

BLOOD BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



COMPENDIUM



FBBF

SOMMARIO

Introduzione	A-3
Incentivi	B-1
0-2 Staff di Allenamento Famigerati	B-1
0-1 Mago	B-5
0-1 Arbitro di Parte	B-11
Altri Incentivi	B-13
Giocatori Freelance	C-1
Regole Avanzate per i Giocatori Mercenari	C-1
0-2 Stunty Superstars	C-2
0-2 Legendary Linemen	C-3
0-1 Brutal Blockers	C-4
0-2 Reliable Ringers	C-5
0-1 Bona Fide Big Guys	C-6
Giganti	D-1
Incentivo Dimensione Gigante	D-1
Sponsors	E-1
Trovare uno Sponsor	E-1
Sponsorizzazioni Maggiori	E-2
Stadi	F-1
Giocare in Trasferta	F-1
Diventare Residenti	F-6
Campi di Razza	G-1
Palloni Insoliti	H-1
Condizioni Meteo	I-1
Eventi Partita	J-1
Arbitri	K-1
Regole degli Arbitri	K-1
Profili degli Arbitri	K-3
Squadre Famose	L-1
Ricompense Lucenti	M-1
All-Star	N-1
Contratti a Lungo Termine	O-1
Squadre	P-1
Squadre Approvate dalla NAF	P-11
Squadre non Ufficiali	P-12
Star Players	Q-1
Glossario	R-1

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 la Lista degli 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 degli 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.

Un sentito ringraziamento ad Angelo Rotulo che da puro appassionato ha meticolosamente curato la revisione orto-grammaticale e la correzione dei refusi dell'intero Manuale.

V10.0 - Aggiornato con Spike! #18 (Chaos Dwarf) - Ottobre 2024.



CAMPI DI RAZZA

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

LISTA DEI CAMPI DI RAZZA

AMAZON

CAMPO INVASO DALLA GIUNGLA

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

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

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

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

CHAOS CHOSEN

TEMPIO DEL CAOS

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 il primo tempo, 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, tacciono. Entrambe le squadre riducono il proprio Fan Factor di 1 per il resto della partita.

CHAOS DWARF

COVO VULCANICO

Il campo dei Chaos Dwarf ha due lati, uno che rappresenta una soffocante caverna all'interno di un vulcano attivo, l'altro lato che rappresenta la stessa caverna con il vulcano in eruzione, con lava che si sparge su campo e gas asfissianti che riempiono l'aria! Se entrambi gli Allenatori sono d'accordo le seguenti regole possono essere usate per rappresentare questo campo insolito:

CALORE OPPRESSIVO

L'aria secca e la temperatura altissima hanno velocemente sfinito i giocatori rendendo il loro recupero molto più lento e difficile. I giocatori che devono recuperare dal KO, lo fanno al 5+ invece che al 4+, per le difficoltà di recuperare i loro sensi con la terribile temperatura.

Inoltre, alla fine del primo tempo, girare il campo sul lato Eruzione.

ERUZIONE

Spesse colonne di gas sulfurei iniziano a riempire la caverna e bolle di magma a salire dalle profondità della terra. I giocatori che tentano di fare dei Rush subiscono una penalità -1 al tiro per l'inalazione dei gas tossici.

Inoltre, ci sono quattro zone, larghe 3 caselle per 3 caselle, due in ciascuna metà campo. Quando si gioca su questo lato, ogni casella in queste aree è considerata essere Pozze di Lava.

Quando un giocatore è Atterrato o Cade in una casella Pozza di Lava, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura e al susseguente Tiro Infortunio se necessario.

DARK ELF **VASCELLO CORSARO**

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.

ELVEN UNION **CAMPO DEL GELO ESTIVO**

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

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

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

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

GNOME **FORESTA MISTICA**

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.

HALFLING**CAMPO DELL'IDILLIO RURALE**

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

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

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

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

KHORNE**ALTARE DI KHORNE**

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

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

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

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

LIZARDMEN**TEMPIO DI LUSTRIA**

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 incomprensibile 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.

NECROMANTIC HORROR**CAMPO DELL'INCUBO**

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

LUCE IN DISSOLVENZA

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

LA MORTE DELLA NOTTE

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

MANI E VITICCI STRINGENTI

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

NORSE**LAGO GHIACCIATO**

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.

NURGLE**GIARDINO DI NURGLE**

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

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

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

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

SHAMBLING UNDEAD**CIMITERO DEI NON MORTI**

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

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

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

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

VAMPIRE**CASTELLO DEI VAMPIRI**

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 candelieri 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 candelieri dal soffitto!

INFERNO FURIOSO

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione in una casella tappeto deve immediatamente effettuare un Test di 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.

WOOD ELF**SANTUARIO ALBOREO**

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.

PALLONI INSOLITI

Dagli Squig vivi, pieni di denti e assolutamente riluttanti a giocare da 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 che sarà 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 tutti 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 Nurglingo 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 ESPLOSIVO) GOBLIN	17	SKELETAL HOMUNCULUS (PALLONE SCHELETRINO) SHAMBLING UNDEAD
2	DAEMONIC BALL (PALLONE DEMONIACO) 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
		34	CURSE OF STONE BALL (PALLONE MALEDETTO DI PIETRA) CHAOS DWARF
		35	HOT ROCK BALL (PALLONE ROCCIA BOLLENTE) CHAOS DWARF



(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 del 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 sul giocatore che 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.



34) CURSE OF STONE BALL
(PALLONE MALEDETTO DI PIETRA)
CHAOS DWARF

Un giocatore che porta un Pallone Maledetto di Pietra riduce la sua capacità di Movimento di 1 ed applica un modificatore -1 a qualsiasi Test Agilità fintanto che lo trasporta, la sua pelle sta diventando di pietra!



35) HOT ROCK BALL
(PALLONE ROCCIA BOLLENTE)
CHAOS DWARF

Se un giocatore che inizia la sua attivazione in possesso di un Pallone Roccia Bollente e la finisce che ne è ancora in possesso, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2, il pallone è perso e rimbalza dalla casella occupata dal giocatore che lo trasportava. Con un risultato di 3+, il giocatore continua a mantenere il possesso del pallone anche se è ricoperto dalle fiamme.

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

AMAZON

KARA TEMPLE HARPIES

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.

BLACK ORC

THE THUNDER VALLEY GREENSKINS

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.

CHAOS CHOSEN

DOOM LORDS

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.

CHAOS DWARF

THE ZHARR-NAGGRUD ZIGGURATS

UNDERHANDED IS AN UNDERSTATEMENT!

Una volta per partita, all'inizio di uno qualsiasi dei turni degli The Zharr-Naggrud Ziggurats, il suo Allenatore può usare questa abilità. Fino alla fine del turno corrente, qualsiasi numero di Hobgoblin Linemen e di Hobgoblin Sneaky Stabbas può dichiarare un'Azione Fallo.

CHAOS RENEGADE

THE MONGREL HORDE

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.

DARK ELF

NAGGAROTH NIGHTWINGS

PREDILETTI DI KHAINE

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

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

GNOME

GLIMDWARROW GROUNDHOGS

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.

HALFLING

GREENFIELD GRASSHUGGERS

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.

IMPERIAL NOBILITY THE BÖGHENHAFEN BARONS

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 prenderlo.

KHORNE THE SKULL-TRIBE SLAUGHTERERS

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.

LIZARDMEN GWAKAMOLI CRATER GATORS

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.

NECROMANTIC HORROR THE WOLFENBURG CRYPT-STEALERS

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.

NORSE THE NORSKA RAMPAGERS

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.

NURGLE NURGLE'S ROTTER

LA PIAGA 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.

OGRE FIRE MOUNTAINS GUT-BURSTERS

ATTACCABRIGHE

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

OLD WORLD ALLIANCE THE MIDDENHEIM MAULERS

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.

SHAMBLING UNDEAD CHAMPIONS OF DEATH

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.

SNOTLING THE MIGHTY CRUD CREEK NOSEPICKERS

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.

UNDERWORLD DENIZENS THE UNDERWORLD CREEPERS

SCAZZOTTATE IN PANCHINA

Se il punteggio degli Underworld Creepers è più basso di quello del loro 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.

VAMPIRE**THE DRAKFANG THIRSTERS****STAR DELLO SPETTACOLO**

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.

ESERCITARE L'AUTOCONTROLLO

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+).

WOOD ELF**ATHELORN AVENGERS****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 arborea 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.

LEGHE DELLE TERRE DESOLANTI

ALIMENTARE LE FIAMME!

Sentire le ossa che si spezzano dopo un placcaggio non è la sola cosa che rende eccitante le partite nelle Terre Oscure! I tifosi si aspettano di vedere moltissimi falli (spesso ignorati dagli Arbitri), terremoti che disperdono i giocatori sul campo e colonne di acqua bollentissima che strappa le carni dalle ossa! Anche i maghi dei Chaos Dwarfs danno il loro supporto con getti di roccia fiammeggiante che trasforma le divise dei giocatori in pietra nel tentativo di rallentarli. Tutto questo aggiunge fascino alle leghe delle Terre Oscure.

DARK LANDS DERBY

Questa è una variante di una normale stagione di Lega, come descritto nel regolamento di Blood Bowl. La Dark Lands Derby differisce da una normale Lega tuttavia in un paio di aspetti:

APERTA A TUTTI

La Dark Lands Derby 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.

GIÙ E SPORCO

Per la durata della stagione di una Dark Lands Derby, gli Allenatori applicano un modificatore +1 quando effettuano la Chiamata del Fallo! (un 1 naturale risulta sempre in un risultato "Sei Fuori di Qui!" normalmente). Inoltre, quando un giocatore causa una Perdita con un'Azione Fallo, quel giocatore guadagna 2 SPP esattamente come se avesse ottenuto una Perdita effettuando un'Azione Blocco.

INCENTIVI

Tutti gli Incentivi, a discrezione del Commissario di Lega, possono essere usati nella Dark Lands Derby. Inoltre le squadre che partecipano alla Dark Land Derby hanno accesso anche a dei nuovi Incentivi (sempre a discrezione del Commissario di Lega):



0-1 CHAOS DWARF SORCERER (STREGONE NANO DEL CAOS)
150.000 GP
(Qualsiasi Squadra)

Una volta per partita, uno Stregone dei Nani del Caos può lanciare uno dei due seguenti incantesimi alla fine di un qualsiasi turno di una delle due squadre, prima che inizi un nuovo turno:

Sbarramento di Zolfo: Prendere a bersaglio fino a due giocatori avversari In Piedi ovunque sul campo e tirare un D6 per ognuno di essi. Con un risultato di 5+ il giocatore selezionato è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato per lo Sbarramento di Zolfo applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura.

Stivali di Pietra: Prendere a bersaglio un qualsiasi giocatore avversario che non sia in possesso del pallone e tirare un D6:

- Con un risultato di 3+, il giocatore avversario riduce immediatamente la sua Capacità di Movimento di 2 e subisce un modificatore aggiuntivo di -1 alla sua Agilità quando tenta un Dodge, un Salto o un Leap. L'effetto dura fino alla fine del Drive corrente.
- Con un risultato di 1 o 2, il giocatore ha un "gioco di piedi" fenomenale ed evita l'effetto dell'incantesimo.

TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che vinceranno una Dark Lands Derby vengono ben ricompensate con gemme, metalli preziosi e monete in abbondanza. 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, oltre ad altri 20.000 pezzi d'oro aggiuntivi.

OBISIDIAN ZIGGURAT TROPHY

In aggiunta ai premi in denaro, il vincitore riceverà l'opulento Obsidian Ziggurat Trophy. Questo enorme manufatto, tempestato di gemme monolite è uno dei più massicci e grandi trofei del Blood Bowl. La squadra che detiene l'Obsidian Ziggurat Trophy guadagna la seguente abilità:

All'inizio di ciascun tempo, ottiene un Re-Roll di Squadra aggiuntivo.

TABELLA - CLIMA DELLE TERRE DESOLANTI

2D6 RISULTATO

2 ASH CLOUD (NUBE DI CENERI)

I giocatori non possono effettuare Azioni Passaggio. Inoltre i giocatori non possono essere Espulsi per aver tirato un doppio quando effettuano un'Azione Fallo.

3 VOLCANIC FALLOUT (RICADUTA VULCANICA)

Mentre è in atto questa Condizione Meteo, alla fine di ogni turno tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore scelto a caso della squadra attiva è investito da rocce cadenti ed immediatamente Atterrato.

4-10 CALM AND CLEAR (CALMO E CHIARO)

Le Terre Desolate sembrano aver preso una pausa da terremoti ed eruzioni. Condizioni perfette!

11 CHOKING SMOG (FUMO SOFFOCANTE)

Mentre è in atto questa Condizione Meteo, i giocatori non possono fare i Rush.

12 TECTONIC TREMORS (TREMORI TETTONICI)

Alla fine di ogni turno, tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi della squadra attiva che si trova in campo. Con un risultato di 1 quel giocatore perde l'equilibrio ed è posizionato Prono.

TABELLA - EVENTO KICK-OFF TRUCCHETTI DEGLI GNOMI

2D6 RISULTATO

2 UNOBSERVANT OFFICIALS (ARBITRI INOSSERVANTI)

Con gli arbitri distratti un paio di Hobgoblin in cerca di gloria si gettano in campo. Entrambi gli Allenatori ottengono un Hobgoblin Lineman per la durata del Drive. Questo significa che ci possono essere in campo più di 11 giocatori per questo Drive. Alla fine del Drive rimuovere i due Hobgoblins.

3 BOILING GEYSER (GEYSER BOLLENTE)

Entrambi gli Allenatori tirano un D6. L'Allenatore con il risultato più basso o entrambi in caso di pareggio, selezionano a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo ed effettua immediatamente un Tiro Armatura (ed un susseguente Tiro Infortunio se necessario).

4 LAVA POOLS (POZZE DI LAVA)

Fino alla fine del Drive, quando un giocatore è Atterrato, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura.

5 HIGH KICK (CALCIO ALTO)

Un giocatore Libero della squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata.

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 delle Terre Desolanti. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Calmo e Chiaro", 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 SUDDEN FISSURE (FESSURA IMPROVVISA)

I giocatori schierati sulla Linea di Scrimage sono spinti indietro nella casella direttamente dietro di loro. Se c'è un altro giocatore nella casella in cui sono spinti anche questo è spinto nella casella direttamente dietro di lui e così via.

11 HOBGOBLIN MISCHIEF (HOBGOBLIN DISPETTOSO)

Tirare un D6 per ogni giocatore negli spazi KO di ciascuna delle due panchine. Con un risultato di 3+ non succede nulla. Con un risultato di 1 e 2, il giocatore è immediatamente spostato nello spazio delle Perdite della sua panchina e non prende più parte alla partita.

12 VIOLENT VIBRATIONS (VIBRAZIONI VIOLENTE)

La squadra che calcia tira un D3. Il risultato corrisponde al numero di giocatori che in tutte e due le squadre saranno selezionati casualmente e immediatamente Piazzati Proni.

SQUADRE

In questo capitolo sono presentate le squadre ufficiali presentate nel Manuale Seconda Edizione 2020 e attualmente in produzione da parte della GW, insieme alle squadre ancora non ristampate e sottoposte a revisione delle regole per cui la GW ha pubblicato un documento ufficiale denominato "Teams of Legend" e individuate dal colore **VERDE** del nome della squadra.

Inoltre sono state anche inserite le squadre non ufficiali GW per cui alcune sono approvate ufficialmente dalla NAF alla fine del capitolo stesso.

AMAZON										
Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Eagle Warrior Linewomen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS
0-2	Python Warrior Throwers	80.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass	GP	AS
0-2	Piranha Warrior Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up	AG	S
0-2	Jaguar Warrior Blockers	110.000	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge	GS	A
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Lustrian Superleague									Medico: SI	

BLACK ORC										
Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull	A	GPS
0-6	Black Orcs	90.000	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab	GS	AP
0-1	Trained Troll	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: 2	
Regole Speciali: Badlands Brawl, Bribery and Corruption									Medico: SI	

CHAOS CHOSEN										
Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Beastmen Runner Linemen	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GMS	AP
0-4	Chosen Blockers	100.000	5	4	3+	5+	10+		GMS	A
PUÒ INCLUDERE SOLO UNO DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Chaos Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	MS	AG
0-1	Chaos Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	MS	AG
0-1	Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Loner (4+), Frenzy, Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG
0-8 Re-Roll di Squadra: 60.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Favoured of ... (scegliere tra): Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch									Medico: SI	

CHAOS DWARF

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-16	Hobgoblin Linemen	40.000	6	3	3+	4+	8+		G	AS
0-2	Hobgoblin Sneaky Stabba	70.000	6	3	3+	5+	8+	Shadowing, Stab	G	AS
0-4	Chaos Dwarf Blockers	70.000	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull	GS	AM
0-2	Chaos Dwarf Flamesmith	80.000	5	3	4+	6+	10+	Brawler, Breath Fire, Disturbing Presence, Thick Skull	GS	AM
0-2	Bull Centaur Blitzers	130.000	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	A
0-1	Enslaved Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Horns, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	S	AGM
0-8 Re-Roll di Squadra: 70.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Badlands Brawl o Favoured of Hashut									Medico: SI	

CHAOS RENEGADE

Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Renegade Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+		GM	AS
0-1	Renegade Human Thrower	75.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all team-mates), Pass, Safe Pair of Hands	GMP	AS
0-1	Renegade Goblin	40.000	6	2	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates), Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GP
0-1	Renegade Orc	50.000	5	3	3+	5+	10+	Animosity (all team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Skaven	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Dark Elf	75.000	6	3	2+	3+	9+	Animosity (all team-mates)	AGM	PS
PUÒ INCLUDERE FINO A 3 DEI SEGUENTI BIG GUY:										
0-1	Renegade Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGM
0-1	Renegade Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGM
0-1	Renegade Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Loner (4+), Frenzy, Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	S	AGM
0-1	Renegade 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: 70.000 gp									Tier: 2	
Regole Speciali: Favoured of ... (scegliere tra): Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch									Medico: SI	

DARK ELF

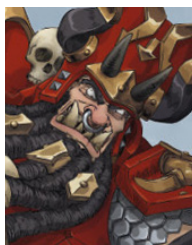
Q.TA'	POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
0-12	Dark Elf Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	S
0-2	Runners	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	AGP	S
0-4	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
0-2	Assassins	85.000	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	AG	PS
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up	AG	PS
0-8 Re-Roll di Squadra: 50.000 gp									Tier: 1	
Regole Speciali: Elven Kingdoms League									Medico: SI	



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Slayer: Una volta per partita, quando un avversario con Caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Grim, 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
Grombrindal The White Dwarf	210.000	5	3	3+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Wisdom of the White Dwarf: Una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombrindal è attivato, guadagna un'Abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione.					



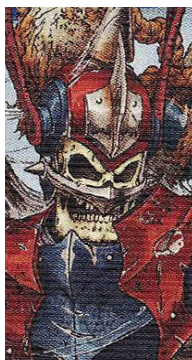
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
H'Thark The Unstoppable	300.000	6	6	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Break Tackle, Defensive, Juggernaut, Loner (4+), Sprint, Sure Feet, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Favoured of Hashut"					
Regole Speciali:	Unstoppable Momentum: Quando H'Thark effettua un'Azione Blitz, può ritirare un singolo dado					



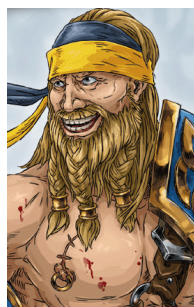
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Hakflem Skuttlespike	210.000	9	3	2+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..." o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Treacherous: Una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hakflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente atterrato ed Hakflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+
Abilità & Tratti:	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapon, Stand Firm					
Gioca per:	Qualsiasi squadra					
Regole Speciali:	Old Pro: Una volta per partita può usare la sua Abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura.					



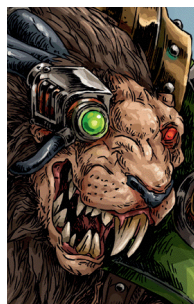
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ivan "The Animal" Deathshroud	190.000	6	4	4+	5+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Regeneration, Strip Ball, Tackle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Dwarfen Scourge: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Ivan, puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al Tiro Armatura o a quello Infortunio. Se è effettuato contro un giocatore Nano di qualsiasi squadra, il modificatore diventa +2.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ivar Eriksson	245.000	6	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Guard, Loner (3+), Tackle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Raiding Party: Una volta per Drive, quando Ivar inizia la sua attivazione, può scegliere un suo compagno di squadra Libero entro 5 caselle da lui. Il giocatore scelto può immediatamente muovere di una casella, ignorando le Tackle Zone, sebbene deve finire il suo movimento Marcando un giocatore avversario.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Indomitable: Una volta per partita quando Karla 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.					



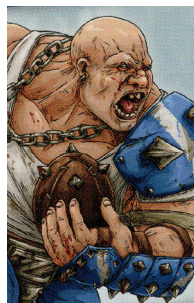
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Kreek Rustgouger	170.000	5	7	4+	-	10+
Abilità & Tratti:	Ball & Chain, Loner (4+), Mighty Blow (+1), No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..." o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	I'll Be Back! La prima volta che in una partita Kreek Rustgouger dovrebbe essere Espulso per il Tratto Secret Weapon, non viene Espulso e continua a giocare.					



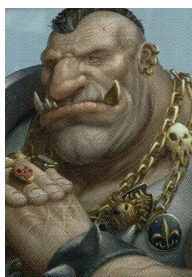
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lord Borak The Despoiler	260.000	5	5	3+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Dirty Player (+2), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..."					
Regole Speciali:	Lord of Chaos: La squadra con cui gioca Lord Borak guadagna un Re-Roll di Squadra per il primo tempo. Se questo Re-Roll non viene usato nel primo tempo può essere usato nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stato usato, questo Re-Roll è perso.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Max Spleenripper	130.000	5	4	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Chainsaw, Loner (4+), Secret Weapon					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Khorne"					
Regole Speciali:	Maximum Carnage: Una volta per partita, dopo che Max ha effettuato un'Azione Speciale Attacco con la Motosega, può immediatamente effettuare una seconda Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un diverso giocatore avversario.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Crushing Blow: Una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



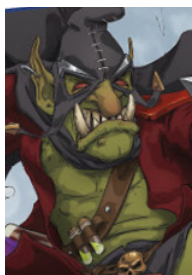
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Morg 'n' Thorg	380.000	6	6	3+	4+	11+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra tranne quelle che hanno "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	The Ballista: Una volta per partita, se Morg fallisce 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
Rashnak Backstabber	130.000	7	3	3+	5+	8+
Abilità & Tratti:	Loner (4+), Shadowing, Side Step, Sneaky Git, Stab					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl"					
Regole Speciali:	Toxin Connoisseur: Una volta per partita, quando Rashnak rompe un'armatura di un giocatore avversario come risultato di un'Azione Speciale Stab, puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al Tiro Infortunio. Questo modificatore si può applicare dopo che il tiro è stato effettuato.					



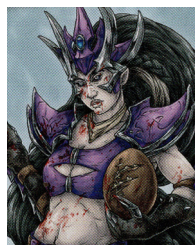
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ripper Bolgrot	250.000	4	6	5+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Thinking Man's Troll: Una volta per tempo, Ripper può 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.					



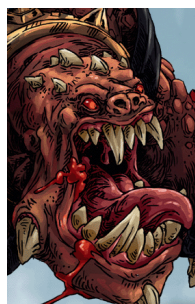
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Roxanna Darknail	270.000	8	3	1+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Burst of Speed: Una volta per partita, Roxanna può tentare di fare il Rush tre volte.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



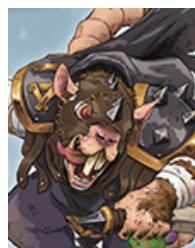
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Ram: Una volta per 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.					



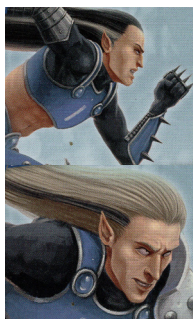
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skitter Stab-Stab	150.000	9	2	2+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Loner (4+), Prehensile Tail, Shadowing, Stab					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Master Assassin: Una volta per partita, quando Skitter rompe con successo l'armatura 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 Skrogr causa la rimozione di un giocatore avversario come Perdita per il risultato di un'Azione Blocco, l'Allenatore che controlla Skrogr riceve un Re-Roll di Squadra. Se questo Re-Roll non è utilizzato entro la fine del Drive, è perso.					



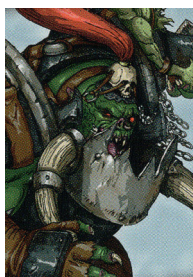
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Strong Passing Game: Una 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 Perdita, 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.					



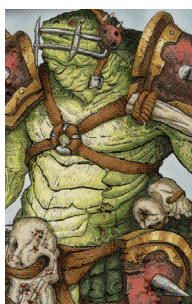
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Catch, Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Savage Mauling: Una volta per partita, quando Wilhelm effettua un Tiro Infortunio contro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



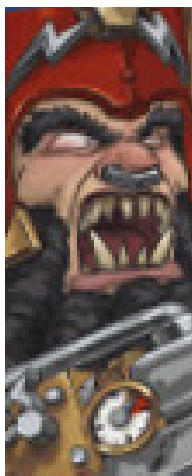
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+
Abilità & Tratti:	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Indomitable: Una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare 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 Zoat	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 Zoat?": 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.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Zzharg Madeye	130.000	4	4	4+	3+	10+
Abilità & Tratti:	Cannoneer, Hail Mary Pass, Loner (4+), Nerves of Steel, Secret Weapon, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Favoured of Hashut"					
Regole Speciali:	Then I Started Blastin!: Una volta per tempo, all'inizio della sua attivazione, Zzharg può effettuare un'Azione Speciale Blunderbuss Blast. Quando lo fa, selezionare un giocatore avversario In Piedi entro tre caselle da Zzharg e tirare un D6. Con un risultato di 3+ il giocatore avversario è colpito, effettuare immediatamente un Tiro Armatura non modificato ed il susseguente Tiro Infortunio se necessario. Con un risultato di 2, l'Allenatore avversario sceglie un giocatore (di entrambe le squadre, ma non Zzharg) entro 3 caselle dal giocatore scelto come bersaglio. Con un risultato di 1 è colpito Zzharg stesso. Se l'armatura del giocatore non si rompe non succede nulla.					