modificatore aggiuntivo di +1 al tiro del dado.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bilerot Vomitflesh	180.000	4	5	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Dirty Player (+1), Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Nurgle"					
Regole Speciali:	Putrid Regurgitation: Una volta per partita, Bilerot può usare l'Azione Speciale Projectile Vomit. Questa può essere effettuata anche se Bilerot ha già effettuato un'Azione Blocco in questo turno.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
(The) Black Gobbo	225.000	6	2	3+	3+	9+
Abilità & Tratti:	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Sneakiest of the Lot: Se la tua squadra include il Black Gobbo, puoi commettere due Azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Black Gobbo.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Boa Kon'ssstrikr	200.000	6	3	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Prehensile Tail, Safe Pair of Hands, Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Lustrian Superleague"					
Regole Speciali:	Look Into My Eyes: Una volta per partita, se Boa inizia la sua attivazione Marcando un giocatore avversario in possesso del pallone, può tirare un D6. Con un risultato di 1 non succede nulla. Con un risultato di 2+, il giocatore avversario perde il possesso del pallone, Boa ottiene immediatamente il possesso del pallone, e l'attivazione di Boa termina immediatamente.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bomber Dribblesnot	50.000	6	2	3+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Accurate, Bombardier, Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Secret Weapon, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Kaboom! Una volta per partita, se un giocatore avversario afferra la bomba lanciata da Bomber, egli può decidere di farla esplodere immediatamente piuttosto che tirare per vedere se il giocatore è in grado di rilanciarla indietro.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Bryce "The Slice" Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Ghostly Flames: Una volta per tempo, quando Bryce effettua l'Azione "Attacco Speciale con la Motosega" come parte di un'Azione Blitz, può aggiungere 4+ al Tiro Armatura contro l'avversario invece di 3+.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
"Captain" Karina Von Reis	230.000	7	4	2+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Bloodlust (2+), Dodge, Hypnotic Gaze, Jump Up, Loner (4+), Regeneration					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Tasty Morsel: Una volta per partita, quando Karina fallisce il tiro per il Bloodlust, può scegliere di mordere un giocatore avversario con FO di 3 o meno come se fosse un Thrall Lineman della sua squadra. Karina non può mordere Star Players per questa regola.					



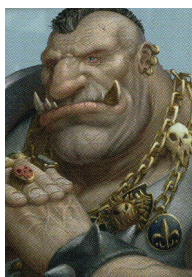
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Cindy Pie whistle	50.000	5	2	3+	3+	7+
Abilità & Tratti:	Accurate, Bombardier, Dodge, Loner (4+), Secret Weapon, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	All You Can Eat: Una volta per partita, Cindy può effettuare due Azioni Speciali Lanciare la Bomba invece di una; sebbene deve dichiararlo prima di effettuare la prima azione. Se la fa, immediatamente dopo aver effettuato la seconda Azione Speciale Lanciare la Bomba, tirare un D6. Con un risultato di 1-3 Cindy è immediatamente Espulsa.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Count Luthor Von Drakenborg	340.000	6	5	2+	3+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Regeneration, Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Star of the Show: Una volta per partita, quando il Conte Luthor segna un TD, il suo Allenatore può guadagnare un Re-Roll. Se questo Re-Roll non è stato usato alla fine del prossimo Drive, è perso.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (2+), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Reliable: Se Deeproot fallisce un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra (Fumble), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un'Atterraggio Sicuro.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Morg 'n' Thorg	380.000	6	6	3+	4+	11+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra tranne quelle che hanno "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	The Ballista: Una volta per partita, se Morg fallisce il Test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, può ritirare il D6.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Nobbla Blackwart	120.000	6	2	3+	-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Chainsaw, Dodge, Loner (4+), Secret Weapon, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Kick 'em while they're down!: Una volta per partita, Nobbla può usare l'Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un giocatore avversario Prono o Stordito. Questa non conta come un'Azione Fallo e quindi Nobbla non può essere Espulso quando usa questa Abilità Speciale.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Puggy Baconbreath	120.000	5	3	3+	4+	7+
Abilità & Tratti:	Block, Dodge, Loner (3+), Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Halfling Luck: Una volta per partita, Puggy può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).					



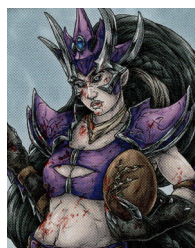
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ripper Bolgrot	250.000	4	6	5+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Thinking Man's Troll: Una volta per tempo, Ripper può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rodney Roachbait	70.000	6	2	3+	4+	7+
Abilità & Tratti:	Catch, Diving Catch, Jump Up, Loner (4+), On the Ball, Side Step, Stunty, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup"					
Regole Speciali:	Catch of the Day: Una volta per tempo, se Rodney è In Piedi ed inizia la sua attivazione entro 3 caselle dal pallone che si trova a terra può tirare un D6. Con un risultato di 3+, Rodney ottiene immediatamente il possesso del pallone.					



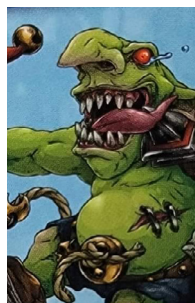
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rowana Forestfoot	160.000	6	3	3+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Dump-Off, Guard, Horns, Jump Up, Leap, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup"					
Regole Speciali:	Bounding Leap: Una volta per partita, dopo aver dichiarato che effettuerà un Leap, ma prima di tirare qualsiasi dado, Rowana può scegliere di usare questa Regola Speciale. Se lo fa, Rowana non subisce modificatori negativi sul Test di Agilità per Saltare e può scegliere di ritirare il risultato.					



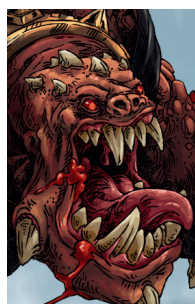
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Roxanna Darknail	270.000	8	3	1+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Burst of Speed: Una volta per partita, Roxanna può tentare di fare il Rush tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte.					



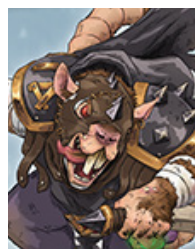
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Ram: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scrappa Sorehead	130.000	7	2	3+	5+	8+
Abilità & Tratti:	Dirty Player (+1), Dodge, Loner (4+), Pogo Stick, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Yoink! Una volta per partita, quando Scrappa tenta di interferire in un'Azione Passaggio, può ritirare il D6. Con un risultato di 2+, Scrappa non ha bisogno di tirare per interferire l'Azione Passaggio, automaticamente riesce in un Intercetto ed ottiene il controllo del pallone.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scyla Anfingrimm	200.000	5	5	4+	-	10+
Abilità & Tratti:	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull, Unchannelled Fury					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Khorne"					
Regole Speciali:	Fury of the Blood God: Una volta per partita se Scyla tira 1 per il suo tiro del Tratto Unchannelled Fury dopo aver dichiarato un'Azione Blocco, invece di applicare il risultato come previsto, Scyla può effettuare due Azioni Blocco.					



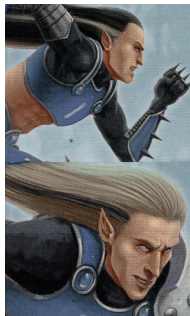
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skitter Stab-Stab	150.000	9	2	2+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Loner (4+), Prehensile Tail, Shadowing, Stab					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Master Assassin: Una volta per partita, quando Skitter rompe con successo l'armatura di un giocatore avversario come risultato dell'Azione Speciale Stab, può ripetere il Tiro Infortunio.					



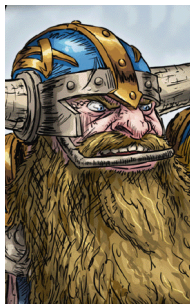
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrorg Snowpelt	250.000	5	5	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Claws, Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Pump Up the Crowd: Una volta per partita, quando Skrorg causa la rimozione di un giocatore avversario come Perdita per il risultato di un'Azione Blocco, l'Allenatore che controlla Skrorg riceve un Re-Roll di Squadra. Se questo Re-Roll non è utilizzato entro la fine del Drive, è perso.					



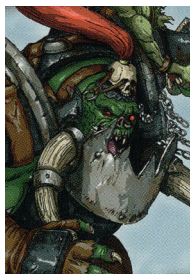
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Strong Passing Game: Una volta per partita, dopo aver effettuato un Test di Abilità di Passaggio per effettuare un'Azione Passaggio, Skrull può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lucien Swift	340.000	7	3	2+	5+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle					
Valen Swift	-	7	3	2+	2+	8+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Two for One: I gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o CAS, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Thorsson Stoutmead	170.000	6	3	4+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Block, Drunkard, Loner (4+), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Beer Barrel Bash! Una volta per Drive, all'inizio della sua attivazione, Thorsson può effettuare un'Azione Speciale Throw Keg. Quando lo fa, selezionare un giocatore avversario entro tre caselle da Thorsson e tirare un D6. Con un risultato di 3+, il giocatore è immediatamente Atterrato. Tuttavia con un risultato di 1, è Atterrato Thorsson stesso.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Varag Ghoul-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Crushing Blow: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuato da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



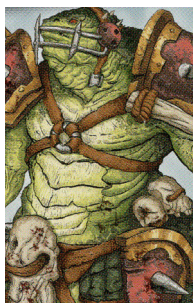
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Catch, Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Savage Mauling: Una volta per partita, quando Wilhelm effettua un Tiro Infortunio contro un giocatore avversario, può scegliere di ritirare il risultato.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+
Abilità & Tratti:	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Indomitable: Una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'Abilità Dauntless, può aumentare la sua Caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua Azione Blocco.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Withergrasp Doubledrool	170.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Loner (4+), Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..."					
Regole Speciali:	Watch Out! La prima volta in ogni tempo che Withergrasp è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore avversario, conta come avere l'Abilità Dodge.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Zolcath The Zoot	230.000	5	5	4+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Lustrian Superleague" o "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	"Excuse Me, Are You a Zoot?": Una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale una volta attivato Zolcath.					