BLOOD BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



MANUALE DI GIOCO

FBBF

SOMMARIO

Introduzione 3

Componenti del Gioco 4

Norme e Regolamenti 7
- Principi Generali 7
- Stato dei Giocatori 10
- Profilo e Caratteristiche 12
- Creare una Squadra 13

Regole del Blood Bowl 16
- Una Partita di Due Tempi 16
- Inizio di un Drive 19
- Turno di Squadra 21
- Movimento 23
- Passare la Palla 25
- Lanciare Altri Giocatori 28
- Bloccare 30
- Armatura ed Infortuni 33
- Calciare Giocatori mentre sono a terra 35
- Touchdown! 36
- Fine di un Drive 37

Sequenza Post-Partita 38

Partite di Lega e di Esibizione 43
- Partite di Lega 43
- Partite di Esibizione 46

Incentivi 49

Abilità e Tratti 53
- Elenco di Abilita' e Tratti 53
- Agilità 54
- Generale 55
- Mutazione 56
- Passaggio 57
- Forza 58
- Tratti 59

Squadre 64
- Regole Speciali 64
- Tier 65

Glossario 66



INTRODUZIONE

Questo Manuale non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl "The Official Rules" edizione 2020 in lingua inglese, 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 puntato a tradurre solo le regole vere e proprie del gioco, volutamente tralasciando background, aneddoti e tutto quello che non aveva nessun effetto sul gioco per rendere più snello e meno oneroso stampare o conservare il file. Abbiamo anche "impaginato" in maniera leggermente diversa rispetto all'originale per una migliore funzionalità.

Con l'uscita del Death Zone abbiamo deciso di realizzare in seguito un "Compendium" che aggiorneremo costantemente con le nuove uscite in modo da non andare come detto prima ad "appesantire" il regolamento vero e proprio, dato che la maggior parte di queste regole contenute nei vari Spike! o supplementi sono specifici per varie razze od opzionali.

Probabilmente, oltre al "Compendium" continueremo a produrre le singole "Liste" (Incentivi, Palloni Speciali, eccetera) come abbiamo fatto finora e le renderemo disponibili sulla pagina download del nostro sito **www.fbbfederation.it**, e pubblicheremo sulla pagina Facebook "**Blood Bowl Italia**" un avviso di aver caricato i vari aggiornamenti sul sito.

In aggiunta alle squadre "ufficiali" della Games Workshop, abbiamo aggiunto le squadre "raccomandate" dalla NAF, un'associazione internazionale di giocatori di Blood Bowl, che agisce come risorsa centrale per i giocatori di tutto il mondo, offrendo novità, discussioni, sanzionature dei Tornei, tenendo aggiornata la classifica mondiale dei giocatori ed emanando linee guida per gli Organizzatori dei Tornei ed ultimo ma non meno importante, organizzando ogni quattro anni la NAF World Cup, i "mondiali" di Blood Bowl!

Siamo esseri umani e quindi non "perfetti" perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale, 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.

V7.0 - Aggiornato con Spike! #18 (Chaos Dwarf) - Ottobre 2024.

COMPONENTI DEL GIOCO

CAMPO DI BLOOD BOWL

Un campo di Blood Bowl è diviso in sezioni distinte che condividono le stesse caratteristiche:

1. Due Aree di Meta, una adiacente ad ogni lato corto del campo.
2. Due Aree Laterali, una per ciascun fianco del campo, lunghe tutto il campo.
3. Due Linee Laterali, lunghe tutto il campo, da un'Area di Meta all'altra.
4. L'Area Centrale del campo, posta tra le due Aree Laterali, lunga da un'Area di Meta all'altra.
5. Ci sono due Botole-Trappola, una per ciascuna metà campo, all'interno di una Area Laterale.
6. Il campo è diviso a metà dalla Linea di Scrimmage, punto in cui le due squadre si schierano per il Kick-Off e dove avviene la maggior parte della violenza!

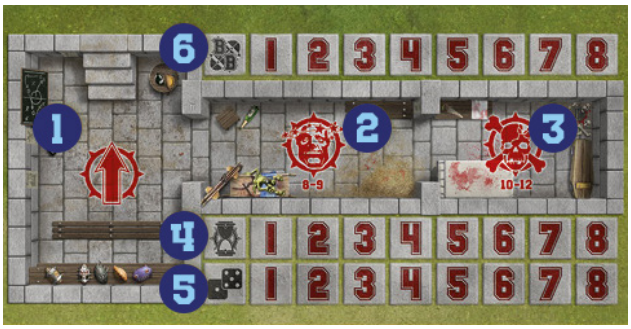


Infine, il campo è suddiviso in una griglia di caselle; 13 caselle dalla Linea di Scrimmage alla Area di Meta, creando un campo lungo 26 caselle in totale e largo 15 caselle; 4 caselle nelle aree laterali e 7 caselle nell'Area Centrale del campo.

PANCHINE

Ogni squadra ha la sua panchina, un posto sicuro a lato del campo dove le riserve possono riscaldarsi, gli infortunati curarsi e dove alcune informazioni fondamentali vengono tenute:

1. Lo spazio delle Riserve, dove i giocatori in forma e sani aspettano l'inizio del prossimo Drive.
2. Lo spazio dei KO, dove i giocatori rimossi dal gioco per lievi infortuni recuperano.
3. Lo spazio degli Infortunati, dove i giocatori rimossi dal gioco per infortuni seri cercano di recuperare o, se incapaci di giocare, aspettano il fischio finale.
4. Il Segna-Turni, esso è vitale, informa in quale turno ci si trova e quanto manca alla fine del tempo corrente. Il Segna-Turni è discusso in maniera piu' approfondita nelle **pagine 5** e **21**.
5. Il Segna-ReRoll, serve a tener conto dei Re-Roll disponibili alla squadra per quel tempo. I Re-Roll sono descritti in dettaglio a **pagina 8**.
6. Il Segna-Punti, dove ogni Allenatore segna il numero di Touchdown.



PALLONE

Indiscutibilmente, il modello più importante sul campo! Quando non è in possesso di nessun giocatore (ovvero non è trattenuto e trasportato da un giocatore), il pallone, o più semplicemente la palla, è posizionato al suolo all'interno di una casella vuota. Quando è in possesso di un giocatore, sarà posizionato sopra o adiacente alla base di quel modello.

La palla è una componente essenziale in qualsiasi partita di Blood Bowl e ci sono moltissimi modi in cui può essere rappresentata, da un semplice gettone a un modello dipinto.



SEGNALINI

Il gioco del Blood Bowl utilizza diversi segnalini usati in combinazione con le panchine per tenere traccia di importanti informazioni di gioco:

SEGNALINO TURNO

Avrai bisogno di un segnalino turno, ed è tua responsabilità, all'inizio di ogni tuo turno, spostare il segnalino turno lungo il Segna-Turni sulla tua panchina.

SEGNALINO RE-ROLL DI SQUADRA

Allo stesso modo, sei responsabile di tenere traccia di quanti Re-Roll di Squadra hai e quanti sono stati utilizzati. Puoi usare un singolo segnalino o più segnalini (uno per ogni Re-Roll di Squadra) come preferisci.

SEGNALINO PUNTEGGIO

Un segnalino punteggio viene utilizzato per tenere traccia di quanti touchdown ha segnato una squadra, posizionando il segnalino sulla casella zero del Segna-Punti e spostandolo dopo che un touchdown è stato segnato.

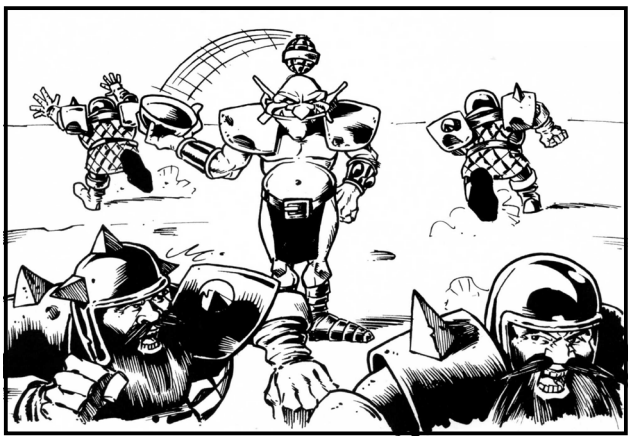
SAGOME

Blood Bowl utilizza anche tre sagome uniche. Queste sono la "sagoma della Direzione Casuale", la "sagoma della Rimessa in Gioco" e il "Righello delle Distanze" (o "Lanciometro" in gergo). Queste vengono utilizzate come descritto di seguito.

SAGOMA DELLA DIREZIONE CASUALE

Questa sagoma viene utilizzata ogni volta che la palla si "disperde", "rimbalza" o "devia" (vedere pagina 9) o quando le regole richiedono che venga determinata una direzione casuale per qualsiasi altro motivo. Posiziona la sagoma come mostrato nel diagramma sotto, con il centro della sagoma sul quadrato in cui si trova la palla e tira un D8 per determinare la direzione.

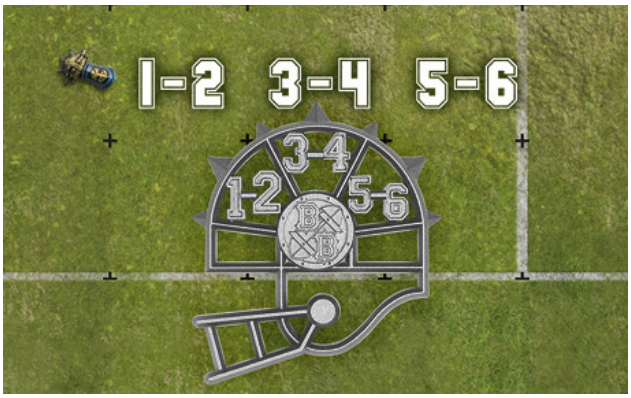




SAGOMA DELLA RIMESSA IN GIOCO

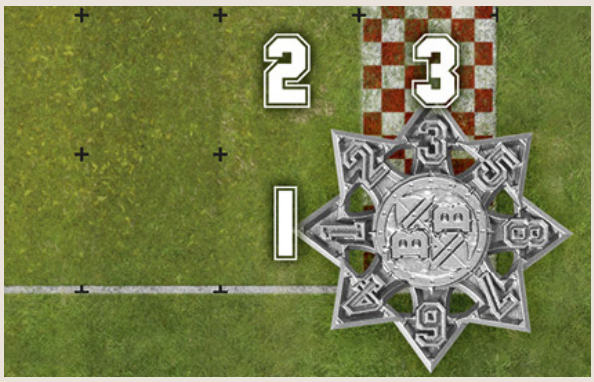
Se la palla dovesse mai lasciare il campo, la folla la rilancerà in campo con entusiasmo. Posiziona la sagoma come mostrato nel diagramma sottostante, con il logo di Blood Bowl sull'ultima casella occupata dalla palla prima di lasciare il campo e tira un D6 per determinare la direzione in cui si muove la palla.

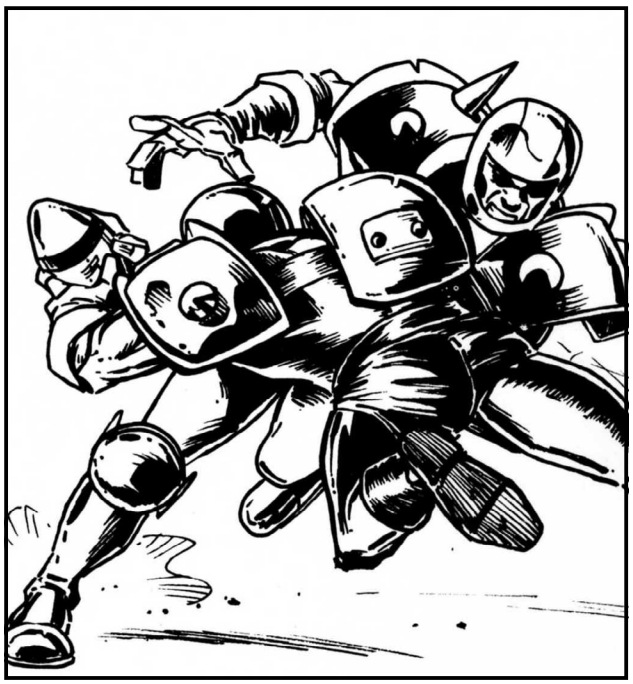
Le Rimesse in Gioco sono trattate in maggior dettaglio a pagina 27.



RIMESSA IN GIOCO DALL' ANGOLO

Se la palla lascia il campo da una casella d'angolo, la direzione della Rimessa in Gioco viene determinata posizionando la sagoma della Direzione Casuale come mostrato nel diagramma e tirando un D3.





RIGHELLO DELLE DISTANZE

Questo viene utilizzato quando viene eseguita un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, sia per determinare la distanza sia, nel caso di un'Azione Passaggio, per determinare se qualche giocatore avversario può tentare di interferire con il passaggio.

L'Azione Passaggio è trattata in maggiore dettaglio a **pagina 25** e l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra a **pagina 28**.



DADI

Il gioco del Blood Bowl utilizza quattro diversi tipi di dadi per determinare il risultato di varie azioni ed eventi. Questi sono spesso indicati come "cubi sacri di Nuffle" in omaggio al dio protettore del Blood Bowl. È interessante notare che (forse) non tutti questi dadi sono cubi!

DADI BLOCCO

Unici per il gioco del Blood Bowl, i dadi blocco vengono utilizzati per risolvere le azioni Blocco e Blitz contro i giocatori avversari. Sono dadi a sei facce che presentano cinque icone uniche (una è duplicata su due facce), ognuna delle quali rappresenta un risultato diverso (vedere **pagina 31**).



D6

Blood Bowl utilizza anche normali dadi a sei facce, contrassegnati da 1 a 6. È normale che il "6" venga sostituito da un logo - quello del gioco o di una squadra specifica - sui molti dadi del Blood Bowl.

D3

Le regole potrebbero anche richiedere il lancio di un D3, ma non è necessario un vero dado a 3 facce. Per tirare un D3, tira semplicemente un D6 e dimezza il risultato, arrotondando le frazioni per eccesso.

Esempio 1-2=1 / 3-4=2 / 5-6=3



D8

Un dado a otto facce viene spesso, anche se non esclusivamente, utilizzato in combinazione con la sagoma della Direzione Casuale.



D16

Un dado a 16 facce. Usato meno frequentemente ma non per questo meno vitale, un D16 viene utilizzato per alcune delle tabelle nelle regole che seguono o per selezionare i giocatori a caso all'interno di una squadra.



Norme e Regolamenti

Principi Generali

Allenatore e Giocatori

Blood Bowl è un gioco da tavolo e i giochi da tavolo sono tradizionalmente giocati dai "Giocatori". Ma Blood Bowl è anche un gioco che rappresenta un'appuntamento sportivo piuttosto che una battaglia tra eserciti rivali. Mentre in altri giochi da tavolo i modelli potrebbero rappresentare guerrieri, in Blood Bowl i modelli rappresentano giocatori sportivi. Per evitare confusione e per aderire al tema del gioco, le regole faranno sempre riferimento ai modelli come "Giocatori" e a te, la persona che lancia i dadi e prende le decisioni, come "Allenatore". Inoltre, i giocatori che appartengono alla stessa squadra sono indicati come "Compagni di Squadra", mentre i giocatori che appartengono all'altra squadra sono indicati come "Giocatori Avversari".

Ripensamenti e Cambiare Idea

Non è raro che gli Allenatori di tanto in tanto dicano che stanno per fare qualcosa prima di cambiare immediatamente idea. Come regola generale, dovresti essere tollerante nei confronti dei tuoi avversari poiché probabilmente lo farai anche tu! Tuttavia, una volta che i dadi sono stati lanciati per qualsiasi motivo, devi rispettare la tua decisione; non puoi più tornare indietro e cambiare tutto ciò che è avvenuto prima del lancio dei dadi.

Selezione Casuale di un Giocatore

Le regole richiedono spesso che un Allenatore selezioni un giocatore a caso. Per fare ciò, tira semplicemente un D16 e controlla il Roster di Squadra. Il numero ottenuto è il giocatore selezionato. Se il numero tirato non corrisponde a un giocatore o, come spesso accade, se il numero tirato non soddisfa i criteri del giocatore da selezionare a caso (forse il numero tirato corrisponde a un giocatore non in campo, per esempio) rilancia semplicemente i dadi.



Turnover

Una delle meccaniche più importanti del gioco del Blood Bowl è il "Turnover". Molti eventi sfortunati faranno terminare prematuramente il turno della squadra attiva con un Turnover, indipendente da quanti giocatori sono stati attivati.

Un Turnover è causato nei seguenti casi:

- Se un giocatore della squadra attiva Cade a Terra durante la propria attivazione.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Atterrato durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla è piazzato Prono durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso di palla è costretto a lasciare il campo per qualsiasi motivo.
- Se un giocatore della squadra attiva tenta di raccogliere la palla da terra e fallisce, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva fallisce con un Fumble un'Azione Passaggio, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se nessun giocatore della squadra attiva prende la palla dopo un'Azione Passaggio o un'Azione Hand-Off e la palla si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un'Azione Passaggio viene Deflettata o Intercettata e la palla si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla viene lanciato da un compagno di squadra e non riesce ad atterrare in sicurezza, atterra in mezzo alla folla o viene mangiato, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Espulso dall'arbitro per aver commesso un fallo.
- Se viene segnato un Touchdown.

Questo elenco non è esaustivo; potrebbero esserci altri eventi che causeranno un Turnover. Quando questo è il caso, sarà spiegato in dettaglio dalle regole.

Se si verifica un Turnover, i lanci di dadi che devono essere effettuati a seguito dell'evento che lo ha causato vengono effettuati immediatamente, dopodiché l'attivazione del giocatore corrente termina. La squadra attiva non può attivare altri giocatori e il turno di squadra corrente termina.

Ad esempio, se uno dei tuoi giocatori Cade a Terra mentre si muove, viene effettuato un Tiro Armatura contro di lui. Se quel giocatore era in possesso della palla, la palla rimbalzerà. Una volta che la palla si è fermata, l'attivazione del giocatore termina e non puoi attivare più giocatori in questo turno. Infine, il turno della tua squadra finisce e la squadra avversaria diventa la squadra attiva.

TIRARE I DADI

Il gioco del Blood Bowl utilizza moltissimi tiri di dadi. Il tiro di un dado determina tutto, sia che si tratti di un semplice tentativo di raccogliere la palla, o dell'efficacia di un fallo subdolo.

TIRO DI DADO SINGOLO

Le regole spesso richiedono di tirare un singolo dado, nel qual caso le regole diranno "tira un D6" o "tira un D8", ad esempio.

TIRO DI DADI MULTIPLI

Spesso le regole indicheranno "tira 2D6". In questi casi, vengono tirati due D6 e i risultati vengono sommati per ottenere un totale compreso tra 2 e 12. Questo è un tiro di dadi multipli.

GRUPPO DI DADI

A volte il gioco può richiedere il tiro di due o più dadi e la selezione di un singolo risultato: ad esempio, un Allenatore potrebbe tirare due o tre dadi blocco e selezionare un risultato da applicare. In questo caso è stato lanciato un "gruppo" di dadi.

TIRO DI DADO PER UN NUMERO SPECIFICO

Di solito, quando si effettua un tiro di dado o di più dadi, le regole richiedono di tirare un numero specifico seguito da un "+". Ciò indica che il tiro è un "numero specifico da ottenere". Fare un tiro per il numero specifico è semplice. Se viene richiesto di tirare un 4+ su un singolo D6, ad esempio, un tiro di 4, 5 o 6 sarà un successo, ma non lo sarà un tiro di 1, 2 o 3.

MODIFICARE IL TIRO DI DADO

Le regole richiedono spesso la modifica di un tiro di dado o di più dadi, in particolare quando si effettua un tiro di numero specifico da ottenere. Per fare ciò, tira semplicemente il dado e poi aggiungi o sottrai i modificatori mostrati, cambiando effettivamente il risultato del tiro del dado. Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in qualsiasi modo, le frazioni dovranno essere arrotondate per eccesso, a meno che le regole non stabiliscano diversamente.

ROLLING OFF

Le regole possono richiedere che entrambi gli Allenatori tirino un dado (di solito un D6 o un D3). Spesso al risultato verrà aggiunta una caratteristica di qualche tipo. Questo si chiama "Rolling Off" e il punteggio più alto vince sempre un “Roll-Off”. In caso di parità, tirare di nuovo se non diversamente indicato.

TIRO NATURALE

Un tiro "naturale" è il numero effettivo ottenuto su un dado, indipendentemente dai modificatori. Non è raro che un test venga superato se un 6 naturale viene tirato o fallito se viene ottenuto un 1 naturale, anche se i modificatori potrebbero apparentemente rendere il successo una certezza o il fallimento impossibile.

RE-ROLL

Quando si tirano i dadi, è normale che le cose vadano storte! Fortunatamente, Blood Bowl consente di ripetere alcuni lanci di dadi:

- Il secondo risultato deve essere sempre accettato, anche se peggiore del risultato originale.
- Un dado non può mai essere ritirato più di una volta, indipendentemente dal motivo del tiro.



RE-ROLL DA ABILITÀ

Molti giocatori possiedono Abilità che consentono loro di ripetere il tiro del dado in una situazione specifica:

- I Re-Roll delle Abilità possono essere utilizzati come scritto in dettaglio nella descrizione dell'Abilità.
- I Re-Roll delle Abilità possono essere utilizzati durante il turno di entrambe le squadre, a seconda dei casi.
- Quando viene ritirato un gruppo di dadi, un Re-Roll di un'Abilità consentirà di ripetere solo determinati risultati, come scritto in dettaglio nella descrizione dell'Abilità

RE-ROLL DI SQUADRA

Ogni squadra di Blood Bowl avrà un numero di Re-Roll di Squadra da utilizzare durante una partita. Una squadra inizierà ogni partita con la sua serie completa di Re-Roll di Squadra. Tutti i Re-Roll di Squadra utilizzati durante il primo tempo della partita vengono reintegrati completamente all'inizio del secondo tempo, ma i Re-Roll di Squadra inutilizzati non vengono trasferiti dal primo tempo al secondo tempo (o da un incontro all'altro in una partita di lega):

- I Re-Roll di Squadra possono essere usati solo quando una squadra è attiva, durante il proprio turno di squadra.
- I Re-Roll di Squadra non possono essere utilizzati per ripetere:

  – Tiri Deviazione, Dispersione e Rimbalzo.

  Oppure:

  – Tiri Armatura, Infortunio o Perdita.
- Quando si tira un gruppo di dadi, è possibile usare il Re-Roll di Squadra. Quando viene utilizzato un Re-Roll di Squadra, tutti i dadi nel gruppo di dadi devono essere ritirati (non solo quei dadi che mostrano un risultato indesiderato).

DEVIAZIONE, DISPERSIONE E RIMBALZO

I palloni usati in Blood Bowl hanno una forma strana e spesso si comportano in modo abbastanza irregolare. In tutte le regole, si farà riferimento alla palla che "devia", che si "disperde" o che “rimbalza”, e vale la pena stabilire in anticipo cosa si intende con ciascuno di questi termini.

DEVIAZIONE (DEVIATE)

Questo rappresenta un pallone calciato o un passaggio disperato che devia grossolanamente fuori bersaglio:

- Quando la palla devia, si muove di un numero di caselle pari al tiro di un D6 dalla casella in cui era stata piazzata, in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla sagoma della direzione casuale.
- Se la palla cade in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle (vedi **pagina 10**), quel giocatore deve tentare di prendere la palla (vedi **pagina 27**). Se fallisce, la palla rimbalzerà come descritto di seguito.
- Se la palla cade in una casella non occupata o occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà prima di fermarsi a terra.

DISPERSIONE (SCATTER)

Questo accade ogni volta che una palla (o un giocatore lanciato) viaggia nell'aria in modo inaspettato:

- Quando la palla si disperde, si sposta dalla casella in cui era stata piazzata tre volte prima di atterrare, muovendosi ogni volta di una casella in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla sagoma della direzione casuale.
- Un giocatore non può tentare di prendere la palla se questa entra nella casella che occupa al primo o al secondo tiro di dispersione, poiché è ancora alta in aria in questo momento.
- Se dopo il terzo tiro di dispersione la palla cade in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prendere la palla. Se fallisce, rimbalzerà.
- Se dopo il terzo tiro di dispersione la palla si ferma in una casella non occupata o occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà prima di fermarsi a terra.

RIMBALZO (BOUNCE)

Ciò accade per molte ragioni, il più delle volte quando la palla (o il giocatore in possesso di essa!) colpisce il terreno o quando un giocatore la lascia cadere:

- Quando la palla rimbalza, si muove di una casella in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla sagoma della direzione casuale.
- Se la palla rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prendere la palla. Se fallisce, rimbalzerà di nuovo.
- Se la palla rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, la palla continuerà a rimbalzare finché non viene presa da un giocatore In Piedi o si ferma in una casella non occupata.



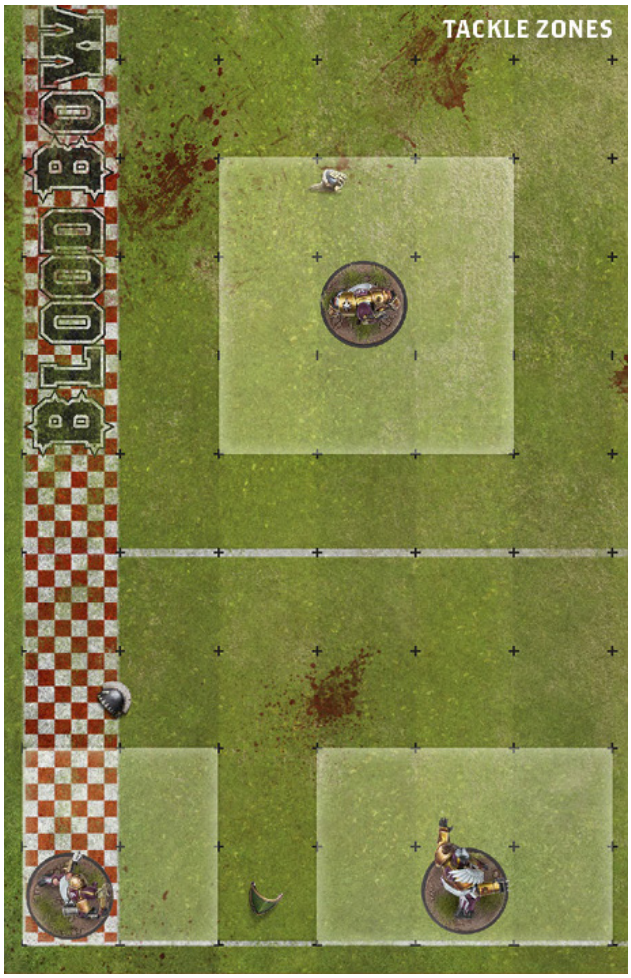
STATO DEI GIOCATORI

GIOCATORI IN PIEDI

I giocatori In Piedi quando attivati hanno la massima libertà di movimento. I giocatori che sono In Piedi durante il turno della squadra avversaria sono in grado di ostacolare il loro gioco.

ZONA TACKLE

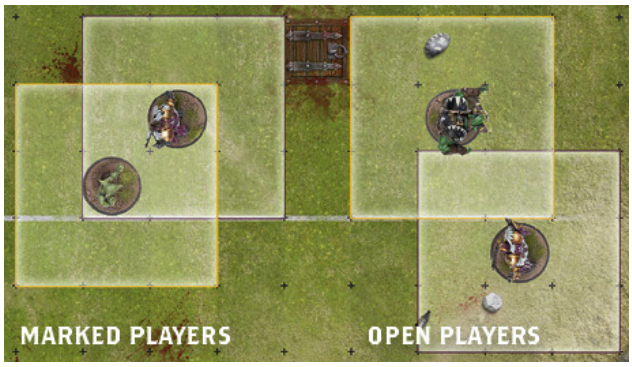
Un giocatore In Piedi esercita il controllo sulle caselle che lo circondano. Questa è chiamata la sua "Zona Tackle" e copre tutte le otto caselle adiacenti a un giocatore In Piedi, come mostrato nel diagramma.





GIOCATORI LIBERI

Un giocatore che non viene Marcato, cioè un giocatore che non si trova all'interno della Zona Tackle di alcun giocatore avversario (come descritto di seguito), si dice "Libero". I giocatori Liberi possono muoversi liberamente ed eseguire azioni più facilmente, liberi dalle interferenze dei giocatori avversari.



MARCARE ED ESSERE MARCATO

I giocatori usano la loro Zona Tackle per interferire con i giocatori avversari, "Marcandoli" e ostacolando le loro azioni:

- Se un giocatore occupa una casella che si trova all'interno della Zona Tackle di un giocatore avversario, viene "Marcato" da quel giocatore avversario.
- Se un giocatore ha un giocatore avversario nella sua Zona Tackle, sta "Marcando" quel giocatore avversario.
- Un giocatore In Piedi marca tutti i giocatori avversari che si trovano all'interno della sua Zona Tackle.
- Un giocatore può essere Marcato da più giocatori avversari contemporeneamente.
- Un giocatore che ha perso la sua Zona Tackle per qualsiasi motivo non può Marcare un giocatore avversario, sebbene possa essere Marcato da lui stesso.

I giocatori non Marcheranno mai i compagni di squadra, ma solo i giocatori avversari. Marcare i giocatori avversari, ed essere Marcati a loro volta da essi, ha molteplici effetti di gioco.

PERDERE LA ZONA TACKLE

I giocatori Proni e Storditi perdono la loro Zona Tackle. Può anche accadere che, a causa di un effetto di gioco, di una regola speciale o di un'Abilità usata da un giocatore avversario, un giocatore In Piedi perda la sua Zona Tackle.

Se un giocatore ha perso la sua Zona Tackle:

- Non può Marcare altri giocatori.
- Non può tentare di interferire un'Azione Passaggio.
- Non può tentare di ricevere la palla.

Non sarà inoltre in grado di utilizzare alcune altre Abilità che richiedono che un giocatore possa esercitare una Zona Tackle.

GIOCATORI PRONI E STORDITI

I giocatori che non sono In Piedi saranno "Proni" o "Storditi". Tutti questi giocatori occupano una casella sul campo - la casella in cui si trovavano quando sono diventati Proni o Storditi - non importa quanto sia grande il giocatore.

PRONO (PRONE)

Quando un giocatore è Prono, il modello viene sdraiato a faccia in su sul campo. Un giocatore Prono non può fare nulla finché non si è alzato in piedi. Un giocatore Prono può essere attivato durante il proprio turno di squadra per eseguire qualsiasi azione che includa la Capacità di Movimento. In questo modo il giocatore può sacrificare una parte del proprio movimento per alzarsi in piedi (vedere pagina 23).

STORDITO (STUNNED)

Quando un giocatore è Stordito, il modello viene messo a faccia in giù sul campo. Un giocatore Stordito non può essere attivato durante il proprio turno di squadra. Quando il turno di una squadra finisce, anche se finisce con un Turnover, tutti i giocatori che erano Storditi all'inizio del turno vengono girati a faccia in su automaticamente e diventeranno Proni. Se un giocatore è diventato Stordito durante il proprio turno di squadra, deve rimanere Stordito fino alla fine del turno successivo della sua squadra quando verrà girato automaticamente e diventerà Prono.

DIVENTARE PRONO O STORDITO

Di solito un giocatore diventa Prono a causa di una "Caduta a Terra" o perché "Atterrato". Quando un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, rischia anche degli “infortuni", nel senso che può diventare Stordito o peggio. In alternativa, un giocatore può essere "Piazzato Prono" senza rischio di infortuni.



PIAZZATO PRONO

Essere Piazzato Prono è spesso una scelta deliberata che un giocatore è in grado di fare a causa di un'Abilità che possiede. Altre volte un effetto di gioco, una regola speciale o un'Abilità usata da un giocatore avversario può far sì che uno dei tuoi giocatori venga Piazzato Prono dal tuo avversario:

- Se un giocatore è Piazzato Prono durante la sua attivazione, la sua attivazione termina immediatamente
- Se un giocatore in possesso di palla è Posizionato Prono durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Se un giocatore che è in possesso della palla è Posizionato Prono, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato Posizionato Prono.
- Quando un giocatore è Posizionato Prono, non c'è rischio di infortuni e non viene effettuato alcun Tiro Armatura contro di lui.

CADERE A TERRA

I giocatori possono "Cadere a Terra" quando tentano di Dodgiare (Smarcarsi), oppure possono semplicemente cadere sui propri piedi mentre corrono sul campo troppo velocemente. Quando un giocatore Cade a Terra, si autoinfligge il “danno”, e può accadere solo durante la propria attivazione di un giocatore:

- Se un giocatore Cade a Terra, viene causato un Turnover.
- Se un giocatore Cade a Terra, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui come descritto a pagina 12:

  – Se l'armatura del giocatore è rotta come descritto a pagina 33, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.

  – Se l'armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore Cade a Terra mentre è in possesso della palla, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore cade, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e un possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

ESSERE ATTERRATI

I giocatori sono spesso "Atterrati" come risultato di una cruenta Azione Blocco da parte di un giocatore avversario o quando tentano di eseguire un'Azione Blocco contro un giocatore avversario che dimostra di essere più grande, più duro o più fortunato di loro. I giocatori possono anche essere atterrati da proiettili lanciati dalla folla (incantesimi inclusi), o da qualche altro effetto di gioco, da una regola speciale o da un'Abilità usata da un giocatore avversario:

- Se un giocatore viene Atterrato durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Quando un giocatore viene Atterrato, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui:

  – Se l'Armatura del giocatore è rotta, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.

  – Se l'Armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore viene Atterrato mentre è in possesso della palla, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato Atterrato, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e un possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

PROFILO E CARATTERISTICHE

PROFILO DEL GIOCATORE

I punti di forza e di debolezza dei giocatori che compongono una squadra sono rappresentati da una serie di caratteristiche, note collettivamente come "profilo" del giocatore:

- Capacità di Movimento (MA) e Forza (ST) sono entrambe mostrate come valori semplici, nel qual caso un numero più alto è migliore.
- Agilità (AG), Abilità Passaggio (PA) e Valore Armatura (AV) sono tutti mostrati come numeri specifici da ottenere; un numero seguito da un simbolo "+", come descritto a pagina 8. Nel caso di AG e PA un numero inferiore è migliore, mentre nel caso di AV un numero più alto è migliore.

Nessuna caratteristica può essere migliorata più di due volte o essere migliorata oltre il massimo indicato nella tabella sottostante. Nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del minimo indicato nella tabella sottostante.

TABELLA DI CARATTERISTICA

Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

MODIFICATORI DELLE CARATTERISTICHE

Quando si effettua un test contro una qualsiasi delle caratteristiche di un giocatore, ci sono una serie di modificatori che possono essere applicati, alcuni rendono più difficile il successo, altri lo rendono più facile. Laddove i modificatori si applicano a un test delle caratteristiche, le regole li elencheranno e li descriveranno in dettaglio:

- Se alla caratteristica viene assegnato un valore semplice, il modificatore viene applicato come scritto - per esempio, se un giocatore con una caratteristica Forza di 3 riceve un modificatore di Forza +1, la sua caratteristica Forza diventa 4.
- Quando una caratteristica è presentata come un numero specifico da ottenere, il modificatore viene sempre applicato al tiro di dado, come descritto a pagina 8.

Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in un qualsiasi modo, qualsiasi modificatore che si applica anche al tiro dovrebbe essere applicato dopo che il tiro è stato diviso.

CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MA) (MOVEMENT ALLOWANCE)

Questa caratteristica mostra il numero di caselle che il giocatore può muovere quando attivato durante il proprio turno di squadra. Ci sono diverse azioni che un giocatore può eseguire che gli consentono di muoversi, che vanno da una semplice Azione Movimento a un cruento Blitz (le azioni sono trattate in dettaglio a pagina 21).

FORZA (ST) (STRENGTH)

La caratteristica Forza di un giocatore rappresenta quanto è forte fisicamente. La forza viene utilizzata durante le azioni Blocco, sia quando le si esegue sia quando ci si difende da esse.

AGILITÀ (AG) (AGILITY)

La caratteristica Agilità di un giocatore rappresenta sia la sua abilità e destrezza in diverse situazioni, sia la facilità con cui può raccogliere la palla o la sua capacità di staccarsi da una mischia.

TEST DI AGILITÀ

Ti verrà spesso richiesto di mettere alla prova l'agilità di un giocatore. Un Test di Agilità è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6, come descritto a pagina 8. Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il risultato è un 1 naturale, il test viene automaticamente fallito.

ABILITÀ PASSAGGIO (PA) (PASSING ABILITY)

Questa caratteristica rappresenta la capacità del giocatore di passare la palla (e in alcuni casi altri giocatori e forse anche le bombe!).

TEST DI ABILITÀ PASSAGGIO

Ti verrà spesso richiesto di testare l'Abilità Passaggio di un giocatore. Un Test di Abilità Passaggio è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6. Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il giocatore ha un PA di "-" o se il risultato è un 1 naturale, il test è "Fumble", come descritto alle pagine 26 e 29.

"COSA POTREBBE ANDARE STORTO?"

I giocatori possono avere un AG o un PA di 1+. Potrebbe sembrare che tali giocatori non possano fallire durante i test contro queste caratteristiche, ma sfortunatamente non è così! Ricorda che quando esegui il test contro AG o PA di un giocatore, qualsiasi risultato di un 1 naturale è un fallimento. Inoltre, ci saranno spesso modificatori da applicare.

Ad esempio, un giocatore con AG di 1+ può trovarsi soggetto a un modificatore di -2, nel qual caso dovresti tirare un 3 o più per superare un Test di Agilità, perché dovresti tirare un 2 e applicare un -2 modificatore il risultato sarebbe 0, che è minore di 1.

VALORE ARMATURA (AV) (ARMOUR VALUE)

Il valore dell'armatura di un giocatore è una caratteristica laboriosa. Più semplicemente, rappresenta il modo in cui la qualità e la durata del kit sportivo di un giocatore lo protegge dai danni. Ma l'AV può anche rappresentare quanto sia duro un giocatore. Alcuni giocatori possono sembrare leggermente corazzati ma hanno un'alta caratteristica AV, che indica un alto grado di resistenza fisica. Altri possono sembrare corazzati molto pesantemente ma hanno una bassa caratteristica AV, dimostrando che, nonostante il loro kit, sono delicati e inclini a ferirsi!

TIRO ARMATURA

Ogni volta che è richiesto un test contro il Valore Armatura di un giocatore, è l'Allenatore della squadra avversaria che lo fa. Questo è indicato come un "Tiro Armatura". Un Tiro Armatura è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su 2D6. Se il tiro ha successo, l'armatura del giocatore è "rotta". Se il tiro non ha successo, l'armatura del giocatore non è rotta e lo protegge dai danni.

ABILITÀ & TRATTI

Oltre alle loro caratteristiche, un giocatore può possedere una o più Abilità o Tratti.

ABILITÀ (SKILLS)

Le Abilità migliorano le prestazioni di un giocatore in aree chiave, sia concedendogli un Re-Roll gratuito in situazioni specifiche, sia consentendo loro di modificare un tiro di dado. Alcuni giocatori iniziano la loro carriera con dei talenti naturali che sono rappresentati in questo modo, altri sviluppano nuove Abilità man mano che migliorano durante una Lega.

TRATTI (TRAITS)

Mentre le Abilità possono essere apprese da un giocatore durante una Lega, i Tratti rappresentano un'Abilità unica che un giocatore porta nel gioco. I Tratti possono essere sia positivi che negativi. In ogni caso, è molto insolito per un giocatore sviluppare un nuovo Tratto durante una Lega (sebbene non impossibile); i giocatori possiedono i Tratti già quando vengono assunti e li mantengono per tutta la loro carriera.

CREARE UNA SQUADRA

ROSTER DI SQUADRA

Blood Bowl è giocato da una grande varietà di razze, e queste a loro volta sono suddivise in un numero ancora maggiore di sottocategorie. Tutte queste squadre diverse sono rappresentate da "liste di squadra" (Rosters), liste utilizzate durante la creazione di una squadra di quel tipo, che descrivono in dettaglio i giocatori disponibili per l'ingaggio, i loro profili e la quota di ingaggio.

Un Roster di Squadra ti dirà anche quanto costano i Re-Roll di Squadra, se la squadra possa includere o meno un Medico, ed elencherà le regole speciali per quella squadra.

REGOLE SPECIALI

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl sono piuttosto dirette nel comportamento e nell'approccio al gioco. Altre, invece, non lo sono. Tutte le squadre hanno una o più regole speciali per rappresentare meglio la loro peculiarità (vedi **pagina 64**).

LISTA DI SQUADRA

Quando una squadra viene creata, viene compilato un “modulo Roster di Squadra”. Questo modulo contiene spazi in cui registrare ogni giocatore ingaggiato in modo permanente dalla squadra, il suo nome, posizione, quota di ingaggio e profilo del giocatore, insieme a spazi per registrare l'esperienza acquisita sotto forma di "Punti Star Player" (vedi **pagina 39**) e gli avanzamenti guadagnati durante la Lega. Viene registrato il "Current Value" (Valore Attuale) di ciascun giocatore, che è uguale alla sua quota di Ingaggio più l’"Aumento di Valore" di qualsiasi avanzamento accumulato (vedere **pagina 41**).

C'è anche spazio per elencare altri dettagli importanti della squadra, come lo Staff di Bordo Campo ingaggiato in modo permanente, il numero di Re-Roll di Squadra acquistati e quanti Tifosi Sfegatati seguono la squadra, nonché il tipo di squadra, il nome e il nome dell'Allenatore.

Infine, il modulo Roster di Squadra contiene spazi per registrare quanti pezzi d'oro la squadra ha nella sua Tesoreria (vedi **pagina 15**) e il valore totale della squadra quando sono considerati tutti i giocatori, lo Staff di Bordo Campo, i Re-Roll di Squadra e gli avanzamenti dei giocatori.

FOGLIO REPORT PARTITA

Il rovescio del Roster di Squadra contenuto nel nuovo regolamento, contiene gli spazi per registrare i risultati delle partite disputate. Questo viene utilizzato per tenere traccia delle "partite di Lega" e delle "amichevoli" giocate nel corso di una Lega, inclusi i dettagli delle squadre avversarie e i nomi dei loro Allenatori, e il numero di tifosi presenti e della Tesoreria in cassa, gli Incentivi ingaggiati (vedere **pagina 17**), il Valore Attuale della squadra e qualsiasi altra nota che gli Allenatori desiderano tenere.

Una volta che il gioco è finito, vi vengono anche registrati il risultato insieme alle vincite e a vari altri eventi importanti come descritto a **pagina 38**.

BUDGET DI SQUADRA

Il Budget della Squadra è la quantità di pezzi d'oro (GP) cha hai da spendere per la tua squadra debuttante:

- Quando selezioni la tua squadra per la Lega, hai un budget di 1.000.000 di pezzi d'oro da spendere per giocatori, Staff di Bordo Campo, Re-Roll di Squadra e così via.
- Quando si crea una squadra per le partite di esibizione, potresti avere un budget più alto (vedi **pagina 46**)

INGAGGIARE I GIOCATORI

I giocatori sono l'unico elemento obbligatorio di qualsiasi squadra di Blood Bowl. Ogni elenco di squadra descrive in dettaglio tutti i giocatori a disposizione di una squadra di quel tipo e la loro quota di ingaggio. Quando vai a creare una squadra, dovresti selezionare i giocatori che vuoi ingaggiare in modo permanente per la tua squadra, pagare il costo dell'ingaggio scalandolo dal budget della tua squadra e registrare il giocatore nell'elenco della squadra.

Una squadra non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dall’elenco della squadra. Ad esempio, per una squadra Elven Union sono consentiti 0-2 Blitzers, quindi una squadra Elven Union può includere zero, uno o due Blitzer, ma non tre.

NUMERO DI GIOCATORI

La prima e più importante cosa da sapere quando si crea una squadra di Blood Bowl è il numero minimo e massimo di giocatori consentiti:

- Ogni squadra di Blood Bowl deve schierare un minimo di undici (11) giocatori ingaggiati permanentemente quando è creata per la prima volta.
- Nessuna squadra di Blood Bowl potrà mai schierare più di sedici (16) giocatori ingaggiati permanentemente.

È importante notare che, nel corso di una stagione di lega, il numero di giocatori che una squadra può schierare può scendere al di sotto di 11 a causa di Infortuni e Morti. Questo è permesso (anche se non ideale!) ed è trattato in modo più dettagliato nella sezione Ingaggiare un Giocatore Vagabondo a **pagina 17**.

POSIZIONE DEI GIOCATORI

Ci sono distinzioni da fare tra i giocatori all'interno di una squadra, separandoli in base al loro ruolo all'interno del gioco, dall'umile Lineman ai più specializzati ruoli svolti dai giocatori "di posizione".

LINEMEN La spina dorsale di qualsiasi squadra:

- Tutte le squadre avranno un tipo di giocatore che è permesso schierare in numero di 0-12 o 0-16. Indipendentemente dal nome (molte razze chiamano i loro Linemen con un altro nome), questo tipo di giocatore è il "Lineman" come posizione di squadra.

BLITZERS In attacco, i Blitzers forzano gli avversari creando varchi nelle sue fila. In difesa prenderanno di mira violentemente i giocatori chiave dell'avversario.

THROWERS (LANCIATORI) Spesso è il Lanciatore che assume il ruolo del capitano offensivo - chiamando il gioco e decidendo come attuarlo.

CATCHERS (RICEVITORI) Il paio di mani sicure di qualsiasi squadra, il fidato Ricevitore del Lanciatore. È compito del Ricevitore ricevere i passaggi in modo sicuro.

RUNNERS (CORRIDORI) Diverse squadre impiegano Corridori al posto di Lanciatori e Ricevitori, contando sulla velocità piuttosto che sul rischio di Interferenza di Passaggio.

BLOCKERS (BLOCCATORI) Una posizione popolare sulla linea difensiva di qualsiasi squadra che fa affidamento su uno stile di gioco più fisico.

ALTRE POSIZIONI Molte squadre di razze diverse ingaggiano giocatori che non rientrano in alcun ruolo specifico. Questo può essere un subdolo Assassino o un Goblin dotato di un bastone pogo (è nel regolamento!). Non c'è fine alle innovazioni che le squadre di Blood Bowl possono mostrare in campo.

BIG GUYS Il termine Big Guy è un termine colloquiale usato dai tifosi di Blood Bowl per identificare i giganti del gioco; Ogre, Minotauro, Troll e altri rientrano in questa categoria.

ACQUISTO RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra può acquistare Re-Roll di Squadra. Questi rappresentano il tempo trascorso in allenamento e la capacità di reazione della squadra che in una frazione di secondo rimedia agli errori aggirandoli. Il costo riflette il tempo e gli sforzi diversi che ogni squadra deve investire per ottenere lo stesso grande livello di formazione:

- Ogni squadra può acquistare 0-8 Re-Roll di Squadra quando è creata per la prima volta, pagandone il costo indicato sul Roster di Squadra, scalandolo dal Budget di Squadra.
- Durante una lega, i Re-Roll di Squadra addizionali possono essere acquistati in un secondo tempo, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedi **pagina 41**), ma la squadra li deve pagare il doppio. Ad esempio, se una squadra è in grado di acquistare Re-Roll di Squadra per 60.000 pezzi d'oro quando viene creata, quando acquista Re-Roll di Squadra aggiuntivi più tardi durante una Stagione di Lega, lo farà pagandoli 120.000 pezzi d'oro.
- Quando si calcola il Valore della Squadra (vedere **pagina 15**), i Re-Roll di Squadra vengono calcolati solo per il costo indicato nel Roster di Squadra, anche se sono stati acquistati al doppio del costo durante il corso della Lega.

INGAGGIO DELLO STAFF DI BORDO CAMPO

Lo Staff di Bordo Campo può essere di vitale assistenza per la propria squadra, aiutandola nel bilanciamento in diverse modalità minori ma spesso vitali.

NOTA DEL DESIGNER – MODELLI SULLE LINEE LATERALI
Sebbene non sia essenziale, molti Allenatori scelgono di rappresentare il personale dello Staff con modelli a bordo campo, sia per l'aspetto estetico della cosa, sia come funzione promemoria di questi membri dello Staff. Tali modelli sono anche ottimi indicatori di Turno, Re-Roll e Punteggio, aggiungendo molto all'impatto visivo del campo di Blood Bowl durante una partita.

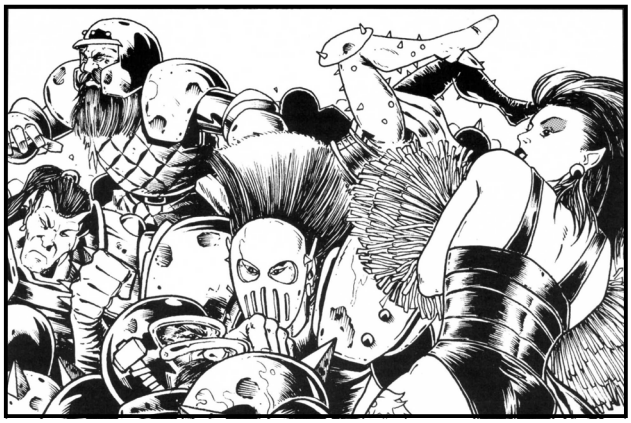
ALLENATORE (COACH)

Ogni squadra è posseduta e gestita da un Allenatore. Come indicato in precedenza, questo sei tu, il lettore. Come tale, quando completi il Roster di Squadra, la sezione Allenatori dovrebbe essere compilata con il tuo nome o con un soprannome adatto.

0-6 ASSISTENTI ALLENATORE (ASSISTANT COACHES)

Ogni squadra può ingaggiare un certo numero di Assistenti Allenatore. Questi rappresentano gli specialisti che intervengono per dare una mano nei vari aspetti del gioco. I benefici degli Assistenti Allenatore sono trattati a **pagina 20**:

- Ogni squadra può ingaggiare Assistenti Allenatore quando viene creata per la prima volta, al costo di 10.000 pezzi d'oro ciascuno, scalandoli dal Budget di Squadra.
- Assistenti Allenatore aggiuntivi possono essere acquistati in seguito durante una lega, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedere **pagina 41**), al costo di 10.000 pezzi d'oro ciascuno.



0-12 CHEERLEADER

Tutte le squadre possono ingaggiare un certo numero di Cheerleader. Che si tratti di ballerine, musicisti o mascotte di esibizione, un bravo gruppo di Cheerleader può far aumentare la folla e incoraggiare i giocatori a dare di più. I benefici delle Cheerleader sono trattati a **pagina 20**:

- Ogni squadra può ingaggiare Cheerleader quando viene creata per la prima volta, al costo di 10.000 pezzi d'oro ciascuna, scalandoli dal Budget di Squadra.
- Cheerleader aggiuntive possono essere acquistate in seguito durante una lega, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedere **pagina 41**), al costo di 10.000 pezzi d'oro ciascuna.

0-1 MEDICO (APOTHECARY)

Il Medico svolge un ruolo fondamentale in qualsiasi squadra. È il suo lavoro mantenere i preziosi giocatori in forma e sani. I Medici lavorano duramente a bordo campo, rattoppando ferite lievi e dando cure urgenti agli infortuni più gravi prima che possano mettere fine alla carriera di un giocatore. Il ruolo di un Medico è trattato in dettaglio a **pagina 34**:

- Non tutte le squadre possono ingaggiare un Medico. Se una squadra può ingaggiare o no un Medico sarà annotato sul Roster di Squadra.
- Se una squadra può ingaggiare un Medico, ne può averne solo uno in Roster.
- Le squadre che possono ingaggiare un Medico possono farlo quando sono create per la prima volta, o possono ingaggiarli in seguito durante una Lega, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedere **pagina 41**) al costo di 50.000 pezzi d'oro.
- Le squadre in grado di ingaggiare un Medico possono ingaggiare un numero aggiuntivo di Medici Vagabondi (Wandering Apothecaries) per una singola partita di Lega nella Fase Scegli gli Incentivi della Sequenza Pre-Partita (vedere **pagina 17**).

ALTRE INFORMAZIONI

Come accennato in precedenza, il Modulo Roster di Squadra contiene spazi per registrare diversi altri dettagli importanti. Ciò include la Tesoreria, il numero dei tifosi al seguito e il valore in contanti della squadra nel suo complesso.

TESORERIA

Le squadre di Blood Bowl possono accumulare enormi ricchezze. La maggior parte di queste vengono reinvestite subito in salari, ingaggi e costi di gestione, ma un'Allenatore attento può accumulare una discreta fortuna.

Tutti i pezzi d'oro non spesi durante la creazione della squadra vengono registrati nella Sezione Tesoreria del Roster di Squadra. Nel corso di una stagione di lega, le vincite vengono aggiunte alla Tesoreria. La Tesoreria viene utilizzato per acquistare Incentivi (vedi **pagina 17**) così come nuove aggiunte alla squadra, quali nuovi giocatori o Staff di Bordo Campo.

TIFOSI SFEGATATI

Ogni squadra di Blood Bowl è supportata da un forte seguito di Tifosi Sfegatati, quei fedeli sostenitori che seguiranno la loro squadra nel bene e nel male. Questa base di tifosi sfegatati è composta da coloro che desiderano mostrare il loro sostegno per una ragione di appartenenza di luogo, sia da quelli di luoghi più lontani che supportano la squadra per ragioni molto meno comprensibili. Molti tifosi sfegatati supportano una squadra perché i loro genitori lo hanno fatto. Altri lo fanno semplicemente perché trovano i colori della squadra allettanti.

Quando una squadra viene creata, avrà una caratteristica di Tifosi Sfegatati di 1 registrata nel Modulo Roster di Squadra (che rappresenta circa 1.000 Tifosi Sfegatati). Nel corso di una stagione di lega, questa caratteristica aumenterà e diminuirà, anche se non scenderà mai al di sotto di 1.

Inoltre, quando una squadra viene creata, puoi migliorare la sua caratteristica di Tifosi Sfegatati da 1, fino ad un massimo di 6, al costo di 10.000 pezzi d'oro per miglioramento. Ad esempio, una squadra può migliorare la propria caratteristica di Tifosi Sfegatati da 1 a 3 al costo di 20.000 pezzi d'oro spesi dal Budget di Squadra.

VALORE DI SQUADRA

La cosa finale da registrare sul Modulo Roster di Squadra, è il valore di squadra.

VALORE DI SQUADRA (TV) (TEAM VALUE)

Si ottiene sommando il Valore Corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo di tutto lo Staff di Bordo Campo e dei Re-Roll di Squadra posseduti. Il numero Tifosi Sfegatati e la quantità di monete d'oro possedute nella Tesoreria non si aggiungono al TV.

VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV) (CURRENT TEAM VALUE)

Viene elaborato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno subito un risultato "Miss Next Game o MNG" (Perde la Prossima Partita) sulla Tabella delle Perdite durante l'ultima partita della squadra e che quindi non saranno disponibili per la prossima partita (vedere **pagina 34**).

Questo è quindi il Valore Corrente di Squadra utilizzato per calcolare quanti pezzi d'oro nel Borsellino (Petty Cash) vengono concessi alla squadra con il valore più basso durante la Sequenza Pre-Partita, come descritto a **pagina 17**.



INCENTIVI E SQUADRE CREATE PER LE PARTITE DI ESIBIZIONE

Normalmente, le squadre vengono create per la lega, ed in lega gli Incentivi vengono scelti nella Sequenza Pre-Partita, come descritto alle **pagine 17** e **49**. Tuttavia, quando viene creata una squadra per una partita di esibizione, non è questo il caso. Invece, puoi spendere tanto o poco del Budget di Squadra come desideri in Incentivi disponibili per la tua squadra, come descritto a **pagina 49**, a condizione che la tua squadra sia composta da un minimo di 11 giocatori, esclusi giocatori presi come Incentivi quali Mercenari o Star Players (Giocatori Fuoriclasse).

REGOLE DEL BLOOD BOWL

UNA PARTITA DI DUE TEMPI

Una partita di Blood Bowl è divisa in due tempi di uguale lunghezza, più un eventuale terzo tempo se è necessario determinare un vincitore dopo un pareggio alla fine del secondo tempo. Il terzo tempo è chiamato "tempo supplementare". Rispettando le tradizioni una partita di Blood Bowl da tavolo è divisa in due tempi, in ogni tempo si hanno a disposizione otto turni per squadra. Di conseguenza ogni tempo consiste di 16 turni e l'intera partita di 32 turni.

PREPARARSI PER LA PARTITA

Predisporre una partita di Blood Bowl è estremamente semplice. Tutto quello che serve è un campo, due Allenatori pronti a giocare, ognuno attrezzato con la sua squadra ed i segnalini necessari. Con il campo piazzato nel mezzo ogni Allenatore posiziona la propria Panchina. Fatto ciò si piazzano le squadre in campo ed i segnalini negli spazi appositi della propria Panchina per la rapida consultazione da parte dell'avversario.



SEQUENZA PRE-PARTITA

Una volta che tutto è stato posizionato, inizia la Sequenza Pre-Partita ed entrambi gli Allenatori seguono la sequenza di passaggi di seguito descritta:

1. **TIFOSI (FANS)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D3 e vi sommano la loro caratteristica di Tifosi Sfegatati. Questo determina il "Fan Factor" di ogni squadra.
2. **CONDIZIONI METEO (WEATHER)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D6, sommano i risultati e consultano la Tabella delle Condizioni Meteo.
3. **GIOCATORI VAGABONDI (JOURNEYMEN)** Se una squadra non può schierare 11 giocatori in campo per una partita di lega, può temporaneamente ingaggiare un numero di Giocatori Vagabondi.
4. **INCENTIVI (INDUCEMENTS)** Entrambi gli Allenatori decidono se vogliono acquistare gli Incentivi per la partita, pagandoli con la Tesoreria di Squadra, con il Borsellino (Petty Cash), o entrambi.
5. **PREGHIERE A NUFFLE (PRAYERS TO NUFFLE)** Se una squadra ha un CTV più basso dell'altra, potrebbe essere abilitata a tirare sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle.
6. **DETERMINARE LA SQUADRA CHE CALCIA** Si tira una moneta o un dado e si determina quale squadra calcerà (gioca in difesa) e quale riceverà (gioca in attacco) nel Drive di apertura.

1. TIFOSI

Le partite di Blood Bowl sono sempre ben frequentate. Oltre i Tifosi Sfegatati ci vengono anche i "tifosi della domenica" per il puro spettacolo e divertimento. Succede raramente che tifino per entrambe le squadre, inesorabilmente si schiereranno per una squadra e tiferanno per lei.

FAN FACTOR (FF)

Questo è una combinazione dei Tifosi Sfegatati e di quelli della domenica. Per determinare il Fan Factor:

- Ogni Allenatore tira 1D3. Questo rappresenta quanti tifosi della domenica tifano per la propria squadra.
- Ogni Allenatore aggiunge la sua caratteristica di Tifosi Sfegatati al numero dei tifosi della domenica che tifano per la propria squadra.

Il totale indica quante migliaia di tifosi tifano per la propria squadra e deve essere registrato nella sezione FF (Fan Factor) del proprio Foglio Report Partita.

2. CONDIZIONI METEO

Il Blood Bowl è un gioco disputato e seguito da individui forti, quindi ci vuole ben altro che un pò di tempo inclemente per fermare una partita! Tuttavia delle condizioni meteo estreme possono avere un forte impatto sulla partita.

Ogni Allenatore tira 1D6. Sommare i risultati insieme e fare riferimento alla Tabella delle Condizioni Meteo seguente:

TABELLA - CONDIZIONI METEO

2D6	RISULTATO
2	**SWELTERING HEAT (CALDO SOFFOCANTE)** Alcuni giocatori svengono per il caldo insopportabile. 1D3 giocatori selezionati a caso per ogni squadra che sono in campo alla fine di ogni Drive sono piazzati in panchina. Devono saltare il prossimo Drive.
3	**VERY SUNNY (SOLEGGIATO)** Una giornata gloriosa, ma il cielo limpido e la splendente luce solare interferiscono con il gioco di passaggi! Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un Test di Abilità Passaggio.
4-10	**PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)** Né troppo freddo né troppo caldo. Una giornata con clima caldo, secco e leggermente coperto ne fanno le condizioni perfette per Blood Bowl.
11	**POURING RAIN (ACQUAZZONE)** Un acquazzone torrenziale lascia i giocatori inzuppati e la palla scivolosa. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o tentare di Interferire un passaggio.
12	**BLIZZARD (BUFERA DI NEVE)** Condizioni di gelo e abbondanti nevicate rendono insidioso muoversi sul campo. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore tenta di fare il Rush. Inoltre la scarsa visibilità rende possibili solo passaggi Veloci e Corti.

3. GIOCATORI VAGABONDI

Se durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di lega o amichevole, una squadra non è in grado di schierare 11 giocatori, farà uso di giocatori temporanei conosciuti come "Giocatori Vagabondi":

- Un Giocatore Vagabondo è sempre un giocatore di posizione Lineman, selezionato dall'opzione 0-12 o 0-16 della squadra.
- Un Giocatore Vagabondo è sempre un giocatore normale del suo tipo, con l'eccezione che ottiene il tratto Loner (4+) (vedi **pagina 61**), che rappresenta la loro mancanza di familiarità con i loro compagni di squadra temporanei.
- I Giocatori Vagabondi possono portare il numero totale di giocatori della squadra temporaneamente sopra 16 compresi i giocatori infortunati, ma non possono portare il numero di giocatori disponibile per questa partita sopra a 11.
- Ogni Giocatore Vagabondo conta per il CTV. Il valore che loro aggiungono è uguale al costo dell'ingaggio di un giocatore normale del loro tipo come dettagliato nel roster della squadra. Una volta che tu sai quanti Giocatori Vagabondi includerà il tuo team, dovrai ricalcolare il tuo CTV.

Nota che una squadra creata per una partita di esibizione deve contenere almeno 11 giocatori. Questo passaggio può essere saltato durante la partita di esibizione.

4. INCENTIVI

Prima di qualsiasi partita di Lega, partita di Play-Off o amichevole, le squadre possono avere l'opportunità di spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria o "Borsellino" (o entrambi) per l'acquisto di Incentivi. Se una squadra ha un CTV inferiore (incluso il valore di qualsiasi Giocatore Vagabondo) gli verrà dato un "Borsellino" da spendere in Incentivi. Per capire quanti pezzi d'oro una squadra riceverà con il Borsellino, attenersi alla seguente procedura nell'ordine:

- La squadra con il più alto CTV (Valore Corrente di Squadra) ha la possibilità di spendere oro dalla sua Tesoreria per acquistare qualsiasi Incentivo.
- La squadra con il più basso CTV ottiene una somma di oro detta "Borsellino" eguale alla differenza dei CTV delle due squadre, più l'ammontare in oro che l'altra squadra ha speso dalla sua Tesoreria.
- La squadra con il CTV più basso può spendere il suo Borsellino in Incentivi, sebbene qualunque residuo in oro del Borsellino non speso è perso. Non può spendere ora dalla sua Tesoreria.

Notare che, come descritto a **pagina 46**, gli Incentivi sono gestiti in modo diverso durante le esibizioni.

INCENTIVI COMUNI (COMMON INDUCEMENTS)

Gli Incentivi disponibili, sono molti e vari. A **pagina 49** sono descritti in una lista gli Incentivi "comuni", sempre disponibili al costo indicato. Certe squadre avranno accesso ad Incentivi specifici solo per loro e nei futuri supplementi ne saranno indicati nei dettagli di nuovi.

SFAVORITI (UNDERDOG)

Una volta finito di acquistare Incentivi, è necessario ricalcolare il CTV. Se a questo punto una delle due squadre ha un CTV più basso dell'altra, viene definita la "Sfavorita" ed il suo Allenatore ha i requisiti per appellarsi "all'intervento divino" tirando sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle nel Passaggio 5.

5. PREGHIERE A NUFFLE

Nelle partite di lega (ma non in quelle di esibizione), la Tabella delle Preghiere a Nuffle può essere spesso utilizzata durante questo passaggio della Sequenza Pre-Partita. Sia durante le partite di lega che in quelle di esibizione a volte può essere utilizzata all'inizio di un Drive, come descritto a **pagina 19**.

Durante questo passaggio della Sequenza Pre-Partita, l'Allenatore della squadra Sfavorita può tirare una volta sulla Tabella delle Preghiere a Nuffle per ogni 50.000 pezzi d'oro di differenza nel CTV.

Tirare un D16 e consulta la tabella nella pagina al fianco, rilanciando tutti i risultati duplicato e creare una nota del/i risultato/i. Tutti i risultati ottenuti su questa tabella sono in effetto dall'inizio del prossimo Drive. La maggior parte dei risultati dura fino alla fine del prossimo Drive (cioè, il Drive che inizia immediatamente dopo che è stato effettuato questo tiro), poi cessano il loro effetto. Altri durano fino alla fine del primo tempo e pochi risultati durano fino alla fine della partita.

6. DETERMINARE LA SQUADRA CHE CALCIA

Ogni partita di Blood Bowl inizia con il lancio di una moneta per determinare quale squadra sarà la "squadra che calcia" (Difesa) e quale squadra sarà la "squadra che riceve" (Attacco). In una partita di Blood Bowl, questa semplice cerimonia è molto amata dai tifosi di Blood Bowl come lo è invariabilmente il momento in cui la violenza scoppia per la prima volta tra le squadre, i tifosi e, molto spesso, tra gli arbitri!

Sul tavolo di gioco è possibile ricreare questo rituale lanciando una moneta di Blood Bowl o tirando un D6. Una volta che è stato determinato quale sia la squadra che calcia e quale la squadra che riceve, il Drive di apertura della partita inizia sul serio con lo schieramento ed il Kick-Off come descritto a **pagina 19**.

TABELLA – PREGHIERE A NUFFLE

1D16	RISULTATO
1	**TREACHEROUS TRAPDOOR (BOTOLA INSIDIOSA)** Fino alla fine di questo tempo, ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola-Trappola per qualsiasi motivo, tirare un D6. Con un risultato di 1 la botola si apre ed il giocatore è immediatamente rimosso dal campo. Va trattato allo stesso modo di come fosse stato spinto nella folla. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella della Botola-Trappola.
2	**FRIENDS WITH THE REF (AMICI CON L'ARBITRO)** Fino alla fine di questo Drive, puoi considerare un risultato di 5 e 6 sulla Tabella della Chiamata del Fallo come "Bene, quando la metti così..." ed un risultato di 2-4 come "Non mi interessa!".
3	**STILETTO** Scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine di questo Drive il giocatore ottiene il tratto Stab.
4	**IRON MAN (UOMO DI FERRO)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, il giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1 fino ad un max di 11+.
5	**KNUCKLE DUSTERS (PUGNO DI FERRO)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Mighty Blow (+1).
6	**BAD HABITS (CATTIVE ABITUDINI)** Scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari che siano disponibili per questo Drive e non abbiano il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive i giocatori ottengono il tratto Loner (2+).
7	**GREASY CLEATS (TACCHETTI UNTI)** Scegliere casualmente un giocatore avversario che sia disponibile per questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti manomessi. Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo valore MA ridotto di 1.
8	**BLESSED STATUE OF NUFFLE (STATUA BENEDETTA DI NUFFLE)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Pro.
9	**MOLES UNDER THE PITCH (TALPE SOTTO IL CAMPO)** Fino alla fine di questo tempo, applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocare tenta di fare il Rush (-2 se entrambi gli Allenatori hanno ottenuto questo risultato).
10	**PERFECT PASSING (PASSAGGIO PERFETTO)** Fino alla fine della partita, ogni giocatore della propria squadra che effettua un Passaggio Completo ottiene 2 SPP invece di 1.
11	**FAN INTERACTION (INTERAZIONE DI TIFOSI)** Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Perdita spingendo un avversario fra la folla, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Perdita con un'Azione Blocco.
12	**NECESSARY VIOLENCE (VIOLENZA NECESSARIA)** Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Perdita ottiene 3 SPP invece di 2.
13	**FOULING FRENZY (FALLO FRENETICO)** Fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Perdita con un'Azione Fallo, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Perdita con un'Azione Blocco.
14	**THROW A ROCK (LANCIO DI UN SASSO)** Fino alla fine di questo Drive, se un giocatore avversario Stalla, alla fine del suo turno di squadra puoi tirare 1D6. Con un risultato di 5+, un tifoso irritato ha scagliato contro di lui un sasso. Il giocatore è immediatamente Atterrato.
15	**UNDER SCRUTINY (SOTTO OSSERVAZIONE)** Fino alla fine di questo tempo, qualsiasi giocatore avversario che commette un'Azione Fallo è automaticamente visto dall'Arbitro anche se non ha tirato un doppio.
16	**INTENSIVE TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)** Scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita questo giocatore ottiene una singola Primary Skill a scelta.

Inizio di un Drive

Una volta che il lancio della moneta o del dado per determinare quale squadra calcia e quale riceve è risolto, gli Allenatori si alternano per schierare le proprie squadre, pronte per l'azione con le istruzioni gridate nelle loro orecchie dal personale tecnico che interviene. L'Allenatore della squadra che calcia poi posiziona la palla, determina quanto è accurato (o quanto selvaggiamente impreciso) il calcio, e tira sulla Tabella dell'Evento Kick-Off.

Inizio della Sequenza del Drive

All'inizio di ogni Drive, entrambi gli Allenatori si avvicendano nella seguente sequenza di passaggi:

1. **Schieramento** Incominciando con la squadra che calcia, entrambi gli Allenatori piazzano le loro squadre.
2. **Kick-Off** Un giocatore della squadra che calcia, calcia la palla verso la squadra che riceve.
3. **Evento Kick-Off** L'Allenatore della squadra che calcia tira sulla Tabella dell'Evento Kick-Off.

Troppi Giocatori

A volte, potrebbe succedere che troppi giocatori siano schierati in campo. Se questo viene individuato prima dell'inizio del primo turno del Drive, semplicemente rimediare all'errore. Se, tuttavia, l'errore non viene individuato se non dopo che il primo turno del Drive sia iniziato, tutti i giocatori in più saranno Espulsi come per aver commesso un Fallo, esattamente come descritto a pagina 35. Quali giocatori siano espulsi è deciso dall'Allenatore avversario.

1. Schieramento

Entrambi gli Allenatori mettono in campo tutti i giocatori disponibili. Se ci sono più di 11 giocatori disponibili, quelli non scelti per giocare il Drive sono piazzati nello spazio Riserve fino all'inizio del prossimo Drive. Una squadra non può schierare più di 11 giocatori all'inizio di un Drive.

Nei Drive successivi, è probabile che il numero di giocatori disponibili venga ridotto, con i giocatori che languiscono negli spazi KO o Infortunati. Se non riesci a schierare 11 giocatori all'inizio di un Drive seguente, devi schierare tutti i giocatori disponibili - nessun giocatore può rimanere nello spazio Riserve se sono disponibili meno di 11 giocatori.

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

- Entrambe le squadre si schierano completamente all'interno dell'area tra la propria Zona di Meta e la Linea di Scrimmage. Nessuna delle due squadre può schierare giocatori oltre la linea di Scrimmage nella metà campo avversaria.
- Ogni squadra può schierare un massimo di due giocatori in ciascuna zona Laterale. In altre parole, ogni squadra può posizionare quattro giocatori nelle Zone Laterali, assicurandosi che siano divisi equamente con due giocatori per Zona Laterale.
- Una squadra deve schierare un minimo di tre giocatori nelle caselle all'interno del Area Centrale del campo, direttamente adiacenti alla Linea di Scrimmage.

Notare che se una squadra si trova ridotta a soli tre giocatori o meno, può concedere senza penalità prima dello schieramento, come descritto a pagina 37. Se desideri continuare a giocare, i giocatori disponibili devono essere schierati sulla Linea di Scrimmage, come descritto sopra.

2. Kick-Off

Una volta che entrambe le squadre sono state piazzate e pronte per il Drive seguente, l'Allenatore della squadra che calcia, effettua il Kick-Off.

Nomina il Giocatore che Calcia

Sebbene non sia sempre essenziale, alcune regole richiedono che un giocatore specifico sia nominato come colui che calcia la palla. È quindi utile adottare l'abitudine di nominare un giocatore che calcia:

- Il giocatore che calcia non può essere sulla Linea di Scrimmage (a meno che non ci siano solo tre o meno giocatori della sua squadra in campo).
- Il giocatore che calcia non può trovarsi in nessuna delle Zone Laterali.

Piazzare il Calcio

Un buon calcio può aiutare la Difesa e ostacolare l'Attacco e dove piazzare la palla è una considerazione importante quando si calcia. L'Allenatore della squadra che calcia piazza la palla in qualsiasi casella che desidera, occupata o non occupata, nella metà campo della squadra che riceve.

Il Calcio Devia

Calciare la palla non è un'arte precisa, e un brutto calcio può vedere la palla atterrare ampiamente fuori bersaglio. L'Allenatore della squadra che calcia tira sia un D8 che un D6 per determinare la deviazione, come descritto a pagina 9. In questo momento, la palla è ancora in alto nell'aria. Non è possibile tentare di catturarla fino a quando l'"Evento Kick-Off" non è stato risolto.

3. Evento Kick-Off

Ogni Kick-Off è un evento unico. Quasi tutto può succedere, e spesso succede! Immediatamente dopo che il calcio ha deviato, mentre la palla è ancora alta nell'aria, l'Allenatore della squadra che calcia tira 2D6 e consulta la Tabella dell'Evento Kick-Off nella pagina successiva.

Ciò che Sale, Deve Scendere

Una volta che l'Evento Kick-Off è stato risolto, la palla tornerà verso il basso per essere catturata da un giocatore o per atterrare sul terreno, come descritto su pagina 9.

Touchback

Un Kick-Off deve atterrare in sicurezza nella metà campo della squadra che riceve. Se la palla devia o rimbalza fuori dal campo o attraversa la Linea di Scrimmage nella metà campo della squadra che calcia per qualsiasi motivo, viene causato un "touchback". Quando viene causato un touchback, dopo che l'Evento Kick-Off è stato risolto normalmente, l'Allenatore della squadra che riceve dà il possesso della palla a uno dei propri giocatori. Nessun Test di Agilità è richiesto, al giocatore viene semplicemente consegnata la palla. Se dovesse mai accadere che non ci siano giocatori In Piedi della squadra che riceve a cui dare in possesso la palla, la palla viene data a un giocatore Prono o Stordito e rimbalzerà.

TABELLA – EVENTO KICK-OFF

2D6	RISULTATO
2	**GET THE REF (CHIAMA L'ARBITRO)** Viene assegnata una Mazzetta (Bribe) per squadra, può essere usata dopo aver tentato una Chiamata del Fallo. Con un risultato di 2-6 il giocatore non viene Espulso e non è Turnover, con un risultato di 1, l'Arbitro è infastidito e la Mazzetta viene sprecata.
3	**TIME-OUT (TEMPO SCADUTO)** Se il segnalino turno della squadra che calcia è sulla casella turno 6,7 e 8, i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un turno; Altrimenti, i segnalini vengono spostati avanti di un turno.
4	**SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)** La squadra che calcia può rischierare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali regole.
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 del loro Roster di Squadra. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiere a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiere a Nuffle. Notare che se si ottiene un risultato già in atto si deve 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 Assistant Coaches del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più alto riceve un Re-Roll di Squadra aggiuntivo 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 meteo. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Perfect Conditions", la palla si disperde come descritto nel regolamento prima di atterrare.
9	**QUICK SNAP (SCATTO RAPIDO)** 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono immediatamente muoversi di una casella in qualsiasi direzione.
10	**BLITZ** 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che calcia, possono effettuare un'Azione Movimento. Un giocatore può effettuare un'Azione Blitz ed un altro un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Se un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente.
11	**OFFICIOUS REF (ARBITRO INVADENTE)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di FF del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente uno dei suoi giocatori sul campo. In caso di pareggio lo scelgono entrambi. Tirare 1D6 per il/i giocatore/i scelto/i. Con un risultato di 2+ il giocatore e l'Arbitro discutono. Il giocatore è posizionato Atterrato e Stordito. Con un risultato di 1 è immediatamente Espulso.
12	**PITCH INVASION (INVASIONE DI CAMPO)** Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di FF del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente 1D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio scelgono entrambi 1D3 giocatori in campo. Tutti i giocatori selezionati sono posizionati Atterrati e Storditi.



TURNO DI SQUADRA

Una partita di Blood Bowl è un affare frenetico e per dare un senso a tutta l'azione, il gioco sul tavolo è diviso in una serie di turni di squadra, durante i quali ogni Allenatore attiverà i propri giocatori uno alla volta. In questo modo, la drammaticità del gioco è ricreata in modo gestibile e controllato.



TURNI

Una volta risolto il Kick-Off, il gioco continua in una sequenza semplice ma rigorosa di turni di squadra:

1. **TURNO DELLA SQUADRA CHE RICEVE** All'inizio di qualsiasi Drive della squadra che riceve, ovvero l'attacco, inizia con il primo turno di squadra.
2. **TURNO DELLA SQUADRA CHE CALCIA** Dopo che la squadra che riceve ha finito il suo turno, il gioco passa alla squadra che ha calciato, alla difesa.

Questa sequenza viene ripetuta fino a quando il Drive non termina con un Touchdown, con la fine di un tempo o la fine della partita:

- All'inizio del primo tempo, quale squadra eseguirà il Kick-Off e quale squadra riceverà sarà deciso dal lancio della moneta, come descritto a **pagina 17**.
- All'inizio del secondo tempo, il gioco viene invertito, con la squadra che ha ricevuto e giocato in Attacco all'inizio della partita che ora diventa la squadra che calcia, e viceversa.
- Se qualsiasi Drive dovesse terminare con un Touchdown prima della fine del tempo, la squadra che ha segnato il Touchdown calcerà la palla alla squadra che ha subito il Touchdown.

Un turno di squadra termina una volta che tutti i giocatori idonei sono state attivati o come risultato di un Turnover (vedi **pagina 7**).

SQUADRA ATTIVA ED INATTIVA

Durante il tuo turno di squadra, la tua squadra è denominata la squadra "attiva". Durante il tuo turno di squadra, la squadra avversaria è denominata come l'"Avversario" o la squadra "inattiva".

MUOVERE IL SEGNALINO TURNO

Come accennato in precedenza, è tua responsabilità all'inizio di ogni tuo turno di squadra spostare il segnalino turno lungo il Segna-Turni della tua panchina. Se uno dei due Allenatori si dimentica di muovere il suo segnalino turno, è cortesia ricordargli di farlo.

ATTIVAZIONE DEI GIOCATORI

Durante il tuo turno di squadra, puoi attivare tutti i giocatori In Piedi e/o Proni per eseguirne un'azione fra quelle a loro disposizione, ma non sei obbligato ad attivare ogni giocatore. I giocatori che iniziano il turno di squadra Storditi non possono essere attivati. In circostanze ideali, tu sarai in grado di attivare ogni giocatore senza contrattempi, ma troppo spesso un turno potrà finire con un Turnover, nel senso che alcuni giocatori inevitabilmente non saranno stati attivati quando il turno finisce.

DICHIARARE LE AZIONI

Quando attivi un giocatore, devi dichiarare l'azione che quel giocatore vorrà eseguire (e, se necessario, il bersaglio di quell'azione). Non puoi muovere un giocatore e poi dichiarare che il giocatore eseguirà un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra, Hand-Off, Blitz o Fallo. Se un giocatore viene spostato senza prima aver dichiarato la propria azione, il giocatore può eseguire solo un semplice Azione Movimento.

Non sei mai obbligato a completare un'azione dichiarata. Ad esempio, se dichiari che un giocatore eseguirà un'Azione Passaggio, puoi decidere di non eseguire l'Azione Passaggio una volta completato il movimento. Se, dopo esserti mosso, tu decidi di non eseguire l'azione dichiarata, l'azione conta comunque come eseguita in questo turno di squadra e non può essere eseguita da un altro giocatore.

MOVIMENTO

L'azione più semplice. Qualsiasi giocatore della squadra attiva che non è Stordito può eseguire una semplice Azione Movimento. Il movimento è trattato più dettagliatamente a **pagina 23**.

PASSAGGIO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può tentare di passare la palla in un'altra casella, come descritto alla **pagina 25**.

HAND-OFF (PASSAGGIO DI MANO)

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può tentare di cedere la palla a un altro giocatore In Piedi della sua squadra che si trova in una casella adiacente, come descritto a **pagina 27**.

LANCIARE UN COMPAGNO DI SQUADRA

Una volta per turno di squadra, invece di eseguire un normale Azione Passaggio, un giocatore della squadra attiva con il Tratto "Throw Team-mate" può tentare di lanciare un giocatore della sua squadra che ha il tratto "Right Stuff". Una squadra non può eseguire sia un'Azione Passaggio che un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra durante lo stesso turno di squadra. L'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è trattata più dettagliatamente a **pagina 28**.

BLOCCO

"Blocco" è il termine utilizzato quando un giocatore prende di mira un giocatore avversario con un attacco, sperando di spingerlo indietro, sbatterlo a terra e forse causare una lesione duratura. Un giocatore In Piedi della squadra attiva può prendere a bersaglio un giocatore avversario In Piedi che si trova entro la propria Zona Tackle con un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco), ma non può muoversi prima o dopo avere eseguito l'azione. Il Blocco è trattato in modo più dettagliato alla **pagina 30**.

BLITZ

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Blitz, un'azione che combina insieme sia un'Azione Movimento che un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita al posto di un'Azione Blocco). Quando un giocatore esegue un'Azione Blitz, può muoversi normalmente. Tuttavia, l'esecuzione dell'Azione Blocco costa al giocatore che esegue il Blitz una casella della sua Capacità di Movimento. Il giocatore può muovere sia prima che dopo aver eseguito l'Azione Blocco se lo desidera, e può seguire se il bersaglio dell'Azione Blocco viene spinto indietro. Il Movimento è trattato più dettagliatamente a **pagina 23** e il Blocco è trattato più dettagliatamente a **pagina 30**.

FALLO (FOUL)

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può commette un'Azione Fallo, infilando furtivamente lo stivale in faccia ad un giocatore avversario atterrato sperando che nessuno stia guardando!

I Falli sono trattati più in dettaglio a **pagina 35**, ma sei avvertito che tale flagrante inosservanza delle regole può comportare l'espulsione del giocatore attivo e che il turno di squadra termini con un Turnover.

AZIONI SPECIALI

Oltre a queste sette azioni principali, ci sono numerose Abilità e Tratti che un giocatore può possedere e che consentono loro di eseguire un'altra azione unica. Esempi includono Hypnotic Gaze, che consente a un giocatore di ipnotizare un avversario, facendogli perdere temporaneamente la sua Zona Tackle in modo che non possa marcare altri giocatori.

Tali azioni sono chiamate "azioni Speciali" e sono dettagliatamente descritte nella lista dell'Abilità o del Tratto appropriato. Un completo elenco di Abilità, Tratti e descrizioni di come funzionano si trova a **pagina 53**.

GIOCATORI ATTIVATI

Durante una partita a Blood Bowl, può diventare difficile tenere traccia di quali giocatori sono già stati attivati durante il proprio turno di squadra e quali giocatori devono ancora essere attivati.

Per aiutarsi in questo, all'inizio di ogni turno di squadra dovresti assicurarti che tutti i tuoi giocatori siano rivolti verso la stessa Zona di Meta. Una volta che un giocatore è stato attivato, il modello dovrebbe essere girato, in modo che sia rivolto verso l'altra Zona di Meta. In questo modo, entrambi gli Allenatori sono in grado di indicare facilmente quali giocatori sono stati attivati e quali giocatori devono ancora essere attivati.

Un giocatore In Piedi che perde la sua Zona Tackle dovrebbe essere rivolto verso una delle linee laterali. Il giocatore dovrebbe essere lasciato rivolto alla linea laterale fino a quando inizia la sua prossima l'attivazione.



MOVIMENTO

Durante il turno di squadra, alcune azioni consentono a un giocatore di muoversi lungo il campo quando attivato, come detto in precedenza. A volte un giocatore può anche essere spostato involontariamente a seguito di un'Azione Blocco o di un altro effetto di gioco. Questa sezione si occupa di come si muovono i giocatori in campo e come gli altri giocatori, in particolare gli avversari, possono ostacolare il loro movimento.

MUOVERE I GIOCATORI

Quando un giocatore si muove, si può spostare di un numero di caselle pari alla sua Capacità di Movimento. Un giocatore può muoversi in qualsiasi direzione: avanti, indietro, sinistra, destra e diagonale, in qualsiasi casella adiacente, non occupata. I giocatori in movimento non sono obbligati ad usare tutta la loro piena Capacità di Movimento e possono muovere zero caselle se lo desiderano. I giocatori non possono muovere volontariamente fuori dal campo.

CASELLE NON OCCUPATE

Qualsiasi casella che non è occupata viene definita "non occupata". I giocatori possono spostarsi in qualsiasi casella non occupata che sia adiacente alla casella che occupano. Solo i giocatori possono occupare una casella, se una casella contiene solo la palla o una botola, non è occupata.

CASELLE OCCUPATE

Se c'è un giocatore In Piedi, Prono o Stordito di una qualsiasi delle due squadre in una casella, si dice che quella casella è "occupata". I giocatori non possono entrare o attraversare una casella occupata. La palla non può mai fermarsi a terra in una casella occupata e continuerà a rimbalzare finché non atterra in una casella non occupata o viene presa al volo da un giocatore In Piedi.

RIALZARSI IN PIEDI

Un giocatore Prono non può fare nulla senza prima alzarsi in piedi. Un giocatore Prono può alzarsi in piedi quando viene attivato per eseguire qualsiasi azione che includa il movimento:

- L'unico momento in cui un giocatore Prono può alzarsi è durante il suo turno di squadra, all'inizio della sua attivazione.
- Rialzarsi in piedi costa a un giocatore Prono tre (3) caselle della sua Capacità di Movimento.
- Se un giocatore Prono con una Capacità di Movimento di 2 o meno (prima o dopo le modifiche) desidera alzarsi, tira un D6:

  – Con un tiro di 4+, il giocatore è in grado di rialzarsi, usando la sua intera Capacità di Movimento per farlo.

  – Con un risultato di 1-3, il giocatore non è in grado di rialzarsi. Rimane Prono e la sua attivazione termina.

  – Un giocatore Prono con una Capacità di Movimento di 2 o meno (prima o dopo le modifiche) può fare il Rush dopo essersi rialzato.

Se un giocatore Prono non viene attivato durante il suo turno di squadra, rimarrà Prono fino a quando non viene attivato in turno più tardi.

RUSH (PASSI AGGIUNTIVI)

Ogni volta che un giocatore esegue un'azione che include il movimento, può tentare di ottenere una o due caselle in più della Capacità di Movimento. Questo si chiama fare il "Rush". Queste caselle extra della Capacità di Movimento possono essere utilizzate per muovere, per eseguire un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (vedere **pagina 32**), per il Salto su un giocatore Prono o Stordito (vedere **pagina 24**) e così via, proprio come se fosse movimento normale:

- Alla fine del movimento del giocatore, dichiarare che farà il Rush e si sposterà di un'altra casella.
- Dopo che il giocatore che fa il Rush è stato mosso, tirare un D6:

  – Con un tiro di 2+, il giocatore fa il Rush senza contrattempi.

  – Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche), il giocatore che fa il Rush inciampa e Cade a Terra come descritto a **pagina 11**.

Se il giocatore che fa il Rush è ancora In Piedi dopo aver fatto un Rush una volta, può tentare di fare un Rush una seconda volta con la stessa procedura.

Quando un giocatore sta facendo il Rush, il lancio del D6 viene prima di qualsiasi altro tiro che possa essere richiesto, sia per un Dodge, per raccogliere la palla o altro.

GIOCATORI MARCATI E DODGE (SMARCARSI)

Se un giocatore attivo è Marcato, come descritto a **pagina 10**, da uno o più giocatori avversari, deve "Dodgiare" per uscire dalla casella che occupa attualmente e muoversi in sicurezza in un'altra casella, altrimenti sarà placcato e Cadrà a Terra nella casella in cui desiderava muovere. Per eseguire un Dodge, un giocatore deve effettuare un Test di Agilità come descritto a **pagina 12**. Dichiarare che il giocatore effettuerà un Dodge dalla casella in cui è Marcato e muoverlo in una qualsiasi casella adiacente non occupata:

- Il Test di Agilità è eseguito dopo il giocatore che effettua il Dodge abbia mosso, effettuando il Rush prima se necessario.
- Non importa quanti giocatori lo stessero Marcando, al giocatore che effettua il Dodge è richiesto di effettuare un solo Test di Agilità.
- se il giocatore che effettua il Dodge è Marcato nella casella in cui sta muovendo, applicare un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.

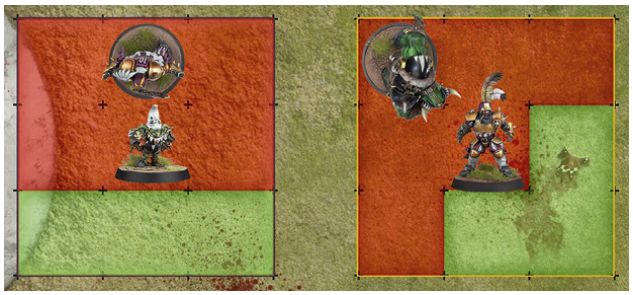
Notare che se il giocatore è Libero nella casella in cui ha mosso, non ci sono modificatori da applicare perché era Marcato. Tuttavia, potrebbero esserci dei modificatori da applicare per altri motivi, come le Abilità e i Tratti utilizzati da un giocatore avversario.

GIOCATORI LIBERI

Un giocatore che è Libero non ha bisogno di effettuare un Dodge per muovere da casella a casella. Un giocatore Libero può muoversi in una casella non occupata che è all'interno della Zona Tackle di uno o più giocatori avversari, in modo che ora stia Marcando quei giocatori e sia Marcato a sua volta da loro. Il giocatore in movimento può quindi smettere di muoversi o può continuare a muoversi, ma dovrà effettuare un Dodge come descritto sopra.

SALTARE SOPRA UN GIOCATORE PRONO O STORDITO

Una volta durante la sua attivazione, un giocatore in movimento può tentare il Salto oltre una singola casella adiacente che è occupata da un giocatore Prono o Stordito, per finire in una casella non occupata al di là. Le caselle in cui il giocatore attivo può tentare il Salto dipendono dalla direzione in cui si sta muovendo, come mostrato nei diagrammi di seguito:



Fare il Salto oltre una casella in questo modo utilizza la Capacità di Movimento esattamente come se il giocatore si fosse mosso dentro e fuori dalla casella che sta saltando. Per fare il Salto oltre una casella che contiene un giocatore Prono o Stordito, un giocatore deve effettuare un Test di Agilità come descritto a **pagina 12**:

- Il Test di Agilità è fatto dopo che il giocatore che salta è stato mosso, effettuando il Rush prima se necessario.
- Applicare un modificatore negativo pari al numero di giocatori che stavano Marcando il giocatore che salta nella casella di partenza o uguale al numero di giocatori che stanno Marcando il giocatore che salta nella casella di arrivo, a seconda di quale è il più grande. Ad esempio, se un giocatore salta da una casella in cui era Marcato da un giocatore in una casella in cui è Marcato da due giocatori, viene applicato un modificatore -2.
- Se il giocatore che salta era Marcato nella casella di partenza, non deve effettuare un Dodge.

Si noti che se il giocatore che Salta era Libero nella casella di partenza ed è Libero nella casella di arrivo, non ci sono modificatori da applicare per essere Marcato. Tuttavia, potrebbero esserci modificatori per altri motivi.

Se il Test di Agilità è fallito, il giocatore che salta Cadrà a Terra nella casella di arrivo in cui saltava. Se, tuttavia, il Test di Agilità è fallito con un 1 naturale, il giocatore che salta è rimesso nella casella da cui stava cercando di saltare e Cadrà a Terra in quella casella.

AZIONE BLITZ

Una volta per turno di squadra, come menzionato a **pagina 21**, un singolo giocatore In Piedi o Prono della squadra attiva può essere attivato per eseguire un'Azione Blitz. Quando un giocatore Blitza, può muoversi esattamente come descritto in questa sezione; Rialzarsi ed effettuare un Dodge se necessario, e può tentare di ottenere caselle extra della Capacità di Movimento effettuando il Rush. Inoltre, può eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita invece di un'Azione Blocco) in qualsiasi punto prima, durante o dopo il suo movimento. L'unica differenza degna di nota è che quando un giocatore Blitza, eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita invece di un'Azione Blocco) costa al giocatore una casella della sua Capacità di Movimento.

Le azioni Blocco e le azioni Blitz sono coperte con maggiore dettaglio a **pagina 30**.

RACCOGLIERE LA PALLA

Se un giocatore si sposta volontariamente in una casella in cui si trova la palla, deve tentare di raccoglierla. Questo tentativo di raccogliere la palla viene effettuato dopo qualsiasi lancio di dadi necessario per fare il Rush, effettuare un Dodge o Salto nella casella, ma prima che venga effettuato qualsiasi altro lancio di dadi.

Per raccogliere la palla, un giocatore deve effettuare un test della propria Agilità come descritto a **pagina 12**:

- Se il giocatore è Libero quando tenta di raccogliere la palla, non ci sono modificatori da applicare.
- Se il giocatore è Marcato, applica un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.
- Se un giocatore tenta di raccogliere la palla e fallisce, la palla rimbalzerà come descritto a **pagina 9**. Se ciò accadesse, è causato un Turnover, anche se il rimbalzo è catturato da un altro giocatore della squadra attiva.

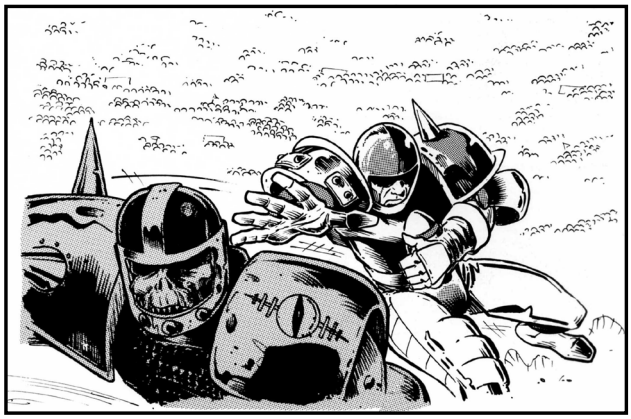
Dopo aver raccolto con successo la palla, il giocatore può continuare a muoversi se lo desidera e se può farlo.

Nota che se un giocatore dovesse mai essere spostato involontariamente in una casella in cui è collocata la palla, non può tentare di raccoglierla. Invece la palla rimbalzerà, ma nessun Turnover è causato.



PASSARE LA PALLA

Tradizionalmente nel Blod Bowl, si ottengono progressi in campo con una serie di emozionanti passaggi e ricezioni. I lanciatori si sforzano di far arrivare la palla in sicurezza a un compagno di squadra che grazie alla sua forza, velocità e agilità, è in posizione per correre con la palla nella Zona di Meta avversaria. Mentre negli ultimi anni molti giocatori preferiscono correre con la palla e sono diventati delle superstar, è lo spettacolo del gioco di passaggi che eccita di più le folle!



AZIONE PASSAGGIO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Passaggio per lanciare la palla in un'altra casella. Questa casella di destinazione può essere occupata da un giocatore In Piedi, Prono o Stordito (di entrambe le squadre) o potrebbe non essere occupata. Un'Azione Passaggio può essere ulteriormente definita come un "Passaggio Rapido", "Passaggio Corto", "Passaggio Lungo" o "Passaggio Bomba", in base alla distanza come descritto qui di fronte.

Il giocatore può muoversi prima di eseguire l'azione seguendo tutte le normali regole del movimento, ma una volta che il passaggio è stato risolto non può spostarsi ulteriormente e la sua attivazione giunge al termine. Il giocatore che esegue l'azione non ha bisogno di essere in possesso della palla quando viene attivato, può raccogliere la palla mentre si muove (vedi **pagina 24**):

- **MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO** Il Righello delle Distanze (Lanciometro) viene utilizzato per misurare la distanza su tutte le possibili caselle di destinazione, prima che la casella di destinazione sia scelta e dichiarata.
- **TEST DI PRECISIONE** L'Allenatore del giocatore che esegue l'azione tira 1D6 per determinare la precisione del passaggio.
- **INTERFERENZA DI PASSAGGIO** A meno che il passaggio non sia una “Fumble”, un giocatore avversario può essere in grado di tentare di interferire con il passaggio, sperando di "Deflettarlo" o "Intercettarlo".
- **RISOLVERE IL PASSAGGIO** Se il passaggio non era un Fumble né sia stato interferito, viene risolto!

MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

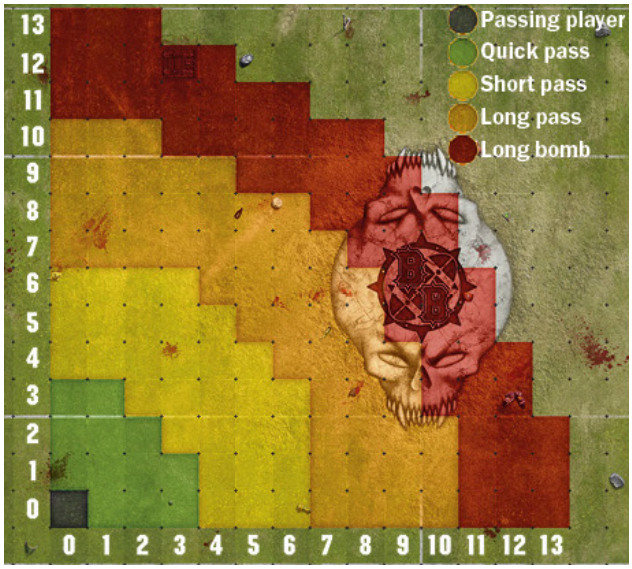
Dopo aver attivato un giocatore e aver dichiarato che eseguirà un'Azione Passaggio, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e ogni possibile casella bersaglio ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento del giocatore per farlo.

MISURARE LA DISTANZA

La distanza viene misurata posizionando il cerchio alla fine del Lanciometro sopra il centro della casella occupata dal giocatore che esegue l'azione. L'altra estremità del Lanciometro è posizionata in modo che il righello copra la casella bersaglio, con la linea che corre lungo il centro del Lanciometro che passa attraverso il centro della casella di destinazione. La casella bersaglio ricadrà in una delle quattro fasce contrassegnate sul Lanciometro:

- **/** Quick Pass (Passaggio Rapido)
- **//** Short Pass (Passaggio Corto)
- **///** Long Pass (Passaggio Lungo)
- **////** Bomb Pass (Passaggio Bomba)

Tutte le caselle che sono oltre la misura del Lanciometro o che sono intersecate dalla fine del righello sono fuori portata e non possono essere la casella bersaglio. Se la linea tra due fasce di distanza interseca la casella bersaglio, si considera che rientri nella fascia più alta. Se non è chiaro in quale fascia di distanza rientra la casella di destinazione, fare riferimento alla Tabella della Distanza dei Passaggi mostrata di seguito:



DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

Dopo aver misurato la distanza e spostato il giocatore, devi indicare e dichiarare quale casella sarà la casella bersaglio. La casella bersaglio può essere occupata da un giocatore In Piedi, Prono o Stordito (di entrambe le squadre) o potrebbe non essere occupata.

TEST DI PRECISIONE

Il giocatore che esegue l'azione ora esegue un test sulla propria Abilità Passaggio per vedere se il passaggio è "accurato", "inaccurato", "rovinosamente inaccurato" o "Fumble". Un Test di Abilità Passaggio viene eseguito come descritto a **pagina 12**, applicando i seguenti modificatori basati sulla distanza:

- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Rapido, non c'è nessun modificatore.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Corto, si applica un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Lungo, si applica un modificatore -2.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Bomba, si applica un modificatore -3.

Inoltre, possono essere applicati anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.

PASSAGGIO ACCURATO

Se il test dell'Abilità Passaggio è superato, o se il tiro è un 6 naturale, il passaggio è Accurato, e la palla arriverà nella casella bersaglio.

PASSAGGIO INACCURATO

Se il test dell'Abilità Passaggio non è superato, il passaggio è Inaccurato, e la palla disperderà dalla casella bersaglio prima di atterrare.

PASSAGGIO ROVINOSAMENTE INACCURATO

Se il tiro per il test dell'Abilità Passaggio è un 1 dopo che tutti i modificatori sono stati applicati, la palla devierà dalla casella occupata dal giocatore che sta tentando l'Azione Passaggio prima di atterrare.

PASSAGGIO FUMBLE

C'è sempre la possibilità che qualcosa vada terribilmente storto e che il passaggio sarà un Fumble:

- Se, quando si effettua il test dell'Abilità Passaggio, il tiro è un 1 naturale, il passaggio è un Fumble.
- Se il giocatore ha un PA di "-", il passaggio è automaticamente un Fumble.

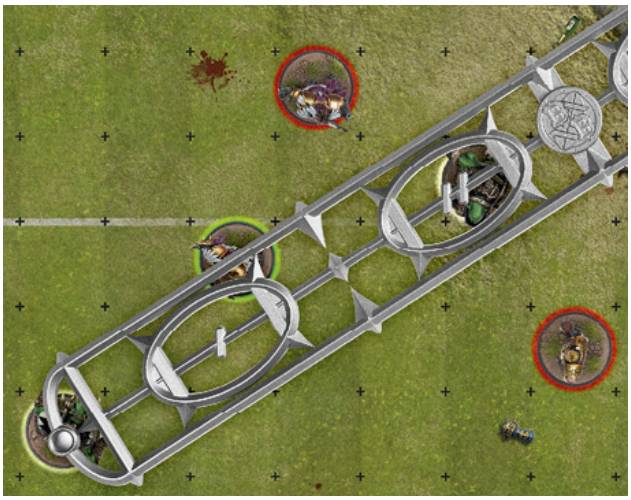
Quando un'Azione Passaggio è un Fumble, l'attivazione del giocatore che lo esegue finisce immediatamente. La palla è persa, rimbalza dalla casella occupata dal giocatore che stava eseguendo l'azione e viene generato un Turnover.

INTERFERENZA DI PASSAGGIO

Se il passaggio non è stato un Fumble, un singolo giocatore della squadra avversaria può essere in grado di tentare di interferire con il passaggio, sperando di "Deflettare" il passaggio o, in alcuni rari casi, di "Intercettare" il passaggio. Per determinare se qualsiasi giocatore avversario può tentare una Interferenza di Passaggio, posizionare il Lanciometro in modo che il cerchio all'estremità è sopra il centro della casella occupata dal giocatore che esegue l'Azione Passaggio. Posiziona l'altra estremità in modo che il righello copre la casella in cui la arriverà la palla. Nota che, a seconda del risultato del Test di Abilità Passaggio, questa potrebbe non essere la casella bersaglio!

Per tentare di interferire con un passaggio, un giocatore avversario deve essere:

- Un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle (come descritto a **pagina 10**).
- Che occupa una casella che si trova tra la casella occupata dal giocatore che esegue l'Azione Passaggio e la casella in cui arriverà la palla.
- In una casella che sia almeno parzialmente al di sotto del Lanciometro quando posizionato come descritto sopra.



Se qualche giocatore avversario è in posizione per tentare di interferire con un passaggio, l'Allenatore della squadra avversaria ne nomina uno per il tentativo ed esegue un test con la sua Agilità, applicando i seguenti modificatori per rappresentare la difficoltà di tentare di acchiappare la palla in aria:

- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Accurato, applicare un modificatore -3.
- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Inaccurato, applicare un modificatore -2.
- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Rovinosamente Inaccurato, applicare un modificatore -1.
- Applicare un ulteriore modificatore -1 se il giocatore è Marcato.

INTERFERENZA DI PASSAGGIO RIUSCITA

Se il Test di Agilità viene superato, il tentativo del giocatore di interferire con il passaggio ha avuto successo e il passaggio è stato "Deflettato". Il passaggio viene interrotto e l'azione termina immediatamente.

Il giocatore che ha effettuato la Deflezione deve ora tentare di convertire quella Deflezione in un "Intercetto" prendendo la palla come descritto nella prossima pagina. Se lo fa, ha fatto un'Intercetto. Se il giocatore non riesce a catturare la palla, questa si disperderà dalla casella che occupa.

A seguito di qualsiasi Interferenza di Passaggio riuscita, se la palla si ferma a terra in una casella vuota o in possesso di un giocatore della squadra avversaria, si verifica un Turnover. Se, tuttavia, la palla viene presa da un giocatore della squadra attiva dopo la dispersione, nessun Turnover è causato

RISOLVERE IL PASSAGGIO

Se il passaggio non è stato interferito con successo e non è un Fumble, il passaggio si risolve ora. Dove la palla atterra è determinato in base al risultato del test dell'Abilità Passaggio come descritto in precedenza. Se la palla si ferma in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prenderla, come descritto qui sotto. Se nessun giocatore della squadra attiva riceve la palla dopo un'Azione Passaggio e la palla finisce a terra o in possesso di un giocatore della squadra inattiva, viene causato un Turnover.

RICEVERE LA PALLA

Ci sono molti casi in cui le regole si riferiranno ad un giocatore che tenta di ricevere la palla. Un giocatore che è in grado di ricevere la palla deve tentare di farlo, anche se il suo Allenatore non vuole che quel giocatore prenda la palla!

Per prendere la palla, un giocatore deve effettuare un test della propria Agilità come descritto a **pagina 12**, applicando i seguenti modificatori:

- Se il giocatore sta tentando di prendere un Passaggio Accurato o un Hand-Off (vedere **pagina 26** e sotto), non ci sono modificatori.
- Se il giocatore sta tentando di convertire una Deflezione in un'Intercetto, applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che rimbalza, applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che è stata rilanciata in campo dalla folla (vedi di fronte), applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che ha deviato o si è dispersa nella casella che occupa, applicare un modificatore -1.

Oltre a quanto sopra, si possono applicare anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore -1 aggiuntivo per ogni giocatore che lo sta Marcando.

HAND-OFF

Oltre a eseguire un'Azione Passaggio, una volta per turno di squadra un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Hand-Off e semplicemente passare la palla a un compagno di squadra In Piedi in una casella adiacente. Il giocatore può muoversi prima di eseguire l'Azione Hand-Off seguendo tutte le normali regole di movimento, ma una volta che l'azione è stata eseguita e la palla consegnata a un compagno di squadra, la sua attivazione è terminata e non può muovere oltre. Come per il Pass, il giocatore che esegue l'Azione Hand-Off non deve necessariamente essere in possesso della palla quando si attiva, la può raccogliere mentre si muove (vedere **pagina 24**).

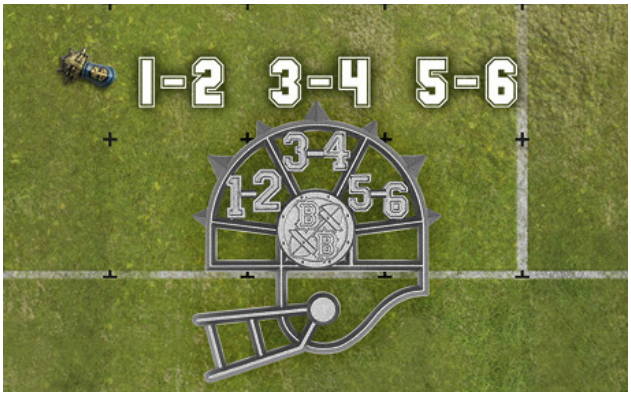
Un'Azione Hand-Off non è un'Azione Passaggio, e non è richiesto alcun test per eseguire l'azione stessa e anche un giocatore con un PA di "-" può eseguire un'Azione Hand-Off. Il giocatore che esegue l'azione ha semplicemente bisogno essere in possesso della palla. Il giocatore che riceve la palla, tuttavia, deve effettuare un Test di Agilità per riceverla, come descritto sopra.

RILANCIARE LA PALLA IN CAMPO

Se la palla lascia il campo in qualsiasi momento, la folla la rimetterà in gioco. Questo viene fatto usando la sagoma della Rimessa in Gioco:

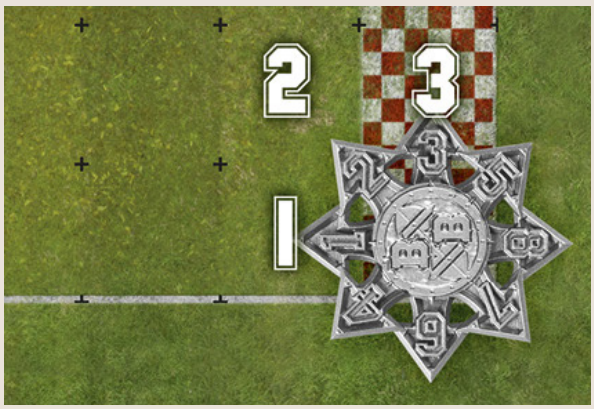
- Posizionare la sagoma della Rimessa in Gioco (come mostrato nel diagramma sotto) con il logo di Blood Bowl sull'ultima casella occupata dalla palla prima di lasciare il campo e tirare un D6 per determinare la direzione in cui si muoverà la palla.
- Quando la palla viene lanciata in campo dalla folla, si sposterà di 2D6 caselle dall'ultima casella che occupava prima di uscire dal campo, nella direzione indicata dalla sagoma della Rimessa in Gioco, prima di toccare terra.
- Se la palla si ferma in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prenderla. Se fallisce la presa, o se la palla si ferma in una casella non occupata o in una casella che è occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, la palla rimbalzerà prima che si fermi a terra.

Se la palla lascia di nuovo il campo dopo una rimessa in gioco eccessivamente potente, ripetere il procedimento descritto sopra.



RIMESSA IN GIOCO DALL'ANGOLO

Se la palla lascia il campo da una casella d'angolo, la direzione della rimessa è determinata dal piazzamento della sagoma della Direzione Casuale, come mostrato nel diagramma sottostante e tirando un D3.



LANCIARE ALTRI GIOCATORI

Una tattica che si è rivelata un successo tra i tifosi è quella che sembra sia stata impiegata per la prima volta in maniera astuta piuttosto che aggressiva per segnare. Nei vecchi tempi, non era raro per un giocatore Big Guy afferrare avversari particolarmente minuscoli e lanciarli direttamente fra la folla in attesa! Ai giorni nostri è normale vedere un Big Guy lanciare un piccolo amico verso la Zona di Meta avversaria... o semplicemente dimenticare cosa sta succedendo e mangiarlo.

AZIONE LANCIARE UN COMPAGNO DI SQUADRA

Una volta per turno di squadra, invece di eseguire un'Azione Passaggio, un giocatore della squadra attiva con il Tratto "Throw Team-mate" può tentare di lanciare un compagno di squadra con il Tratto "Right Stuff" come se fosse una palla. La casella bersaglio di un'Azione "Lanciare un Compagno di Squadra" può essere occupata o non occupata e l'azione può essere ulteriormente definita come un "Lancio Rapido" o un "Lancio Corto", in base alla distanza. A differenza di un'Azione Passaggio, un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che non risulta in un Fumble si disperderà sempre prima di atterrare.

Se il giocatore da lanciare è In Piedi, può tentare di atterrare in sicurezza dopo essere stato lanciato (vedere **pagina 29**). Se è Prono o Stordito, può comunque essere lanciato ma non può atterrare in sicurezza.

Il giocatore che esegue l'azione può muovere prima seguendo tutte le normali regole di movimento, ma deve essere in una casella adiacente al giocatore che vuole lanciare nel momento in cui si vuole effettuare il lancio stesso; non può raccogliere e trasportare un compagno di squadra prima di lanciarlo. Una volta che il lancio è stato risolto, non può muoversi ulteriormente e la sua attivazione è terminata:

- **MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO** Il Lanciometro può essere utilizzato per determinare la distanza tra il giocatore che lancia e qualsiasi possibile casella di destinazione, prima che venga scelta e dichiarata la casella di destinazione.
- **TEST DI QUALITÀ** L'Allenatore del giocatore che esegue l'azione tira 1D6 per determinare la qualità del lancio.
- **RISOLVERE IL LANCIO** Dove il giocatore lanciato atterra, e quanto facilmente, dipende dalla qualità del lancio. Se il lancio è un Fumble, il giocatore lanciato viene lasciato cadere e rimbalzerà.

MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

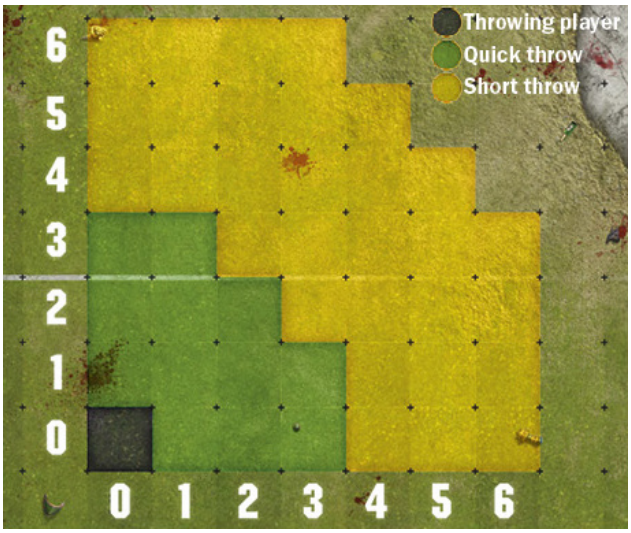
Come con un'Azione Passaggio, una volta che il giocatore che esegue l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è stato attivato e l'azione dichiarata, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e le eventuali caselle di destinazione ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento del giocatore per fare ciò.

MISURARE LA DISTANZA

Quando si lancia un compagno di squadra, la distanza viene misurata usando il Lanciometro esattamente come descritto a **pagina 25**. Tuttavia, quando si lancia un compagno di squadra, solo la metà del Lanciometro viene utilizzata. Pertanto la casella di destinazione cadrà in una delle due fasce segnate nella prima metà del Lanciometro:

- **/** Quick Throw (Lancio Rapido)
- **//** Short Throw (Lancio Corto)

Tutte le caselle che sono oltre la metà del Lanciometro o che sono intersecate dalla fine dello stesso, sono fuori portata e non possono essere la casella bersaglio. Se la linea tra le due fasce di distanza interseca la casella bersaglio, la casella di destinazione è considerata all'interno della fascia più alta. Se non è chiaro quale è la fascia in cui ricade la casella di destinazione, fare riferimento alla Tabella della Distanza di Lancio mostrata di seguito:



DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

Una volta che la distanza è stata misurata ed il giocatore che esegue l'azione ha completato il suo movimento, viene dichiarata la casella bersaglio. La casella di destinazione deve essere nella distanza e può essere occupata o non occupata.

TEST DI QUALITÀ

Una volta che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, viene effettuato un Test di Abilità Passaggio per determinare se il lancio è "Superbo", "Riuscito", "Terribile" o "Fumble". Il giocatore che esegue l'azione effettua un Test di Abilità Passaggio come descritto a **pagina 12**, applicando i seguenti modificatori in base alla distanza:

- Se il giocatore sta tentando un Lancio Rapido, non c'è nessun modificatore.
- Se il giocatore sta tentando un Lancio Corto, applicare un modificatore -1.

Oltre a quanto sopra, si possono applicare anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore aggiuntivo -1 per ogni giocatore che lo Marca.

LANCIO SUPERBO
Se il Test di Abilità Passaggio è superato, o se il tiro è un 6 naturale, il lancio è Superbo. Dopo la dispersione, il giocatore lanciato troverà più facile atterrare.

LANCIO RIUSCITO
Se il Test di Abilità Passaggio è fallito, il lancio è ancora riuscito. Dopo la dispersione, il giocatore lanciato troverà più difficile atterrare.

LANCIO TERRIBILE
Se, quando si effettua il Test di Abilità Passaggio, il tiro del dado è un 1 dopo che i modificatori sono stati applicati, il giocatore lanciato devierà dalla casella occupata dal giocatore che esegue l'azione di lancio prima di atterrare.

LANCIO FUMBLE
Spesso, i giocatori più piccoli si oppongono a essere lanciati e lo faranno dimenandosi un pò. Quando lo fanno, è possibile che il lancio sarà un Fumble:

- Se, quando si effettua il Test di Abilità Passaggio, è tirato un 1 naturale, il lancio è un Fumble.
- Se il giocatore che esegue l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra ha un PA di "-", il lancio è automaticamente un Fumble.

Quando un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è un Fumble, l'azione non ha successo e l'attivazione del giocatore che la esegue finisce immediatamente. Il giocatore che doveva essere lanciato viene lasciato cadere e rimbalzerà (come se fosse una palla) dalla casella occupata dal giocatore che esegue l'azione, dopo di che deve tentare di atterrare, come descritto qui sotto.

RISOLVERE IL LANCIO

Non si può interferire con un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Pertanto, se il lancio non è stato un Fumble, il lancio è ora risolto. Il giocatore lanciato deve ora tentare di atterrare, come descritto di seguito, e si spera in piedi!

ATTERRAGGIO

Se il giocatore lanciato era In Piedi e non aveva perso la propria Zona Tackle prima che venisse lanciato e se il giocatore atterra in una casella non occupata, cercherà di atterrare in sicurezza. Per atterrare in sicurezza, il giocatore lanciato deve passare un Test di Agilità, applicando i seguenti modificatori:

- Se il lancio è stato un Lancio Superbo, non ci sono modificatori.
- Se il lancio è stato un Lancio Fumble, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato un Lancio Riuscito, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato un Lancio Terribile, applicare un modificatore -2.

Inoltre, possono essere applicati anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato nella casella in cui atterra, applicare un modificatore -1 aggiuntivo per ogni giocatore che lo Marca.

Se il Test di Agilità viene superato o se il tiro è 6 naturale, il giocatore lanciato atterrerà in sicurezza ed è considerato aver mosso volontariamente.

Se il Test di Agilità fallisce, il giocatore lanciato atterrerà male e si considera aver mosso involontariamente. Il giocatore lanciato Cadrà a Terra, come descritto a pagina 11. Se il giocatore lanciato era in possesso della palla, si causa un Turnover. In caso contrario, non viene causato nessun Turnover.

Se il giocatore lanciato non è stato ancora attivato in questo turno, può essere attivato più tardi nel turno se possibile, cioè, se non diventa Stordito dopo un atterraggio traumatico.



ATTERRAGGIO IN UNA CASELLA OCCUPATA
Se dopo che la dispersione è stata risolta, il giocatore lanciato atterra in una casella occupata:

- Il giocatore che occupa la casella è Atterrato (viene effettuato un Tiro Armatura ed un eventuale Tiro Infortunio contro di lui anche se era già Prono o Stordito). Se il giocatore che occupa la casella è un compagno di squadra si causerà un Turnover.
- Il giocatore lanciato rimbalzerà (come se fosse il pallone) dalla casella in cui atterra e Cadrà a Terra automaticamente nella casella di atterraggio, come descritto a pagina 11; tuttavia, a differenza del solito di quando un giocatore Cade a Terra nel proprio turno di squadra, questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore non fosse in possesso del pallone.
- Se il giocatore lanciato dovesse rimbalzare ancora in un'altra casella occupata, il procedimento sopra descritto si ripete ancora.

ATTERRAGGIO ROVINOSO
Se il giocatore lanciato era Prono o Stordito, o aveva perso la sua Zona Tackle prima di essere lanciato, non può tentare di atterrare in sicurezza:

- Una volta che la dispersione è stata risolta, il giocatore rimbalzerà (come se fosse una palla) dalla casella in cui atterra.
- Il giocatore Cadrà a Terra automaticamente dopo essere rimbalzato e viene effettuato un Tiro Armatura e un eventuale Tiro Infortunio contro di lui.

ATTERRAGGIO NELLA FOLLA
Se il giocatore lanciato si disperde fuori dal campo, atterrerà in mezzo alla folla. Il giocatore viene immediatamente rimosso dal gioco e piazzato nella sua Panchina di squadra. Atterrare in mezzo alla folla è molto pericoloso in quanto i tifosi di Blood Bowl sono notoriamente violenti, quindi il giocatore rischia di essere "Infortunato dalla Folla", come descritto a pagina 33. Questo determinerà se il giocatore è posto nello spazio delle Riserve, dei KO o degli Infortunati.

Se un giocatore in possesso della palla atterra nella folla dopo essere stato lanciato, viene causato un Turnover e la palla sarà rilanciata in campo dalla folla come descritto a pagina 27.

BLOCCARE

Nella sua forma più elementare, un blocco è un placcaggio rude. Le regole del Blood Bowl lo consentono, i giocatori devono fare quasi qualsiasi cosa per abbattere un avversario, e salvo che non vengano usate armi, gli arbitri raramente fanno distinzione tra un abile placcaggio e una pioggia frenetica di pugni che lasciano un giocatore incosciente. Questa è una parte del fascino del gioco. Dopo tutto, chi non vorrebbe assistere a uno sport sanguinario violento e pieno di contatti in cui capita di includere alcuni momenti legati alla palla!

AZIONE BLOCCO

Quando un giocatore In Piedi viene attivato, può nominare immediatamente un singolo giocatore avversario che sta attualmente Marcando e dichiarare che sarà il bersaglio di un'Azione Blocco. A differenza di altre azioni, non c'è limite a quanti giocatori possono eseguire un'Azione Blocco in ogni turno di squadra.

Un giocatore che esegue un'Azione Blocco non può muoversi prima o dopo, e i giocatori Proni non possono alzarsi e eseguire un'Azione Blocco. Tuttavia, se l'obiettivo dell'Azione Blocco viene "spinto indietro" in un'altra casella, il giocatore che ha compiuto l'azione può "inseguire" nella casella liberatasi, portato avanti dallo slancio dell'attacco.

Una volta per turno di squadra, un singolo giocatore attivo della squadra può eseguire un'Azione Blitz. Un'Azione Blitz combina un'Azione Blocco con un'Azione Movimento. Un'Azione Blitz può essere eseguita da un giocatore Prono.

Le azioni Blocco vengono risolte utilizzando speciali dadi blocco, esclusivi del Blood Bowl. Quanti dadi blocco vengono lanciati e quale Allenatore sceglie il risultato da applicare viene determinato dalla Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco comparata con la Forza del giocatore che è il bersaglio del Blocco.

FORZA

Una volta che un giocatore attivo ha dichiarato che eseguirà un'Azione Blocco e nominato il suo bersaglio, la cosa successiva da fare è confrontare la caratteristica Forza di entrambi giocatori, inclusi eventuali modificatori di Forza concessi dalle Abilità o Tratti o offerti "dall'assistenza" dei compagni di squadra (vedi a fianco). Se un giocatore è più forte dell'altro, ci sono più probabilità di abbattere l'avversario:

- Se entrambi i giocatori hanno la stessa caratteristica Forza, dopo la modifica, viene lanciato 1 dado blocco.
- Se un giocatore ha una caratteristica Forza più alta, dopo le modifiche, viene lanciato un gruppo di 2 dadi blocco e l'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale risultato applicare.
- Se un giocatore ha una caratteristica Forza maggiore del doppio di quella dell'avversario, dopo le modifiche, viene lanciato un gruppo di 3 dadi blocco e l'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale risultato applicare.

ASSISTERE UN BLOCCO

La caratteristica Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco, o del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco, può essere modificata dalle assistenze offerte dai compagni di squadra che sono in posizione per aiutare. In questo modo, due o più giocatori possono unirsi a un altro. Ci sono due tipi di assistenza che possono essere conteggiate: "Offensive" e "Difensive".



ASSISTENZE OFFENSIVE

Si ha una assistenza offensiva quando un altro giocatore della squadra attiva, un compagno di squadra del giocatore che sta eseguendo l'Azione Blocco, è in grado di assistere. Per offrire un'assistenza offensiva, un giocatore deve Marcare il giocatore avversario che è il bersaglio dell'Azione Blocco del proprio compagno di squadra.

Un giocatore non può offrire assistenza offensiva se è Marcato da un qualsiasi altro giocatore avversario diverso da quello che è il bersaglio dell'Azione Blocco del suo compagno di squadra.

Ogni assistenza offensiva contata modifica la caratteristica Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco di un +1.

ASSISTENZE DIFENSIVE

Si ha una assistenza difensiva quando un altro giocatore della squadra inattiva, un compagno di squadra del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco, è in grado di assistere. Per offrire un'assistenza difensiva, un giocatore deve Marcare il giocatore avversario che sta eseguendo l'Azione Blocco contro il proprio compagno di squadra.

Un giocatore non può offrire assistenza difensiva se è Marcato da un qualsiasi altro giocatore avversario diverso da quello che sta eseguendo l'Azione Blocco contro il proprio compagno di squadra.

Ogni assistenza difensiva contata modifica la caratteristica Forza del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco di un +1.

DADI BLOCCO

Una volta che le assistenze offensive e difensive sono state elaborate e determinato il numero di dadi blocco da lanciare, si lanciano i dadi blocco. I dadi blocco hanno cinque icone, ciascuna delle quali rappresenta un risultato. Alcuni di questi risultati possono essere modificati da Abilità o Tratti posseduti da uno o entrambi i giocatori:



ATTACCANTE A TERRA (PLAYER DOWN)

Qualcosa è andato terribilmente storto e il giocatore che ha eseguito l'Azione Blocco ha tirato fuori il peggio di sé. Il giocatore attivo è immediatamente Atterrato dal giocatore che stava tentando di Bloccare.



ENTRAMBI A TERRA (BOTH DOWN)

Nessuno dei due giocatori se la cava particolarmente bene. Entrambi, sia il giocatore attivo sia il bersaglio dell'Azione Blocco vengono atterrati l'uno dall'altro.

Se uno dei giocatori ha l'Abilità Blocco (come descritto a pagina 55), può scegliere di ignorare questo risultato e di non essere Atterrato. Se entrambi i giocatori hanno l'Abilità Blocco, possono entrambi ignorare questo risultato, nel qual caso entrambi i giocatori cozzano la testa in un gran fragore di armature, ma non succede davvero nient'altro!



SPINTONATO (PUSH BACK)

Il giocatore attivo dà al suo avversario una possente spinta, costringendolo ad indietreggiare. Il bersaglio dell'Azione Blocco è spinto indietro di una casella dal giocatore attivo. Il giocatore attivo può inseguire nella casella che si è liberata. Spingere gli altri giocatori è trattato più dettagliatamente qui a fianco.



DIFENSORE INCESPICA (STUMBLE)

Il bersaglio dell'Azione Blocco tenta di evitare l'aggressore. Se il bersaglio dell'Azione Blocco ha l'Abilità Dodge e sceglie di usarla (come descritto a pagina 54), è in grado di evitare di essere colpito e questo risultato diventa uno Spintonato, come descritto sopra. Altrimenti, questo risultato diventa un Difensore a Terra, come descritto sotto. In entrambi i casi, il giocatore attivo può inseguire nella casella che si è liberata.



DIFENSORE A TERRA (POW)

Il Blocco è tremendamente efficace e il bersaglio cade in terra di schiena! Il bersaglio dell'Azione Blocco viene spinto indietro dal giocatore attivo e poi viene Atterrato nella casella in cui è stato spostato. Il giocatore attivo può inseguire nella casella così liberata.

SCEGLIERE E APPLICARE IL RISULTATO

A prescindere dalla Forza dei giocatori coinvolti, è sempre l'Allenatore del giocatore che esegue l'Azione Blocco che lancerà i dadi blocco. Se un gruppo di due o più dadi blocco è lanciato, è sempre l'Allenatore del giocatore con la Forza più alta che sceglierà quale risultato applicare contro il bersaglio.

Nota che quando entrambi i giocatori hanno la stessa caratteristica Forza, viene lanciato un solo dado blocco, quindi c'è un solo risultato disponibile!

GIOCATORI SPINTONATI

I risultati dei dadi blocco Spintonato e Difensore a Terra, richiedono che il bersaglio di un'Azione Blocco sia "spinto indietro". Un giocatore spinto indietro viene mosso involontariamente di una casella di distanza indietro dal giocatore che esegue l'azione. Il giocatore spinto indietro viene spostato in una casella scelta dall'Allenatore del giocatore che esegue l'azione. Le caselle in cui un giocatore spinto indietro può essere spostato dipenderanno dalla direzione da cui proviene il Blocco, come mostrato negli schemi seguenti:





La casella in cui viene spostato il giocatore spinto indietro deve essere una casella non occupata. Se ciò non è possibile, il giocatore spinto indietro sarà spinto in mezzo alla folla (vedi nella pagina successiva) o si verificherà una spinta a catena (vedi sotto). Nota che solo i giocatori possono occupare una casella, se una casella contiene solo la palla o una botola, non è occupata e un giocatore spinto indietro può essere spostato al suo interno. Se un giocatore spinto indietro viene spostato in una casella che contiene la palla, la palla rimbalzerà. Un giocatore non può tentare di raccogliere la palla quando viene spinto indietro.

SPINTE A CATENA

Se non ci sono caselle non occupate per muoverci un giocatore spinto indietro, il giocatore viene spostato in una casella occupata da un altro giocatore, provocando una "spinta a catena". Quando un giocatore viene spinto a catena, viene spinto indietro esattamente come descritto sopra. Il giocatore spinto a catena viene spostato in una casella scelta dall'Allenatore del giocatore che esegue l'Azione Blocco. Le caselle in cui può essere spostato un giocatore spinto a catena dipenderanno dalla direzione da cui proviene la spinta, come mostrato nei diagrammi in precedenza.

Un giocatore può essere spinto a catena anche se è Prono o Stordito. Una spinta a catena può far sì che venga spostato un giocatore di entrambe le squadre e può risultare in un giocatore spinto fra la folla.



SPINTO FRA LA FOLLA

Se un giocatore occupa una casella adiacente a una linea laterale o all'interno di una Zona di Meta quando viene spinto indietro, e se l'unica casella in cui può essere spinto è occupata, o se non ci sono caselle in cui può essere spinto, il giocatore sarà “spinto tra la folla”.

Un giocatore che viene spinto tra la folla è immediatamente rimosso dal gioco e collocato nella Panchina della propria squadra. Un giocatore spinto in mezzo alla folla rischia un "Infortunio da parte della Folla", come descritto a pagina 33. Questo determinerà se il giocatore è posto nello spazio Riserve, KO o Infortunati.

Se un giocatore in possesso di palla viene spinto tra la folla, la palla verrà rilanciata in campo dalla folla come descritto a pagina 27. Inoltre, se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla viene spinto tra la folla, si causa un Turnover.

ATTERRATO

Diversi risultati dei dadi blocco causano che uno (o entrambi!) i giocatori siano Atterrati, come descritto a pagina 11. Questo può portare a un Turnover, come descritto a pagina 7, se un giocatore è Atterrato quando sta eseguendo un'Azione Blocco! Se un giocatore viene spinto indietro e Atterrato, la spinta indietro avviene prima e il giocatore viene Atterrato nella casella in cui è stato spostato.

PIAZZATO PRONO

Alcune Abilità possono consentire ad un giocatore che è Atterrato durante un'Azione Blocco di essere invece posizionato Prono. Dove questo è il caso, le regole di cui sopra sono invariate, semplicemente il risultato viene alterato poiché nessun Tiro Armatura è eseguito contro un giocatore che è posizionato Prono e non rischia lesioni.

INSEGUIRE

Quando un giocatore attivo che effettua un'Azione Blocco spinge indietro il bersaglio, può "inseguire", spostandosi direttamente nella casella lasciata libera dal giocatore spinto indietro. Devi decidere se il tuo giocatore inseguirà prima che vengano effettuati altri lanci di dadi. Quando un giocatore insegue, è una mossa libera; non ha bisogno di effettuare il Rush, non ha bisogno di effettuare Dodge e non conta come aver utilizzato nessun punto della sua Capacità di Movimento.

A volte, un giocatore deve inseguire a causa di un effetto di gioco, una regola speciale o un'Abilità o un Tratto, che lo voglia o no. Altre volte, ad un giocatore può essere negato di inseguire anche se lo desidera, a causa di un'Abilità che il bersaglio dell'Azione Blocco possiede ad esempio. In questi casi, le regole che impediscono a un giocatore di inseguire hanno sempre la precedenza.

Nota che quando un giocatore insegue, è sempre considerato essersi mosso volontariamente. Questo è il caso anche quando un giocatore deve inseguire a causa di un effetto di gioco, una regola speciale o un'Abilità o un Tratto, che lo voglia o no.

AZIONE BLITZ

Di solito, quando un giocatore esegue un'Azione Blocco, lo esegue come azione che inizia e termina contestualmente. Ma, una volta per turno di squadra, come menzionato a pagina 22, un singolo giocatore In Piedi o Prono della squadra attiva può essere attivato per eseguire un'Azione Blitz; un'azione che consente al giocatore di combinare un'Azione Movimento e un'Azione Blocco. Quando un giocatore esegue un Blitz, può muoversi normalmente. In aggiunta, può eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco), il cui bersaglio deve essere dichiarato quando il giocatore è attivato, prima che si sia mosso.

Il Movimento durante un'Azione Blitz segue tutte le normali regole per muoversi come descritto a pagina 23. È possibile eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale) prima, dopo o anche durante il movimento del Blitz, il che significa che il giocatore può muovere parte della sua Capacità di Movimento, eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale) e poi continuare a muoversi se lo desidera e se è in grado di farlo.

Eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco) costa una casella della Capacità di Movimento del giocatore. Tuttavia, a seconda del risultato dell'Azione Blocco, il giocatore può inseguire come descritto sopra, riguadagnando di fatto questa casella perduta di Capacità di Movimento.

Durante il suo movimento, un giocatore che esegue un'Azione Blitz può tentare di ottenere caselle extra di Capacità di Movimento con il Rush, come descritto a pagina 23. Se dopo aver mosso il giocatore non ha sufficiente Capacità di Movimento rimanente per eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita al posto di un'Azione Blocco), può eseguire il Rush per guadagnare la casella di Capacità di Movimento richiesta. Se non può eseguire il Rush, non può eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale).

ARMATURA ED INFORTUNI

Ci sono molti modi in cui Il giocatore di Blood Bowl può essere ferito. Dall'essere incornato da un Minotauro infuriato, a inciampare e rompersi una caviglia mentre effettua il Rush, Blood Bowl è un gioco che fornisce possibilità quasi illimitate di infortunarsi gravemente! Anche la morte è una minaccia sempre presente! La maggior parte dei giocatori di Blood Bowl è orgogliosa delle proprie impressionanti cicatrici, e questo dà origine ad un famoso detto per cui un vecchio professionista può essere facilmente riconosciuto dal modo in cui sussulta e borbotta per i suoi acciacchi durante il tempo piovoso.

RISCHIARE UN INFORTUNIO

Come descritto a pagina 11, ogni volta che un giocatore è Atterrato da un altro, sia come risultato di un'Azione Blocco o per qualche altro trucco più subdolo, diventa Prono e rischia delle lesioni. Allo stesso modo, ogni volta che un giocatore Cade a Terra, spesso per avere fallito un Test di Agilità durante un Dodge o per inciampare mentre effettua il Rush attraverso il campo, diventa Prono e rischia delle lesioni. Quando un giocatore è Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore della squadra avversaria farà un Tiro Armatura contro quel giocatore.

Nota che quando un giocatore è posizionato Prono a terra, per aver lottato contro un avversario (Wrestle), non c'è rischio di lesioni e non viene effettuato il Tiro Armatura contro di lui.

TIRO ARMATURA

Un Tiro Armatura viene effettuato come descritto a pagina 12, dall'Allenatore della squadra avversaria. Se l'armatura del giocatore è "rotta", viene effettuato un Tiro Infortunio. Se la sua armatura non è rotta, lo ha protetto dai danni.

TIRO INFORTUNIO

Ogni volta che l'armatura di un giocatore viene rotta, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui. L'Allenatore della squadra avversaria tira 2D6 e consulta la tabella seguente:

TABELLA – INFORTUNI

2D6	RISULTATO
2–7	**STUNNED (STORDITO)** Il giocatore diventa immediatamente Stordito, ed è piazzato a faccia in giù sul campo
8–9	**KNOCKED OUT (KO)** Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio KO della propria panchina. Alla fine di ogni Drive, c'è una possibilità che ogni giocatore KO si riprenda.
10+	**CASUALTY (PERDITA)** Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. L'Allenatore della squadra avversaria effettua immediatamente un tiro Perdita contro quel giocatore.

GIOCATORI STUNTY

I giocatori con il Tratto Stunty (vedi pagina 63) sono particolarmente piccoli e fragili, il che significa che sono più inclini a "rompersi" quando vengono colpiti! Se un Tiro Infortunio viene effettuato contro un giocatore con il Tratto Stunty, tira i dadi su questa tabella:

TABELLA – INFORTUNI STUNTY

2D6	RISULTATO
2–6	**STUNNED (STORDITO)** Il giocatore diventa immediatamente Stordito, ed è piazzato a faccia in giù sul campo
7–8	**KNOCKED OUT (KO)** Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio KO della propria panchina. Alla fine di ogni Drive, c'è una possibilità che ogni giocatore KO si riprenda.
9	**BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)** Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. Non si effettua un tiro Perdita contro quel giocatore. Invece si applica automaticamente un risultato Gravemente Ferito contro di lui.
10+	**CASUALTY (PERDITA)** Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. L'Allenatore della squadra avversaria effettua immediatamente un tiro Perdita contro quel giocatore.

INFORTUNIO DA PARTE DELLA FOLLA

Quando un giocatore viene spinto tra la folla o atterra tra la folla non sa come sarà trattato dai tifosi, e rischia un Infortunio da parte della folla. Non viene effettuato nessun Tiro Armatura contro il giocatore. Invece l'Allenatore della squadra avversaria tira immediatamente sulla Tabella degli Infortuni per vedere cosa la folla abbia causato al giocatore:

- Se il giocatore è Stordito, viene piazzato nello spazio delle Riserve.
- Se il giocatore viene messo KO, viene piazzato nello spazio KO. Potrebbe riprendersi come al solito alla fine del Drive.
- Se il giocatore diventa una Perdita, viene piazzato nello spazio degli Infortunati. Viene fatto un tiro contro di lui sulla Tabella delle Perdite, come descritto di seguito.

TIRO PERDITA

Ogni volta che un giocatore diventa una Perdita, viene eseguito contro di lui un tiro Perdita. L'Allenatore della squadra avversaria tira 1D16 e consulta la tabella seguente:

TABELLA – PERDITE

1D16	RISULTATO
1–6	**BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)** Il giocatore salta il resto della partita, ma non subisce altri effetti.
7–9	**SERIOUS HURT (FERITA SERIA)** MNG (salta la prossima partita).
10–12	**SERIOUS INJURY (INFORTUNIO SERIO)** NI (infortunio cronico) e MNG (salta la prossima partita)
13–14	**LASTING INJURY (INFORTUNIO PERSISTENTE)** Subisce una riduzione di Caratteristica e MNG (salta la prossima partita)
15–16	**DEAD (MORTO)** Il giocatore è troppo morto per giocare a Blood Bowl!

SALTA LA PROSSIMA PARTITA (MNG) (MISS NEXT GAME)
Il giocatore salta il resto della partita, ma avrà bisogno di più tempo per recuperare. In Lega, il giocatore non è disponibile per giocare la prossima partita della squadra. Annota questo nel Roster di Squadra. Il CTV della squadra è ridotto del valore attuale di questo giocatore fino alla fine della Sequenza Post-Partita della prossima partita della squadra (vedi pagina 38). Se l'assenza di questo giocatore lascia la squadra con meno di 11 giocatori, viene sostituito da un Giocatore Vagabondo per la prossima partita, come descritto a pagina 17.

INFORTUNIO SERIO (NI) (NIGGLING INJURY)
Prendi nota nel Roster di Squadra che questo giocatore ha subito un Infortunio Cronico. Viene applicato un modificatore +1 a tutti i futuri tiri effettuati contro questo giocatore sulla Tabella delle Perdite a causa dell'Infortunio Cronico di cui soffre.

RIDUZIONE DI CARATTERISTICA
Il giocatore ha una delle sue caratteristiche ridotta di 1. Per determinare quale, tira un D6 sulla tabella sottostante.

Nel caso della Capacità di Movimento o della Forza, la caratteristica è semplicemente ridotta di 1. Nel caso di Agilità, o Abilità Passaggio, il numero è aumentato di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4+ subisce una Ferita al Collo, la caratteristica diventerebbe AG5+. Nel caso di Valore Armatura il numero specifico da ottenere è diminuito di 1. Per esempio, se un giocatore con AV9+ subisce una Ferita alla Testa, la caratteristica diventerà AV8+.

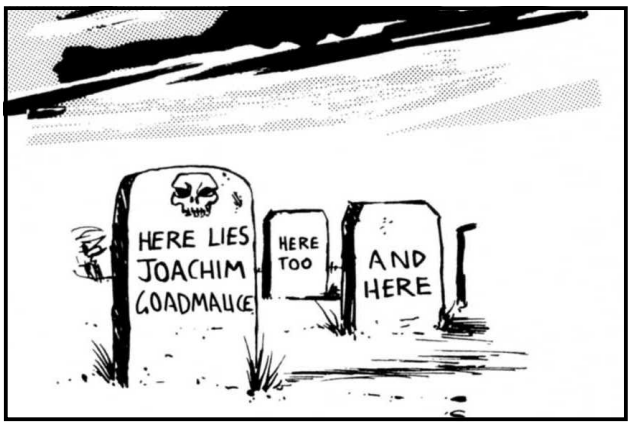
Notare, tuttavia, che nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del valore minimo indicato a pagina 12.

TABELLA – INFORTUNI PERSITENTI

1D6	RISULTATO
1–2	HEAD INJURY (FERITA ALLA TESTA) -1 AV
3	SMASHED KNEE (GINOCCHIO FRACASSATO) -1 MA
4	BROKEN ARM (BRACCIO ROTTO) -1 PA
5	NECK INJURY (FERITA AL COLLO) -1 AG
6	DISLOCATED SHOULDER (SPALLA LUSSATA) -1 ST

MORTO
Questo giocatore è morto! I giocatori morti vengono dismessi dalla squadra durante la Fase 1 della Sequenza Post-Partita, come descritto a pagina 38.

SOSTITUZIONI
Non si possono effettuare sostituzioni dei giocatori durante un Drive. L'unico momento in cui si possono fare entrare in campo nuovi giocatori dallo spazio Riserve per sostituire quelle rimossi dal gioco per Infortunio (o Espulsione!), è durante la preparazione di un nuovo Drive, prima di ricominciare il gioco (vedi pagina 37).



MEDICI
Una volta per partita, una squadra con un Medico può usarlo per "rattoppare" qualsiasi proprio giocatore ingaggiato in modo permanente e che sia stato rimosso dal gioco dopo essere stato messo KO o dopo che sia stato effettuato un tiro Perdita contro di lui. Un Medico non può curare i Giocatori Vagabondi o qualsiasi giocatore ottenuto come Incentivo, tipo Mercenari o Star Players. I Giocatori Vagabondi sono raramente considerati degni dell'impiego del Medico di squadra, mentre i Mercenari e gli Star Players viaggiano con il proprio staff di guaritori e Medici.

CURARE GIOCATORI KO
Una volta per partita, è possibile utilizzare un Medico immediatamente quando un giocatore diventa KO:

- Se il giocatore era in campo quando è diventato KO, non viene rimosso dal gioco. Invece, rimane in campo e diventa Stordito.
- Se il giocatore è stato messo KO a causa di una spinta in mezzo alla folla o di un atterraggio in mezzo alla folla, posizionalo direttamente nello spazio Riserve piuttosto che nello spazio KO della Panchina.

CURARE GIOCATORI CHE HANNO SUBITO UNA PERDITA
Alternativamente una volta per partita, è possibile utilizzare un Medico quando viene effettuato un tiro Perdita contro un giocatore:

- Immediatamente dopo che il tiro Perdita è stato effettuato contro il tuo giocatore, puoi dichiarare l'uso di un Medico.
- L'Allenatore della squadra avversaria tira di nuovo sulla Tabella delle Perdite, avendo così due possibili esiti. Puoi scegliere quale risultato applicare al tuo giocatore.
- Se viene applicato un risultato Gravemente Infortunato, il Medico è stato in grado di rattoppare il giocatore e di riempirlo di antidolorifici. Il giocatore viene rimosso dallo spazio Infortunati e spostato nello spazio Riserve della Panchina.

Notare che l'uso di un Medico viene prima di qualsiasi altro tentativo di curare il giocatore. Questo include l'uso delle Abilità o Tratti, o qualsiasi altro effetto di gioco o regola speciale che possa modificare il tiro Perdita o il suo effetto.

CALCIARE GIOCATORI MENTRE SONO A TERRA

I falli sono assolutamente contro le regole del Blood Bowl, e qualsiasi giocatore sia tentato di usare il suo stivale rischia la reazione degli arbitri. Non che questo fermi chiunque ovviamente! Molte squadre sono rinomate per essere sporche e subdole, e non pochi giocatori hanno costruito una carriera sull'arte del fallo. In effetti, i falli ora sono una parte così consolidata del gioco che la Gilda degli Arbitri e Custodi delle Regole ha stabilito delle linee guida permettendo ai suoi membri di chiudere un occhio.

AZIONE FALLO

Come accennato in precedenza, una volta per turno di squadra, un singolo giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Fallo. Quando attivato, il giocatore nomina un singolo giocatore Prono o Stordito della squadra avversaria a essere la vittima del Fallo. Il giocatore può muovere prima di commettere il Fallo, seguendo tutte le normali regole del Movimento, ma deve essere in una casella adiacente al giocatore che desidera fallare quando l'azione viene eseguita. Una volta che il Fallo è stato commesso, non può muovere oltre e la sua attivazione termina.

FALLARE

Per commettere un fallo, effettua semplicemente un Tiro Armatura (ed un eventuale possibile Tiro Infortunio) contro la vittima designata. Le assistenze offensive e difensive vengono elaborate prima che venga effettuato questo Tiro Armatura, esattamente come quando si esegue un'Azione Blocco, come descritto a **pagina 30**. Piuttosto che modificare la Forza, questi assistenze modificheranno il Tiro Armatura:

- Applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura per ciascuna assistenza offensiva.
- Applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura per ciascuna assistenza difensiva.

ESSERE ESPULSI

Indipendentemente dal risultato, se viene lanciato un doppio naturale (cioè, ad esempio se vengono tirati due 3 prima di applicare qualsiasi modificatore) quando si effettua un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio contro la vittima dell'Azione Fallo, l'arbitro ha visto il giocatore commettere un fallo proprio di fronte a sé e non può ignorarlo. Il giocatore che ha commesso l'Azione Fallo è Espulso. Viene immediatamente rimosso dal gioco e deve perdere il resto della partita. Quando un giocatore viene Espulso, si causa un Turnover.

CONTESTARE LA CHIAMATA DEL FALLO

Quando un giocatore viene Espulso dall'arbitro per aver commesso un Fallo, il suo Allenatore può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tirare un D6 e fare riferimento alla tabella seguente:

TABELLA – CHIAMATA DEL FALLO

1D6	RISULTATO
1	**YOU'RE OUTTA HERE! (SEI FUORI DI QUI!)** L'arbitro è così infuriato che anche l'Allenatore è Espulso insieme al giocatore. Per il resto della partita non si può più contestare la Chiamata del Fallo e si applica un modificatore -1 sull'evento Allenamento Efficace (Brillant Coaching)
2–5	**I DON'T CARE! (NON MI INTERESSA!)** L'arbitro non è interessato ad ascoltare le tue proteste. Il giocatore è Espulso e si causa un Turnover.
6	**WELL, WHEN YOU PUT IT LIKE THAT... (BENE, QUANDO LA METTI COSÌ...)** L'arbitro è influenzato dai tuoi argomenti. È sempre Turnover ma il giocatore non viene Espulso.



TOUCHDOWN!

La partita di Blood Bowl si vince segnando Touchdowns. Se una squadra riesce a segnare più dell'altra squadra, vincerà. È vero, ci sono molte, molte squadre che considerano secondario segnare Touchdowns rispetto al commettere atti di violenza, ma anche le squadre più sanguinarie inizieranno a segnare alcuni Touchdowns una volta che l'avversario è stato soddisfacentemente affrontato. Questo prova infatti che la premessa di base del gioco è così semplice che anche un Orco può carpirlo.



SEGNARE UN TOUCHDOWN

Un Touchdown può essere segnato da qualsiasi giocatore, anche giocatori che non sono attualmente attivi loro stessi o che appartengono alla squadra inattiva. Un Touchdown è segnato quando:

- Un giocatore In Piedi in possesso della palla entra in una casella che si trova all'interno della Zona di Meta avversaria senza Cadere a Terra o essere Atterrato.
- Un giocatore In Piedi raccoglie o riceve la palla mentre occupa una casella all'interno della Zona di Meta avversaria.

Ad esempio, un giocatore che occupa una casella all'interno della Zona di Meta avversaria che riceve la palla segnerà immediatamente un Touchdown. In alternativa, un giocatore in possesso della palla può essere spinto a catena nella Zona di Meta avversaria.

Notare, tuttavia, che se un giocatore viene messo Prono, Cade a Terra o viene Atterrato mentre si muove nella Zona di Meta avversaria, nessun Touchdown viene segnato. Un giocatore deve essere In Piedi per poter segnare un Touchdown.

Non appena viene segnato un Touchdown, il gioco si interrompe (causando effettivamente un Turnover, come descritto a pagina 7, ma è un Turnover di cui puoi essere soddisfatto!).

SEGNARE DURANTE IL TURNO DELL'AVVERSARIO

In alcuni rari casi un giocatore si troverà in grado di segnare un Touchdown durante il turno della squadra avversaria. Ad esempio, un giocatore che tiene la palla potrebbe essere spinto indietro nella Zona di Meta ma non venire Atterrato da un'Azione Blocco eseguita contro di lui.

Se uno dei tuoi giocatori in possesso della palla viene spostato per qualsiasi motivo in modo che occupi una casella all'interno della Zona di Meta avversaria, e se quel giocatore rimane In Piedi anche dopo essere stato spostato in qualsiasi momento durante il turno della squadra avversaria, il turno di squadra del tuo avversario finisce immediatamente e la tua squadra diventa attiva. Tuttavia, invece di giocare un intero turno, il tuo il turno di squadra terminerà subito non appena iniziato con un Touchdown segnato.

REGISTRARE IL PUNTEGGIO

Probabilmente la cosa più importante da ricordare quando si segna un Touchdown è registrare il punteggio! Questo è fatto dall'Allenatore della squadra che ha segnato, spostando il proprio segnalino punteggio sul Segna-Punti della sua Panchina di squadra. Canti, balli e altre celebrazioni sono incoraggiate.

STALLARE

A volte, un Allenatore vorrà che la sua squadra perda tempo, scegliendo di non segnare quando potrebbe farlo facilmente. Altre volte una squadra può rimanere così coinvolta nella violenza del gioco che si dimentica semplicemente di segnare quando avrebbe l'opportunità. Questa è una tattica perfettamente valida, sebbene in alcuni casi può essere rischiosa!

Se in qualsiasi momento durante il tuo turno di squadra un giocatore appartenente alla tua squadra soddisfa tutti i seguenti criteri, quel giocatore è detto essere "in stallo":

1. Se il giocatore è Libero.
2. Se il giocatore è in possesso della palla.
3. Se il giocatore è in grado di attivarsi ed eseguire la propria azione dichiarata senza la necessità di tirare prima 1D6.
4. Se il giocatore è in grado di muovere nella Zona di Meta avversaria senza bisogno di tirare nessun dado. Questo include, ma non è limitato, al giocatore che deve fare un Dodge, un Leap, un Rush, un Salto sopra un giocatore Prono o un Blitz.

Non riuscire ad attivare un giocatore in Stallo prima che il tuo turno finisca (anche se finisce inaspettatamente con un Turnover), o attivare quel giocatore ma evitare di segnare un Touchdown, è uno Stallo.

Fine di un Drive

Quando un Drive finisce sia come risultato di un Touchdown segnato, sia perché scade il tempo e l'arbitro fischia, il gioco si ferma. A meno che non sia stata fischiata la fine della partita, ci sarà un altro Drive da giocare, ed entrambe le squadre faranno uso della pausa temporanea dell'attività. Questo dà a entrambe le squadre il tempo di fare sostituzioni, discutere tattiche e alle Cheerleader e ai personaggi a bordo campo di intrattenere la folla ed entusiasmare i loro tifosi.

Fine della Sequenza di un Drive

Quando viene segnato un Touchdown o alla fine dell'ultimo turno di un tempo, il Drive attuale finisce e il gioco si ferma. Se ci sono ancora più turni dell'attuale tempo o il secondo tempo deva ancora iniziare, il gioco si ferma solo temporaneamente. Entrambi gli Allenatori percorrono la seguente sequenza di passaggi:

1. **Trattare le Armi Segrete** Qualsiasi giocatore con il Tratto Secret Weapon rischia di essere Espulso.
2. **Recuperare i Giocatori KO** I giocatori KO possono riprendersi.
3. **Fine del Drive** Il Drive finisce.

1. Trattare le Armi Segrete

Se una delle due squadre ha schierato giocatori con il Tratto Secret Weapon durante il Drive precedente, quei giocatori verranno Espulsi per aver commesso un Fallo, anche se non sono in campo alla fine del Drive.

Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore può tentare di contestare la Chiamata del Fallo come descritto a **pagina 35**. Può anche essere utilizzata una singola Mazzetta (Bribe) per ogni giocatore Espulso in questo modo, se ce ne sono disponibili e se l'Allenatore lo vuole (vedere **pagina 50**). Se una delle due opzioni ha successo, il giocatore non è Espulso.

2. Recuperare i Giocatori KO

Se gli Allenatori hanno giocatori nello spazio dei KO della loro panchina, ora possono vedere se hanno recuperato abbastanza per prendere parte al prossimo Drive. Tirare 1D6 per ogni giocatore che è attualmente KO:

- Con un risultato di 4+, il giocatore si è ripreso ed è impaziente di riprendere a giocare. I giocatori recuperati vengono immediatamente inseriti nello spazio delle Riserve della Panchina della loro squadra.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore è ancora troppo scosso per scendere di nuovo in campo.

3. Fine del Drive

Il Drive giunge al termine. Eventuali regole speciali o effetti, di qualsiasi tipo, che sono stati in effetto per la durata di questo Drive finiscono di avere effetto ora.

Ricominciare il Gioco

Se ci sono ancora turni da giocare nel tempo corrente, o se c'è ancora il tutto il secondo tempo da giocare, entrambe le squadre eseguiranno nuovamente il piazzamento iniziale, come descritto a **pagina 19**. Se il precedente Drive si è concluso con un Touchdown, la squadra che ha segnato il Touchdown ora diventa la difesa ed eseguirà il Kick-Off verso la squadra che ha subito il Touchdown.

Finire la Partita

Alla fine del secondo tempo, la partita finisce. A meno che la partita non sia una partita di Lega, non c'è nient'altro da fare se non determinare il vincitore. In una Lega, invece c'è la Sequenza Post-Partita, quando gli Allenatori calcolano le ricompense, i giocatori possono guadagnare avanzamenti e così via (vedere **pagina 38**).

Vincere la Partita

La squadra che ha segnato il maggior numero di Touchdowns alla fine della partita viene dichiarata vincitrice. Se non c'è vincitore, può essere giocato un periodo di tempo supplementare, come descritto qui sotto.

Concedere la Partita

È molto raro che una squadra di Blood Bowl conceda una partita, la maggior parte giocherebbe fino alla morte prima di abbandonare il campo fra la vergogna. Ma a volte un Allenatore può anteporre la discrezione all'onore e dire che ne ha avuto abbastanza. Puoi concedere all'inizio di uno qualsiasi dei turni della tua squadra. Tuttavia, così facendo significa che:

- All'avversario viene assegnato un Touchdown e tutti i Touchdowns segnati dalla tua squadra vengono annullati e assegnati all'avversario.
- Non puoi assegnare un MVP a nessuno dei tuoi giocatori.
- Non si generano ricompense.
- La tua caratteristica di Tifosi Sfegatati è ridotta di 1D3 (fino a un minimo di 1).

Infine, tira un D6 per ciascuno dei tuoi giocatori che ha ottenuto tre o più avanzamenti:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore lascia la squadra disgustato. Elimina immediatamente il giocatore dal tuo Roster di Squadra.
- Con un risultato di 4+, il giocatore rimane con la squadra.

Tempo Supplementare

A volte, un appuntamento importante ha bisogno di un chiaro vincitore. Semifinali, finali e finalissime di Tornei sono ottimi esempi, ma anche durante le partite dimostrative, avere un chiaro vincitore spesso può essere vitale!

Se, alla fine del secondo tempo, il punteggio è un pareggio tra le due squadre, può essere giocato un tempo supplementare di otto turni extra. Una volta che la sequenza Fine del Drive è risolta, il tempo supplementare inizia determinando quale squadra eseguirà il Kick-Off e quale riceverà, come descritto a **pagina 17**.

I Re-Roll di Squadra non vengono ripristinati all'inizio del tempo supplementare. Tuttavia, qualsiasi Re-Roll di Squadra che non sia stato utilizzato nel secondo tempo viene riportato al tempo supplementare. Sotto tutti gli altri aspetti, il tempo supplementare viene giocato esattamente come un tempo normale.

Calci di Rigore

Se non c'è ancora un chiaro vincitore alla fine del tempo supplementare, la partita viene decisa da "chi ha la meglio!", che rappresenta le squadre che prendono parte ad una sorta di "calci di rigore" virtuali (gli unici calci di rigore che siano usati nel moderno Blood Bowl). Per risolvere i Calci di Rigore, entrambi gli Allenatori effettueranno cinque lanci di dadi, ognuno tira 1D6 e si ritirano i pareggi. L'Allenatore che vince il maggior numero di lanci dei dadi vince la partita.

SEQUENZA POST-PARTITA

Una volta che è fischiata la fine di una partita giocata durante una Lega e la folla esuberante ha lasciato lo stadio, entrambi gli Allenatori guideranno le loro squadre attraverso la Sequenza Post-Partita. Questo è il momento in cui le vincite vengono conteggiate e spese per nuovi giocatori e per lo Staff di Bordo Campo, quando vengono valutate le perdite, vengono trattati gli infortuni e/o licenziati i giocatori, quando vengono valutate le varie Abilità dei giocatori e di conseguenza aggiornate le tattiche di squadra.

PARTITE DI LEGA E DI ESIBIZIONE

Dopo una partita di Lega, entrambi gli Allenatori dovranno seguire passo dopo passo l'intera Sequenza Post-Partita. Nelle partite di Esibizione, non è necessario utilizzare la Sequenza Post-Partita.

1. **REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE** I dettagli della partita, quali il risultato e le ricompense di ciascuna squadra sono annotati sul Foglio Report Partita.
2. **AGGIORNARE I TIFOSI SFEGATATI** Registra eventuali modifiche ai Tifosi Sfegatati in base al risultato della partita.
3. **AVANZAMENTI DEI GIOCATORI** Tutti i giocatori che hanno guadagnato abbastanza SPP possono spenderli sugli avanzamenti.
4. **INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI** Vengono reclutati nuovi giocatori e personale dello staff. I giocatori infortunati possono essere licenziati o possono essere ritirati temporaneamente. Qualunque personale dello staff indesiderato può essere licenziato.
5. **ERRORI COSTOSI** Se la squadra ha abbastanza ricchezza accumulata, c'è una possibilità che i giocatori e il personale dello staff la spenderà in modo irresponsabile.
6. **PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA** Il Valore della Squadra ed il Valore Corrente della Squadra sono entrambi prontamente aggiornati per la prossima partita di Lega.

1. REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita di Lega, entrambi gli Allenatori sono responsabili della corretta registrazione sul loro Foglio Report Partita dei dettagli di come la loro squadra ha giocato e il risultato della partita. Ogni Allenatore deve registrare le seguenti informazioni nelle appropriate sezioni del loro Foglio Report Partita in modo che possa essere passato al commissario di Lega:

- Il risultato della partita (vittoria, sconfitta o pareggio).
- Quanti Touchdowns sono stati segnati (da ogni squadra).
- Quante Perdite sono state causate (contando solo quelle che generano SPP, come descritto nel passaggio 3).
- Quanti Punti Lega sono stati guadagnati (vedere **pagina 43**).
- Infine, tutti i giocatori che hanno subito un risultato MORTO sulla tabella delle Perdite durante questa partita vengono cancellati dal tuo Roster di Squadra (vedi **pagina 33**).

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve una ricompensa per aver giocato, di solito pagata dal proprietario dello stadio ricavata dalla vendita dei biglietti. Per calcolare quanto riceve ogni squadra:

- Dividere il numero dei Tifosi Partecipanti alla partita per due (vedi sotto).
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla tua squadra.
- Moltiplicare il totale per 10.000.

Il risultato sono quanti pezzi d'oro riceve la tua squadra per questa partita. Questo viene registrato nella sezione "Ricompense" del Foglio Report Partita e viene aggiunto immediatamente alla Tesoreria della squadra.

Notare che, se una squadra ha concesso, il numero dei Tifosi Partecipanti non è diviso per due. Invece, l'intero ammontare viene assegnato alla squadra vincente.

TIFOSI PARTECIPANTI

Si ottiene sommando semplicemente il FF (Fan Factor) di entrambe le squadre ottenendo così il numero dei Tifosi Partecipanti.

2. AGGIORNARE I TIFOSI SFEGATATI

Un buon risultato può vedere l'aumento dei tifosi al seguito di una squadra e una serie di vittorie prolungate può portare i tifosi ad affollarsi per acquistare biglietti e merchandise. Questo tipo di popolarità può davvero aiutare finanziariamente una squadra:

- Se la tua squadra ha vinto la partita, tira 1D6. Se il risultato è uguale o superiore alla tua attuale caratteristica di Tifosi Sfegatati, aumenta la caratteristica dei Tifosi Sfegatati di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita, tira 1D6. Se il risultato è inferiore rispetto alla tua attuale caratteristica di Tifosi Sfegatati, riduci la tua caratteristica di Tifosi Sfegatati di 1.
- Se la partita è finita con un pareggio, nessuna delle due squadre vedrà la caratteristica di Tifosi Sfegatati aumentare o diminuire.

3. AVANZAMENTI DEI GIOCATORI

Durante una Lega, i giocatori della tua squadra si evolveranno guadagnando SPP (Punti Star Player) durante le partite a cui partecipano. Se un giocatore guadagna abbastanza SPP, guadagna un avanzamento. I giocatori che sopravvivono abbastanza a lungo progrediranno per diventare Giocatori Leggendari, con caratteristiche e Abilità Speciali che hanno acquisito nel corso della loro carriera sui campi di Blood Bowl.



REGISTRARE GLI SPP

Il Roster di Squadra include caselle in cui tenere un conteggio dei risultati ottenuti da ogni giocatore durante una partita. Ogni volta che un giocatore fa qualcosa per guadagnare SPP, tu devi registrarlo. Alla fine della partita, fai tutti i conteggi e registra il numero totale di SPP di quel giocatore.

Notare che gli Star Players e/o i Mercenari acquistati come Incentivi all'inizio del gioco non guadagno SPP. I Giocatori Vagabondi, invece, li guadagnano, e devi registrare qualsiasi SPP che un Giocatore Vagabondo guadagna durante una partita, perché quel giocatore avrà l'opportunità di essere ingaggiato in modo permanente nel Passaggio 4.

GUADAGNARE GLI SPP

Che sia segnando un Touchdown, o che sia guadagnando il titolo di MVP o altro, questo è l'elenco completo delle imprese che generano SPP:

COMPLETO (COMP)

Spesso quando un giocatore passa la palla o lancia un compagno di squadra, qualcosa può andare storto. Quando va bene tuttavia, si dice che ha fatto un Completo e i tifosi adorano questo!

- **PASSAGGIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Passaggio con risultato Accurato, che viene ricevuta da un compagno di squadra che occupa la casella di destinazione, si dice che abbia effettuato un "Passaggio Completo". Un Passaggio Completo fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **LANCIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra con un risultato Superbo, e se il giocatore lanciato atterra in sicurezza, si dice che abbia fatto un "Lancio Completo". Per un lancio completo il giocatore guadagna 1 SPP.

INTERFERENZA DI PASSAGGIO

Quando un giocatore interferisce con successo un'Azione Passaggio, l'effetto può essere davvero drammatico! Una semplice Deflezione può avere un enorme impatto in una partita, mentre un Intercetto può invertire completamente il flusso di gioco!

- **DEFLEZIONE** Una Deflezione fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **INTERCETTO** Un'Intercetto fa guadagnare al giocatore 2 SPP.

PERDITE (CAS)

Se un giocatore avversario viene Atterrato come risultato di un'Azione Blocco e rimosso dal gioco come Perdita, indipendentemente dal giocatore che ha eseguito l'azione, si dice che il tuo giocatore abbia causato una "Perdita". Causare una Perdita fa guadagnare al giocatore 2 SPP. Notare che gli SPP per aver causato una Perdita si guadagnano anche se entrambi i giocatori sono stati Atterrati e rimossi dal gioco. Notare anche, che i tiri Perdita causati dalla folla o da qualsiasi altro tipo di azione non fanno guadagnare SPP.

TOUCHDOWN (TD)

Quando un giocatore segna un Touchdown, guadagna 3 SPP. Se alla tua squadra sono stati assegnati Touchdowns come effetto dell'avversario che ha concesso la partita, come descritto a **pagina 37**, puoi assegnare ogni Touchdown a un giocatore di tua scelta e dare loro gli SPP di conseguenza.

MIGLIOR GIOCATORE IN CAMPO (MVP)

Alla fine della partita, ogni Allenatore sceglie un giocatore a caso della propria squadra (esclusi gli Star Players e/o Mercenari) che era idoneo a giocare durante questa partita e che non abbia subito un risultato di Perdita 15-16, MORTO. Quel giocatore riceve il premio MVP, guadagnando 4 SPP.

SPENDERE GLI SPP

Se, una volta determinato il MVP e assegnati gli SPP ad ogni giocatore, un giocatore ha SPP a sufficienza, può spenderli per ottenere un avanzamento. Il costo in SPP di ogni avanzamento è mostrato nella tabella sottostante. Più un giocatore è esperto, più SPP costerà ogni nuovo avanzamento che vuole acquisire. Un giocatore non è obbligato a spendere i propri SPP fino a quando non ne ha accumulato abbastanza per selezionare casualmente un incremento di caratteristica, a quel punto deve spendere parte o tutti dei suoi SPP.

TABELLA DEGLI AVANZAMENTI	Abilità Primaria a caso	Abilità Primaria scelta o Abilità Secondaria a caso	Abilità Secondaria scelta	Incremento di Caratteristica a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star Emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP



NUOVE ABILITÀ

Ogni Roster di Squadra mostra le categorie delle Abilità disponibili per ogni giocatore. I giocatori hanno un accesso "Primario" ad alcune categorie delle Abilità e un accesso "Secondario" ad altre. I giocatori possono acquisire facilmente le Abilità dalle loro categorie Primarie, mentre acquisire le Abilità dalle loro categorie Secondarie è molto più costoso in termini di SPP.

Scegliere un'Abilità è semplice: selezionare una categoria delle Abilità a disposizione del giocatore e scegliere un'Abilità da quella categoria che il giocatore non ha già, quindi ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Quando un giocatore ottiene un'Abilità casuale, scegliere la categoria delle Abilità da cui si desidera generare l'Abilità e tirare 2D6, uno dopo l'altro, sulla Tabella delle Abilità a **pagina 53** (ripetere il tiro se il giocatore ha già quell'Abilità o se lancia un'Abilità che non può avere) e ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato nella Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Notare che, senza eccezioni, a nessun giocatore può essere assegnata come nuova Abilità un'Abilità che già possiede. Ad esempio, non si può dare a un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+ X) la stessa Abilità di nuovo nel tentativo di migliorare l'effetto dell'Abilità.

INCREMENTI DI CARATTERISTICA

Invece di spendere SPP per una nuova Abilità, un giocatore può spendere SPP per incrementare una caratteristica. Per farlo, semplicemente ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti, tirare 1D16 nella tabella sottostante e registrare la caratteristica incrementata del giocatore nel tuo roster di squadra.

TABELLA – INCREMENTO DI CARATTERISTICA

1D16	RISULTATO
1–7	**MA** o **AV** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
8–13	**MA** o **PA** o **AV** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
14	**AG** o **PA** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
15	**ST** o **AG** Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
16	**A SCELTA** Incrementa di 1 una Caratteristica scelta

Nota che nessuna caratteristica potrà mai essere migliorata più di due volte o al di sopra del valore massimo visualizzato a **pagina 12**. Se scegli a caso una caratteristica che non può essere migliorata o che non desideri migliorare, il giocatore può invece scegliere un'Abilità Secondaria.

Nel caso della Capacità di Movimento, Forza o Valore Armatura, questo significa che la caratteristica è aumentata di 1. Nel caso di Agilità o Abilità Passaggio, tuttavia, la caratteristica è abbassata di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4 + migliora la sua Agilità, la caratteristica diventerebbe AG3+.

INCREMENTO DI VALORE

Man mano che i giocatori guadagnano avanzamenti, il loro valore aumenta. Per riflettere questo, ogni volta che un giocatore spende SPP per ottenere un avanzamento, il loro Valore Corrente deve essere aumentato nel Roster di Squadra, come descritto a **pagina 13**, dell'importo riportato nella tabella sottostante.

TABELLA DELL'INCREMENTO DI VALORE	
Abilità Primaria a caso	+10.000 gp
Abilità Primaria scelta	+20.000 gp
Abilità Secondaria a caso	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta	+40.000 gp
+1 AV	+10.000 gp
+1 MA o 1+ PA	+20.000 gp
+1 AG	+40.000 gp
+1 ST	+80.000 gp



4. INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI

I giocatori sono soggetti a infortuni, e anche le più grandi superstar possono ritrovarsi a cercare lavoro altrove se le loro ferite superano le loro capacità. Dopotutto, ci sono sempre esordienti dalla faccia fresca che cercano di farsi un nome per una frazione del costo! Allo stesso modo, gli Allenatori spesso assumono e licenziano il personale dello Staff di Bordo Campo con una frequenza regolare per gestire le loro spese generali. Durante questa Fase della Sequenza Post-Partita una squadra può:

- Spendere qualsiasi quantità di pezzi d'oro dalla Tesoreria per acquistare nuovi giocatori per la tua squadra e/o per personale dello Staff di Bordo Campo e aumentare di conseguenza il valore della squadra.
- Licenziare tutti i giocatori e/o personale dello Staff di Bordo Campo che non è più necessario, eliminandoli dal Roster di Squadra e riducendo di conseguenza il valore della squadra.
- Acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi, ma devi pagare il doppio per farlo, come descritto a **pagina 14**.
- Ingaggiare in modo permanente qualsiasi Giocatore Vagabondo che ha giocato per la squadra durante questa partita:

  – Una squadra deve avere meno di 16 giocatori nel suo roster di squadra per ingaggiare in modo permanente dei Giocatori Vagabondi.

  – Se ingaggiato in modo permanente, il Giocatore Vagabondo perde il Tratto Loner (X+) ma conserva tutti gli SPP guadagnati durante questa partita o gli avanzamenti ottenuti durante la Fase 3.

  – Se non ingaggiato in modo permanente, il Giocatore Vagabondo lascerà la squadra senza tornare. Eventuali SPP guadagnati o avanzamenti ottenuti sono persi.

TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante la Sequenza Post-Partita di una partita in cui un giocatore subisce un risultato di Infortunio Persistente sulla Tabella delle Perdite, può essere concesso a quel giocatore del tempo libero per riprendersi. Prendere un po' di tempo libero gli può consentire di tornare in forma e in salute per la prossima stagione se si desidera riconvocare la propria squadra (vedere **pagina 45**).

Quando un giocatore si ritira temporaneamente (TR), annotarlo nella casella appropriata del Roster di Squadra. Rimane comunque parte del tuo team e non viene eliminato dal tuo Roster di Squadra. Non può prendere parte a nessuna ulteriore partita per questa stagione ma conterà comunque per il numero massimo di giocatori del suo tipo consentito dal Roster di Squadra e per il massimo di 16 giocatori. Infine, mentre il suo Valore Corrente viene conteggiato quando si elabora il Valore di Squadra, non è contato quando si calcola il Valore Corrente di Squadra.

5. ERRORI COSTOSI

Come sa qualsiasi Allenatore di Blood Bowl, non c'è niente di più rischioso di una grossa somma d'oro nella Tesoreria della squadra. Ogni volta che una squadra ha soldi da bruciare, qualcuno sarà pronto a farlo! Se i tabloid hanno bisogno di essere pagati per evitare uno scandalo, se un locandiere locale richiede un risarcimento per i danni o una Cheerleader di terza fila scommette il tesoro su un incontro di squig, la maggior parte degli Allenatori concorda sul fatto che non vale la pena conservare grandi somme di denaro.

Se hai 100.000 pezzi d'oro o più conservati nella tua Tesoreria durante questa fase della Sequenza Post-Partita, tirare 1D6 sulla tabella seguente, applicando il risultato della colonna che corrisponde al numero di pezzi d'oro della tua Tesoreria.

TABELLA DEGLI ERRORI COSTOSI

1D6	Fino a 195.000 gp	Da 200.000 gp a 295.000 gp	Da 300.000 gp a 395.000 gp	Da 400.000 gp a 495.000 gp	Da 500.000 gp a 595.000 gp	600.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
2	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

- **CRISI EVITATA** Grazie ad alcune abili manovre, la squadra si comporta bene una volta tanto!
- **INCIDENTE MINORE** La squadra si mette nei guai e perdi 1D3 x 10.000 gp dalla tua Tesoreria.
- **INCIDENTE GRAVE** Metà dell'oro nella tua Tesoreria (arrotondando verso il basso ai più vicini 5.000 gp) va perso in una sventura.
- **CATASTROFE** La Tesoreria è prosciugata, tranne che per 2D6 x 10.000 gp che hai previdentemente messo da parte per questi casi.

6. PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

In preparazione per la prossima partita, assicurarsi che sia il tuo Valore di Squadra che sia il Valore Corrente di Squadra siano aggiornati.

VALORE DI SQUADRA (TV)

Come descritto a **pagina 15**, questo è calcolato sommando il Valore Corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo di tutto il personale dello Staff di Bordo Campo e dei Re-Roll di Squadra.

VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV)

Questo è calcolato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di qualsiasi giocatore che abbia subito un risultato MNG sulla tabella delle Perdite durante questa partita e non sarà disponibile quindi per la prossima partita. Ricordarsi di includere il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno perso questa partita; ora si sono ripresi dagli infortuni e sono idonei per giocare nella prossima partita.



Partite di Lega e di Esibizione

Partite di Lega

Per far funzionare una Lega, la prima cosa necessaria è un Commissario di Lega. Il Commissario di Lega è il membro di qualsiasi gruppo di Allenatori che si incontrano regolarmente che si prende la responsabilità di fare in modo che la Lega scorra liscia. Ad alcuni Commissari di Lega piace mantenere un database centrale delle squadre per tenere traccia di come stiano andando bene tutti, e alcuni scrivono regolarmente delle newsletter con cronache delle partite, tabelloni delle leghe e qualsiasi altra cosa gli passi per la mente! La maggior parte dei Commissari di Lega parteciperà alla Lega con una propria squadra.

Per Iniziare

Per avviare una Lega, avrai bisogno di almeno quattro squadre. All'inizio della Lega, ogni Allenatore partecipante deve creare una squadra come descritto a **pagina 13** e inviare una copia del Roster di Squadra al Commissario di Lega.

Stagioni

Una Lega di Blood Bowl si svolge in un certo numero di "stagioni", ciascuna divisa fra la "stagione regolare" e la "stagione dei Play-Off". Alla fine di ogni stagione di Play-Off, arriva la "pausa fuori stagione", una pausa prima dell'inizio della stagione successiva. Dopo la pausa fuori stagione, sia gli Allenatori che si ripresentano sia i nuovi Allenatori possono creare una nuova squadra per la prossima stagione. Se il Commissario di Lega lo stabilisce, gli Allenatori che si ripresentano possono rielaborare una squadra esistente come descritto a **pagina 45**.

Divisioni

Se la Lega contiene un numero sufficiente di squadre, il Commissario di Lega potrebbe voler dividerla in due, tre o quattro divisioni. Ogni divisione dovrebbe contenere un numero uguale di squadre se possibile, ma una divisione non dovrebbe avere meno di quattro squadre. Più grandi sono le divisioni, più a lungo durerà una stagione. Le squadre possono essere divise su decisione del Commissario di Lega, ma estrarre i nomi delle squadre da un'elmo capovolto di Blood Bowl (o un ricettacolo simile) è più tradizionale. Una volta che le divisioni sono state formate, la stagione può iniziare.

Stagione Regolare

Durante una stagione, ogni squadra gioca due "partite di Lega" contro le altre squadre nella sua divisione. Questi partite dovrebbero essere giocate secondo un programma di "Turni" (Rounds), redatto dal Commissario di Lega e messo a disposizione di tutti gli Allenatori. Le partite "amichevoli fra divisioni" possono anche essere giocate sulla base di sfide contro squadre di altre divisioni che una squadra e il suo Allenatore altrimenti non potrebbero mai incontrare.

Partite di Lega

Si consiglia di impostare un limite di tempo per ogni round. Questo impedisce che la Lega vada in stallo perché due Allenatori non riescono a mettere in fila i loro impegni. Una buona regola per decidere un limite di tempo è presumere che ogni squadra possa giocare una partita a settimana. Eventuali partite di Lega che non sono state giocate entro la fine del tempo limite contano come una sconfitta per entrambe le squadre a meno che un Allenatore non conceda volontariamente a causa di un reale impegno di vita. In questo caso, l'altra squadra vince 1-0, guadagna D6x10.000 pezzi d'oro e può ottenere due premi MVP.

Dopo che una partita di Lega è stata giocata, entrambe le squadre seguono l'intera Sequenza Post-Partita come descritta a **pagina 38**. Notare che entrambi gli Allenatori sono responsabili per la corretta registrazione dell'esito della partita e della trasmissione di tali informazioni al Commissario di Lega.

No Spettacolo

Se si pensa che un Allenatore stia giocando "contro il sistema", cioè evita certe partite solo per impedire ai suoi avversari di ottenere una vittoria o per proteggere i propri giocatori dai possibili danni in vista di un'altra partita, il Commissario di Lega dovrebbe decurtare a quell'Allenatore 3 Punti Lega.

Partite Amichevoli tra Divisioni

Durante la stagione regolare, due Allenatori che non fanno parte della stessa divisione possono fare in modo che le loro squadre giochino una partita amichevole. Ogni squadra può giocare tutte le partite amichevoli che desidera, ma due squadre possono giocare l'una con l'altra in questo modo una sola volta. Gli Allenatori dovrebbero notare che durante la Sequenza Post-Partita di una amichevole, non viene assegnato alcun MVP ne vengono assegnati Punti Lega. In tutti gli altri aspetti, l'amichevole è trattata proprio come un incontro di Lega.

Fare Punti Lega

Le squadre guadagnano Punti Lega nella maniera seguente:

Vittoria 3 Punti Lega

Pareggio 1 Punto Lega

Sconfitta 0 Punto Lega

Inoltre il Commissario di Lega può decidere di assegnare Punti Lega Bonus soddisfacendo le seguenti condizioni:

Segnare 3+ Touchdown +1 Punto Lega

Subire 0 Touchdown +1 Punto Lega

Causare 3+ Perdite +1 Punto Lega (contare sole quelle che generano SPP, come descritto nella Fase 3 della Sequenza Post-Partita)

Ogni Allenatore dovrebbe registrare i propri Punti Lega sul suo Report Partita durante la Fase 1 della Sequenza Post-Partita, prima di trasmettere entrambi l'esito della partita e i Punti Lega ottenuti al Commissario di Lega.

STAGIONE PLAY-OFF

Una volta che tutte le partite di Lega sono state giocate in ciascuna divisione, la stagione regolare volge al termine. Una volta che tutti i punteggi sono stati registrati, il Commissario di Lega stila la classifica delle squadre in ordine di Punti Lega, dal più alto al più basso, utilizzando i Touchdown totali come primo tiebreaker e le Perdite totali come secondo tiebreaker, se necessario. Le prime quattro squadre della Lega accederanno ai Play-Off come segue:

- Se il campionato è composto da due divisioni, passano le prime due squadre di ogni divisione e la stagione dei Play-Off passa direttamente alle semifinali.
- Se il campionato è composto da quattro divisioni:
  - La migliore squadra di ciascuna passa il turno e la stagione dei Play-Off passa direttamente alle semifinali.
  - Le prime due squadre di ciascuna passano il turno e la stagione dei Play-Off inizia con i quarti di finale.
- Se il campionato è composto da tre divisioni, la prima squadra di ciascuna passa il turno. Inoltre, la squadra piazzatasi al secondo posto con il maggior numero di Punti Lega passerà il turno come jolly. La stagione dei Play-Off va avanti direttamente alle semifinali.

Come per la stagione regolare, queste partite dovrebbe essere giocate secondo un calendario stabilito dal Commissario di Lega e messo a disposizione di tutti gli Allenatori. Se si stanno giocando i quarti di finale, è necessario prestare attenzione ed assicurarsi che due squadre della stessa divisione non si incontrino nei quarti di finale o nelle semifinali.

Una volta giocate le semifinali, le due squadre vincenti accederanno alla finale e le due squadre perdenti si incontreranno per la finale del 3 posto.

PREMI LUCCICANTI

I premi vengono assegnati alle squadre che finiscono al 1°, 2° e 3° posto, oltre alle eventuali vincite generate durante la Sequenza Post-partita:

- La squadra al 3° posto riceve 30.000 monete d'oro.
- La squadra al 2° posto riceve 60.000 monete d'oro.
- La squadra che finisce al 1° primo posto, il campione della stagione, riceve 100.000 pezzi d'oro e il Trofeo della Lega.

Queste vincite non dovrebbero essere versate nella Tesoreria della squadra fino a dopo la Fase degli Errori Costosi della Sequenza Post-Partita. Pertanto, queste vincite non possono essere perse appena vinte!

Il Trofeo di Lega è detenuto dai vincitori fino al fine della prossima stagione, quando sarà assegnato al nuovo campione. Finché una squadra detiene un Trofeo della Lega, aggiunge un'ulteriore Re-Roll di Squadra al suo Roster di Squadra, aumentando di conseguenza il Valore di Squadra, ma senza spendere nessun pezzo d'oro dalla sua Tesoreria per averlo.

PAUSA FUORI STAGIONE E RICONVOCARE LA SQUADRA

Mentre a molti Allenatori piace iniziare ogni stagione con una squadra nuova di zecca, a molti altri piace sviluppare una squadra preferita nel corso di diverse stagioni, costruendo la leggenda di quella squadra nel tempo e raccontandone la storia attraverso i tifosi che dedicano il loro tempo alla loro squadra. Le seguenti regole descrivono come fare agli Allenatori che desiderano riconvocare la squadra da una stagione all'altra.

RICONVOCARE

Tra le stagioni, c'è un periodo di inattività chiamato la "pausa fuori stagione". Gli Allenatori e i loro giocatori riposano e recuperano, spendono il loro sudato oro, o vanno in giro a fare tour per promuovere l'ultima edizione delle loro autobiografie sempre più incredibili.

Dopo che le finali sono state giocate, tutti gli Allenatori che desiderano riconvocare la loro squadra per la prossima stagione, d'accordo con il Commissario di Lega, seguono i passaggi sottostanti:

1. **R&R** I giocatori MNG si riprendono e sono disponibili.
2. **RACCOGLIERE FONDI** Gli Allenatori calcolano i fondi disponibili per riconvocare la loro squadra.
3. **RICONVOCARE** Gli Allenatori compilano il nuovo Roster di Squadra per la stagione a venire.

1. R&R

Durante la pausa fuori stagione, i giocatori hanno tempo per riposare e recuperarsi dalle loro ferite. Pertanto, tutti i giocatori che hanno subito un risultato MNG nella Tabella delle Perdite durante l'ultima partita della stagione della squadra, si riprenderanno perfettamente prima dell'inizio della prossima stagione.

2. RACCOGLIERE FONDI

Durante la riconvocazione, ogni squadra riceve uno nuovo Budget di Riconvocazione di 1.000.000 di pezzi d'oro. Questo rappresenta il denaro ricevuto al di fuori della Lega, dagli sponsor della squadra, dai fan club e da patron generosi. Una squadra che viene riconvocata poi aggiunge a questo, tutto ciò che gli è rimasto nella sua Tesoreria dalla stagione precedente, dopo di che la sua Tesoreria viene svuotata (presumibilmente essendo stata utilizzata per coprire il costo delle molte spese impreviste che sorgono durante la pausa fuori stagione). Infine, una squadra che viene riconvocata aggiunge i bonus elencati di seguito:

- 20.000 pezzi d'oro per ogni partita giocata dalla squadra la scorsa stagione (sia amichevoli che partite di Lega).
  - +20.000 pezzi d'oro per ogni partita di Lega che la squadra ha vinto la scorsa stagione.
  - +10.000 pezzi d'oro per ogni partita di Lega che la squadra ha giocato la scorsa stagione che si è conclusa con un pareggio.

I Commissari di Lega possono, a loro discrezione, mettere un limite di 1.300.000 pezzi d'oro sul Budget di Riconvocazione disponibile per le squadre in modo che nessuna squadra inizi una stagione con un vantaggio troppo evidente.

3. RICONVOCARE

Una volta che è stato calcolato il Budget di Riconvocazione disponibile, la squadra può essere riconvocata. Alcuni giocatori chiave saranno in grado di tornare in campo per la nuova stagione, mentre altri saranno lasciati andare e sostituiti senza tante cerimonie con esordienti desiderosi a poco prezzo. Quei giocatori che sono stati lasciati andare hanno la buona grazia di scomparire in silenzio, andando a cercare fortuna in Leghe minori, o diventando esperti sportivi dei circuiti televisivi, o facendo gli ospiti nelle trasmissioni della rete Cabalvision su come ridecorare il tuo tugurio.

Per riconvocare la tua squadra, usare un nuovo Roster di Squadra e creare una nuova versione della tua squadra usando il Budget di Riconvocazione disponibile, come descritto a **pagina 44**. Le seguenti regole si applicano:

- Assistenti Allenatore e Cheerleader possono essere riportati dal tuo precedente Roster di Squadra ad un costo di 10.000 pezzi d'oro ciascuno, oppure possono essere licenziati.
- Il Medico può essere riportato dal tuo precedente Roster di Squadra al costo di 50.000 pezzi d'oro, o può essere licenziato.
- I Re-Roll di Squadra possono essere riportati dal tuo precedente Roster di Squadra al costo indicato nel Roster della tua squadra, oppure possono essere rimossi.

Oltre ad ingaggiare nuovi giocatori per la tua squadra, tu puoi reingaggiare giocatori dal Roster di Squadra della scorsa stagione. I giocatori possono essere reingaggiati pagando il loro Valore Corrente come mostrato nel Roster di Squadra della scorsa stagione, più la quota fissa dell'onorario dell'agente, di 20.000 pezzi d'oro per ogni stagione precedente in cui il giocatore ha giocato. Copia semplicemente l'intero profilo del giocatore dal tuo vecchio Roster di Squadra, incluso qualsiasi Infortunio Persistente, eventuali riduzioni di caratteristica e tutti gli SPP non spesi.

- Se il giocatore ha degli Infortuni Persistenti, tirare 1D6 per ciascuno, applicando un modificatore +1 al tiro di dado se la squadra ha un Medico:

  – Con un risultato di 4+, un po' di riposo e relax hanno funzionato a meraviglia. L'Infortunio Persistente per cui hai tirato è rimosso.

  – Con un risultato di 1-3, l'infortunio del giocatore non è ancora del tutto guarito. L'Infortunio Persistente non è rimosso.

Il valore dei Tifosi Sfegatati di una squadra sarà riportato nel nuovo Roster di Squadra. La squadra non deve pagare per questo, è gratis - sebbene influenza ancora il Valore di Squadra della stessa.

RICONVOCARE GIOCATORI TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Inoltre, i giocatori che sono stati ritirati temporaneamente durante l'ultima stagione possono essere reingaggiati come descritto in precedenza pagando il costo mostrato per loro nel Roster di Squadra di quella stagione.

Si spera che il tempo passato lontani dai campi li abbia aiutati a riprendersi le loro ferite:

- Dopo che il giocatore è stato reingaggiato, tirare 1D6 per ogni riduzione di caratteristica che ha subito, applicando un modificatore +1 al tiro di dado se la squadra ha un Medico:

  – Con un risultato di 4+, un po' di tempo libero e una intensiva terapia hanno fatto il loro lavoro e la caratteristica è recuperata. Tuttavia, tali lesioni spesso lasciano il segno e il giocatore subirà un Infortunio Persistente.

  – Con un risultato di 1-3, l'infortunio del giocatore non è ancora del tutto guarito. La riduzione della caratteristica non viene recuperata e rimane in effetto.

Nota che se il giocatore ha sofferto più di una riduzione caratteristica, dovrai tirare per ciascuna separatamente.



INIZIARE UNA NUOVA STAGIONE

Dopo l'entusiasmo della stagione dei Play-Off e il brivido delle finali, la domanda più ovvia degli Allenatori è: quando inizierà la prossima stagione? La risposta, come sempre, spetta al Commissario di Lega. Iniziare una nuova stagione è facile come seguire questi tre passaggi:

- Il Commissario di Lega stabilisce chi parteciperà alla prossima stagione. Questa è una buona occasione per ritirarsi dalla Lega per quegli Allenatori che hanno difficoltà a trovare il tempo per giocare, ed è una ideale opportunità per nuove squadre di unirsi al divertimento.
- Ogni Allenatore che prende parte alla nuova stagione di Lega propone un Roster di Squadra.
- Le squadre sono divise in divisioni (se necessario) e vengono stabilite le date. La stagione riparte di nuovo!

PARTITE DI ESIBIZIONE

Sfortunatamente, non tutti sono in grado di trovare il tempo necessario per partecipare ad una Lega. Gli Allenatori potrebbero non vivere vicino ai loro amici di gioco, il lavoro, la famiglia e gli impegni potrebbero riuscire a tenerci lontani dal nostro hobby, il che significa che spesso siamo solo in grado di goderci una partita occasionale quando il tempo lo permette. Tali partite singole sono indicate come "partite di esibizione". Quindi non c'è motivo di perdere il divertimento dei molti aspetti del gioco che sembra essere stato concepito per la modalità Lega; è possibile creare squadre per partite di esibizione complete di Abilità extra, miglioramenti delle caratteristiche e accesso a strani e meravigliosi incentivi, incluse gli Star Players. È molto divertente creare una squadra per una partita di esibizione, decidere cosa sarà incluso e cosa sarà tralasciato, scegliere le Abilità, creando nomi e retroscena per i giocatori e così via.

REGOLE PER LE PARTITE DI ESIBIZIONE

Le pagine seguenti offrono una serie di linee guida per la creazione di squadre per partite di esibizione. Gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una partita dovrebbero decidere tra di loro i dettagli. Inoltre, questa sezione mira a fornire una guida a chiunque desideri organizzare un Torneo di Blood Bowl, poiché queste regole aiuteranno a creare squadre interessanti da utilizzare per i partecipanti, e accresceranno l'esperienza di tutti i soggetti coinvolti.

CREARE UNA SQUADRA DA ESIBIZIONE

Questa sezione tratta di come creare una squadra per una partita di esibizione. Per la maggior parte questo avviene tutto esattamente allo stesso modo di quando si crea una squadra per una Lega, utilizzando i soliti Roster di Squadra. Tuttavia, ci sono alcune differenze di cui essere a conoscenza:

BUDGET PER CREARE LA SQUADRA

Per le partite di esibizione, gli Allenatori dovrebbero avere più oro nel Budget di Squadra, consentendo loro di includere molte più opzioni di quelle che sono normalmente disponibili solo in seguito in una Lega.

Il Budget di Squadra per le partite di esibizione dovrebbe essere tra 1.100.000 e 1.300.000 pezzi d'oro. Abbiamo pensato che 1.150.000 pezzi d'oro è la quantità giusta. È possibile, se gli Allenatori o gli Organizzatori del Torneo lo desiderano, usare somme più grandi, ma vale la pena tenere presente che i Budget di Squadra più bassi impongono scelte difficili e stimolanti da fare. A volte, dover scegliere se includere una cosa o l'altra è meglio che averle entrambe poiché si accresce il livello dell'esperienza.

Tuttavia, è importante notare che quando una squadra è creata per una partita di esibizione, tutti i pezzi d'oro del Budget di Squadra devono essere spesi. Qualsiasi pezzo d'oro non speso viene perso. Una conseguenza di ciò in una partita di esibizione, è che la Tabella delle Preghiere a Nuffle viene utilizzata solo per “Tifosi Scatenati” della Tabella dell'Evento Kick-Off, come descritto a **pagina 20**.

Un Roster di Squadra dovrà essere completato, descrivendo in dettaglio tutti i giocatori, lo Staff di Bordo Campo e tutti gli altri Incentivi acquistati. Questo è particolarmente importante quando partecipi a un Torneo di Blood Bowl, in modo che i tuoi avversari possono vedere chiaramente cosa contiene la tua squadra!

INGAGGIARE I GIOCATORI

Come per la Lega, i giocatori sono gli unici elementi obbligatori in una squadra creata per una partita di esibizione. Ogni Roster di Squadra fornisce i dettagli di tutti i giocatori disponibili per quella squadra, di quale tipo e la loro quota di ingaggio. Quando si crea una squadra, tu dovrai selezionare i giocatori che vuoi ingaggiare in modo permanente per la tua squadra, pagare il costo dell'ingaggio sottraendolo dal Budget di Squadra e registrare il giocatore nel Roster di Squadra.

Come al solito, una squadra non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dal Roster di Squadra.

ACQUISTARE RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra creata per le partite di esibizione può acquistare Re-Roll di Squadra, proprio come una squadra creata per una Lega. Ogni squadra può acquistare 0-8 Re-Roll di Squadra quando viene creata, al costo indicato sul Roster di Squadra, pagandoli con il Budget di Squadra.

ACQUISTARE STAFF DI BORDO CAMPO

Lo Staff di Bordo Campo può essere usato da una squadra creata per partite di esibizione, proprio come una squadra creata per una Lega. Una squadra creata per partite di esibizione, può acquistare Staff di Bordo Campo, pagandoli con il Budget di Squadra.

TIFOSI SFEGATATI

A differenza di una squadra creata per la Lega, una squadra creata per una partita di esibizione avrà una caratteristica di Tifosi Sfegatati di 0.

Tuttavia, le squadre create per le partite di esibizione possono incrementare questa caratteristica fino ad un massimo di 6, al costo di 10.000 pezzi d'oro per incremento, come descritto a **pagina 15**. Ad esempio, una squadra da esibizione può acquistare una caratteristica di Tifosi Sfegatati di 3 al costo di 30.000 pezzi d'oro.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Poiché tutti i pezzi d'oro del Budget di Squadra devono essere spesi quando si crea una squadra per una partita di esibizione, è molto raro che le squadre abbiano valori diversi. Pertanto, quando una squadra viene creata per una partita di esibizione, tu puoi spendere parte del tuo Budget di Squadra come desideri in Incentivi, a condizione che la tua squadra contenga un minimo di 11 giocatori, escluse gli Star Players prese come Incentivi. Gli Incentivi acquistati in questo modo dovranno essere registrati nel Roster di Squadra.

Se due Allenatori stanno creando squadre per partite di esibizioni fra di loro, dovranno impiegare alcuni minuti per discutere prima sugli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono dovrebbero essere inclusi o altri che sarebbe meglio escludere.

Gli Organizzatori di un Torneo dovranno decidere quali

Incentivi, nel caso, saranno consentiti e assicurarsi di trasmettere queste informazioni ai partecipanti.

AVANZAMENTI DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

A differenza delle partite giocate in una Lega, le partite di esibizione non sono collegate fra di loro. Pertanto i giocatori non avranno l'opportunità di guadagnare e spendere SPP. Tuttavia, le squadre create per le partite di esibizione dovranno includere più che dei semplici esordienti - avere alcuni giocatori con una o due Abilità extra rende il gioco più interessante. Per permettere questo, alle squadre da esibizione viene concesso un numero di SPP da distribuire tra i giocatori, il che significa che ad alcuni giocatori possono essere dati degli avanzamenti quando la squadra viene creata.

SPP GRATUITI

Quanti SPP gli Allenatori hanno da distribuire tra i loro giocatori è una cosa variabile. Ad esempio, potresti concedere a ciascuna squadra 36 SPP da spendere in avanzamenti; questo è un discreto numero e consente una buona selezione di avanzamenti all'interno di una squadra. Tuttavia, questa è solo una linea guida e il numero può essere aumentato o diminuito come desiderato. Se si avranno a disposizione più SPP, ci saranno più avanzamenti per i giocatori, meno SPP ovviamente consentiranno un minor numero di avanzamenti per i giocatori.

Se due Allenatori stanno creando squadre per esibizioni tra di loro, prima dovranno impiegare qualche minuto per stabilire quanti SPP avranno a disposizione. Gli Organizzatori di un Torneo dovranno decidere quanti SPP avranno a disposizione i partecipanti e che queste informazioni vengano a loro trasmesse.



SPENDERE SPP

La prima cosa da tenere a mente quando si crea una squadra per una partita di esibizione è che forse è meglio evitare le Abilità selezionate casualmente o i miglioramenti di Caratteristica. Questo vale particolarmente per i Tornei. Selezionare a caso Abilità o Incrementi di Caratteristica prima di ogni round può rallentare parecchio il procedimento.

Questo lascia agli Allenatori la possibilità di scegliere Abilità Primarie o Secondarie per alcuni dei loro giocatori. Come gli Allenatori distribuiscono gli SPP tra i giocatori, dipende soltanto da loro stessi. È possibile sia creare un giocatore Super Star con diverse nuove Abilità sia distribuire ugualmente gli SPP tra un certo numero di giocatori. Quanti avanzamenti possono essere dati ad un singolo giocatore, dovrà essere discusso tra gli Allenatori o deciso dagli Organizzatori del Torneo. Qualsiasi SPP che non sia speso è perso.

Ad esempio, se un Allenatore ha 36 SPP da spendere può scegliere di distribuirli in modo uguale, dando a sei giocatori un Abilità Primaria o assegnando a quattro giocatori un'Abilità Primaria e a un giocatore un'Abilità Secondaria. In alternativa, tutti gli SPP potrebbero essere spesi per un solo giocatore.

INCREMENTI DI VALORE

Nelle partite di Lega, il valore di un giocatore aumenterà man mano che spende SPP e guadagna avanzamenti. Tuttavia, per semplicità, questo non accade quando si crea una squadra per partite di esibizione. Indipendentemente dal numero di avanzamenti assegnati a un giocatore, il loro il valore non aumenta.

In altre parole, gli Allenatori non devono preoccuparsi di coprire il costo di qualsiasi Abilità o Caratteristica aggiuntiva che vengono assegnate ai giocatori, con pezzi d'oro dal loro Budget di Squadra.

TIRI PERDITE

In Lega, oltre a guadagnare SPP e avanzamenti, i giocatori possono subire infortuni duraturi, tirando sulla Tabella delle Perdite, che influiranno sulle loro carriere. Nelle partite di esibizione questo non succede. Ogni volta che una squadra creata per una partita di esibizione scende in campo, lo fa con i giocatori al completo tutti sani ed integri. Qualsiasi Tiro Perdita realizzato contro un giocatore in una partita precedente viene scartato in quanto la stessa squadra dovrà essere riutilizzata in seguito. Questo è di particolare importanza per i Tornei di Blood Bowl, dove gli Allenatori useranno la stessa squadra in più partite uno o più giorni.

Questo, ovviamente, non vuol dire che i Tiri Perdita non hanno importanza in una partita di esibizione. I Tiri Perdita dovranno essere fatti normalmente. Questo non solo perché i Medici lavorano normalmente nelle partite di esibizione, ma perché diverse squadre (in particolare le squadre con le regole speciali dei Maestri della Non Morte o il Favore di Nurgle) hanno la possibilità di ottenere un Lineman in più per il resto del gioco.

TABELLA DELLE PREGHIERE A NUFFLE NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Nella partita di Lega, la tabella delle Preghiere a Nuffle svolge un ruolo fondamentale, usata durante la Sequenza Pre-Partita per aiutare a bilanciare il valore di entrambe le squadre. Ovviamente, questo non è un problema durante le partite di esibizione dato il modo in cui le squadre sono create. Tuttavia, il risultato Tifosi Scatenati della Tabella dell'Evento Kick-Off, significa che la Tabella delle Preghiere a Nuffle può ancora essere utilizzata. Alcuni dei risultati sono chiaramente concepiti per le partite di Lega, in particolare quelli che generano SPP extra. Pertanto, durante le partite di esibizione, gli Allenatori dovranno utilizzare la seguente versione abbreviata della Tabella delle Preghiere a Nuffle per un risultato Tifosi Scatenati:

TABELLA – PREGHIERE A NUFFLE NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

1D8	RISULTATO
1	**TREACHEROUS TRAPDOOR (BOTOLA INSIDIOSA)** Fino alla fine di questo tempo, ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola-Trappola per qualsiasi motivo, tirare un D6. Con un risultato di 1 la botola si apre ed il giocatore è immediatamente rimosso dal campo. Trattarlo allo stesso modo di come fosse stato spinto nella folla. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella della Botola-Trappola.
2	**FRIENDS WITH THE REF (AMICI CON L'ARBITRO)** Fino alla fine di questo Drive, puoi considerare un risultato di 5 e 6 sulla Tabella della Chiamata del Fallo come "Bene, quando la metti così..." ed un risultato di 2-4 come "Non mi interessa!".
3	**STILETTO** Scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine di questo Drive il giocatore ottiene il tratto Stab.
4	**IRON MAN (UOMO DI FERRO)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, il giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1 fino ad un max di 11+.
5	**KNUCKLE DUSTERS (PUGNO DI FERRO)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Mighty Blow (+1).
6	**BAD HABITS (CATTIVE ABITUDINI)** Scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari che siano disponibili per questo Drive e non abbiano il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive i giocatori ottengono il tratto Loner (2+).
7	**GREASY CLEATS (TACCHETTI UNTI)** Scegliere un giocatore avversario che sia disponibile per questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti manomessi. Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo valore MA ridotto di 1.
8	**BLESSED STATUE OF NUFFLE (STATUA BENEDETTA DI NUFFLE)** Scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'Abilità Pro.



INCENTIVI

Le squadre di Blood Bowl sono sempre alla ricerca di un vantaggio, lecito o meno che sia! Gli Allenatori pagheranno tutti i personaggi loschi in grado di assistere la propria squadra sia da bordo campo che in campo. Durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, gli Allenatori possono acquistare Incentivi per la partita da disputare spendendo l'oro assegnato come Borsellino (Petty Cash), prelevandolo dalla propria Tesoreria o da entrambi. Quando si crea una squadra per le partite di esibizione, un Allenatore può acquistare Incentivi dal proprio Budget di Squadra.



INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto a **pagina 15**, durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino (vedere **pagina 17**) o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Foglio Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una partita di esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori, esclusi gli Star Players acquisiti come Incentivi.

Se stai creando una squadra per una partita di Esibizione da utilizzare durante un Evento o un Torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli Organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi saranno consentiti. Inoltre, è normale che gli Organizzatori di Tornei creino i propri Incentivi speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una partita di esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.

INCENTIVI COMUNI

Di seguito è riportato un elenco degli Incentivi comuni. Ci sono molti altri Incentivi e la maggior parte delle squadre ha accesso anche a propri Incentivi unici. Altri incentivi possono essere trovati nei vari supplementi disponibili del Blood Bowl.

TABELLA – INCENTIVI COMUNI

0–4 TEMP AGENCY CHEERLEADERS (CHEERLEADER DELL'AGENZIA INTERINALE)
20.000 gp l'uno.

0–3 PART-TIME ASSISTANT COACHES (ASSISTENTI ALLENATORE PART-TIME)
20.000 gp l'uno.

0–1 WEATHER MAGE (MAGO DEL CLIMA)
30.000 gp l'uno.

0–2 BLOODWEISER KEGS (FUSTI DI BLOODWEISER)
50.000 gp l'uno.

0–5 SPECIAL PLAYS (CARTE SPECIALI)
100.000 gp l'uno.

0–8 EXTRA TEAM TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)
100.000 gp l'uno.

0–3 BRIBES (MAZZETTE)
100.000 gp l'uno (50.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Bribery and Corruption").

0–2 WANDERING APOTHECARIES (MEDICI VAGABONDI)
100.000 gp l'uno (solo squadre che possono ingaggiare un Medico).

0–1 MORTUARY ASSISTANT (ASSISTENTE MORTUARIO)
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight").

0–1 PLAGUE DOCTOR (MEDICO DELLA PESTE)
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Favoured of Nurgle").

0–1 RIOTOUS ROOKIES (ESORDIENTI RIBELLI)
100.000 gp l'uno (solo squadre soggette alla regola speciale "Low Cost Linemen").

0–1 HALFLING MASTER CHEF (CAPOCUOCO HALFLING)
300.000 gp l'uno (100.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Halfling Thimble Cup").

? UNLIMITED MERCENARY PLAYERS (MERCENARI ILLIMITATI)
Prezzi vari.

0–2 STAR PLAYERS
Prezzi vari.

0–2 (IN)FAMOUS COACHING STAFF (STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI)
Prezzi vari.

0–1 WIZARD (MAGO)
Prezzi vari.

0–1 BIASED REFEREE (ARBITRO DI PARTE)
Prezzi vari.

0-4 CHEERLEADER DELL'AGENZIA INTERINALE (TEMP AGENCY CHEERLEADERS) 20.000 GP

Fare la Cheerleader non è un lavoro fisso e ci sono sempre giovani aspiranti alla ricerca della loro grande occasione, disposte a sostenere con un pieno di allegria la squadra esausta il giorno della partita! Oltre ad acquistare Cheerleader come aggiunte permanenti al Roster di Squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Cheerleader dell'Agenzia Interinale come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Semplicemente incrementa il numero di Cheerleader aggiungendo quelle prese come Incentivo fino ad un massimo di 16 in totale per il resto della partita.

Alla fine della partita, qualsiasi Cheerleader dell'Agenzia Interinale presa come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

0-3 ASSISTENTI ALLENATORE PART-TIME (PART-TIME ASSISTANT COACHES) 20.000 GP

Tutti sono esperti e se un'Allenatore è disposto a pagare, molti condivideranno la loro esperienza con la squadra! Oltre ad acquistare Assistenti Allenatore come aggiunte permanenti al Roster di Squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Assistenti Allenatore Part-Time come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Semplicemente incrementare il numero di Assistenti Allenatore aggiungendo quelli presi come Incentivo fino ad un massimo di 9 in totale per il resto della partita.

Alla fine della partita, qualsiasi Assistente Allenatore preso come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

0-1 MAGO DEL CLIMA (WEATHER MAGE) 30.000 GP

Molti proprietari di stadi impiegano Maghi del Clima, pagando un buon prezzo per incantesimi altamente localizzati per controllare gli elementi e mantenere i tifosi asciutti e felici. Raramente l'incantesimo del clima viene esteso al campo, a meno che un Allenatore non sia disposto a pagare per un tale servizio! Un Mago del Clima non è un Incentivo Mago e un Allenatore può avere come Incentivo sia un Mago del Clima che un Mago di qualche tipo.

Un Mago del Clima può essere usato una volta per partita, all'inizio di qualsiasi turno della tua squadra, prima di attivare uno qualsiasi dei propri giocatori. Tira sulla tabella del Clima, applicando un modificatore di +1, +2 o -1, -2 come desiderato. Le condizioni climatiche risultanti sono applicate immediatamente e durano fino alla fine del prossimo turno dell'avversario, sostituendo le condizioni climatiche esistenti. Alla fine del prossimo turno avversario o se il Drive termina (quale delle due viene prima) le condizioni climatiche preesistenti tornano ad essere applicate.

0-2 FUSTI DI BLOODWEISER (BLOODWEISER KEGS) 50.000 GP

Nulla dice "torna in campo" quanto una Bloodweiser Ale ghiacciata spillata direttamente dal fusto. C'è probabilmente una regola ufficiale al riguardo del bere durante una partita, ma chi se ne importa se è obbligatoria o è stata vietata. Per ogni fusto di Bloodweiser che acquisti, puoi aggiungere un modificatore +1 al risultato di tutti i tiri di dado che effettui durante questa partita per vedere se uno dei tuoi giocatori si riprende dal KO. Ne possono beneficiare tutti i giocatori al momento in squadra, compresi Giocatori Vagabondi, Star Players e Mercenari.

0-5 CARTE SPECIALI (SPECIAL PLAYS) 100.000 GP

Ciascun Incentivo di Carte Speciali ti permette immediatamente di pescare una Carta Speciale da usare durante la partita a venire. Sono pescate da uno o più mazzi di Carte Speciali durante la fase degli Incentivi della Sequenza Pre-Partita:

- Ogni Incentivo di Carte Speciali acquistato ti permette di pescare carte da un singolo mazzo.
- Il mazzo da cui sono pescate le carte è determinato dal tiro di 1D6 come indicato sulla tabella sottostante.
- Per ogni Incentivo di Carte Speciali acquistato separatamente tirare di nuovo sulla tabella sottostante.
- Non c'è limite al numero di carte che possono essere pescate da ciascun mazzo, ma se il secondo tiro o quelli seguenti sono un duplicato dei risultati precedenti, si può ritirare il D6, se lo fai devi accettare il risultato del rilancio.

TABELLA – CARTE SPECIALI

1D6	RISULTATO
1	RANDOM EVENTS (EVENTI CASUALI)
2	DIRTY TRICKS (COLPI BASSI)
3	MAGICAL MEMORIABILIA (OGGETTI MAGICI)
4	HEROIC FEATS (IMPRESE EROICHE)
5	BENEFITS OF TRAINING (BENEFICI DELL'ALLENAMENTO)
4	MISCELLANEOUS MAYHEM (DISORDINE MISTO)

SELEZIONE DELLE CARTE Una volta che il D6 è stato tirato, lo specifico mazzo delle Carte Speciali è mischiato, e 2 carte sono pescate dalla cima. Letto il testo di entrambe le carte, una viene scartata ed una mantenuta.

0-8 ALLENAMENTO INTENSIVO (EXTRA TEAM TRAINING) 100.000 GP

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, figuriamoci per una sessione regolare di allenamento, ma se mostri un po' d'oro probabilmente otterrai l'attenzione dei tuoi giocatori. Ogni sessione di Allenamento Intensivo ti fornisce un Re-Roll di squadra ogni tempo della partita.

0-3 MAZZETTE (BRIBES) 100.000 GP (50.000 gp solo squadre soggette alla regola speciale "Bribery and Corruption")

Quando un giocatore viene sorpreso a comportarsi male, un sacchetto di pezzi d'oro può avere un effetto sorprendentemente calmante su un arbitro arrabbiato! Una singola Mazzetta può essere usata quando un giocatore è Espulso per aver commesso un Fallo o per aver usato un'Arma Segreta. Per usare una Mazzetta tirare 1D6. Con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore non viene Espulso (e non è causato un Turnover), ma con un risultato di 1 la Mazzetta è sprecata e la decisione dell'arbitro ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita.

Una singola Mazzetta può essere usata dopo che è stato effettuato un tentativo di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta la Chiamata del Fallo con la conseguente espulsione anche dell'Allenatore, come descritto a pagina 35, l'arbitro è talmente infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta questa volta.

0-2 MEDICI VAGABONDI (WANDERING APOTHECARY) 100.000 GP (solo squadre che possono ingaggiare un Medico)
Qualsiasi squadra che può normalmente ingaggiare un Medico, può ingaggiare come Incentivo uno o due Medici Vagabondi per la partita. Spesso questi Medici sono barbieri cerusici locali, presenti per vedere la partita e disposti a recuperare il prezzo del biglietto portando aiuto. Altri sono esperti di discutibile veridicità, che sperano di dimostrare il valore dei loro metodi poco ortodossi. I Medici Vagabondi seguono tutti le regole per i normali Medici, come descritto a pagina 34. Tuttavia, a differenza di un normale Medico, un Medico Vagabondo può tentare di curare qualsiasi Giocatore Vagabondo o Mercenario che la squadra include, ma non possono tentare di curare una Star Player.

0-1 ASSISTENTE MORTUARIO (MORTUARY ASSISTANT) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight")
I negromanti sono sempre alla ricerca di una mano con il loro lavoro, e spesso gli addetti mortuari locali sono desiderosi di guadagnare qualche entrata extra. Un Assistente Mortuario è un maestro di ago, filo e filo ritorto, collega l'osso dell'anca a quello della gamba, esegue i riti funebri e così via. Possono davvero riportare i giocatori a sgambettare in campo! Un Assistente Mortuario può essere utilizzato una volta per partita per ripetere un tiro di Rigenerazione fallito per qualsiasi giocatore in quel momento in squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi i Mercenari o gli Star Players.

0-1 MEDICO DELLA PESTE (PLAGUE DOCTOR) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Favoured of Nurgle")
I Medici della Peste che accompagnano le squadre allineate a Nurgle sono esperti nella cura delle tante piaghe virulente e disturbi che infettano i seguaci. Una volta per partita, un Medico della Peste può essere usato per ripetere un tiro Rigenerazione fallito per un giocatore della propria squadra. In alternativa, una volta per partita il Medico della Peste può essere usato esattamente allo stesso modo di un Medico quando un giocatore della propria squadra viene messo KO (vedi pagina 34). I Medici della Peste curano tutti i giocatori attualmente nella squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi Mercenari o Star Players.

0-1 ESORDIENTI RIBELLI (RIOTOUS ROOKIES) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Low Cost Linemen")
Prima della partita, l'Allenatore si avventura al di fuori dello stadio armato di manciate di spiccioli e gadgets che lancia alla folla adorante, raccontando loro che sono stati assunti e questa partita è la loro grande occasione di sfondare nel Blood Bowl. Indipendentemente dal numero di giocatori disponibili per questa partita e in aggiunta a tutti i Giocatori Vagabondi, la squadra, per sopperire all'eventuale penuria di giocatori, guadagna 2D3+1 Giocatori Vagabondi per questa partita. Questi giovani speranzosi dalla faccia pulita possono portare il numero di giocatori nel tuo Roster di Squadra temporaneamente al di sopra di 16. Essi sono normali Giocatori Vagabondi sotto ogni altro aspetto e a meno che non vengano ingaggiati nella Sequenza Post-Partita, verranno rimandati per la loro strada una volta terminata la partita.

0-1 CAPOCUOCO HALFLING (HALFLING MASTER CHEF) 300.000 GP (100.000 gp solo squadra Halfling)
L'entourage di molte squadre può includere diversi chef di fama mondiale che si danno da fare con la preparazione dei banchetti di fine primo tempo e di fine partita per i giocatori. I deliziosi aromi che emanano dalla panchina della squadra molto spesso distraggono gli avversari tanto quanto rinvigoriscono i tuoi giocatori! All'inizio sia del primo che del secondo tempo, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3 dell'inizio della Sequenza del Drive, tirare 3D6. Per ogni risultato di 4+, la tua squadra è così ispirata che guadagna un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per questo tempo. Inoltre, la squadra avversaria è così distratta che per ogni risultato di 4+, perderà uno dei suoi Re-Roll di Squadra per questo tempo.



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

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

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

0-2 STAR PLAYERS PREZZI VARI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0-1 MAGO (WIZARD) PREZZI VARI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Abilità e Tratti

Elenco di Abilita' e Tratti

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

Uso delle Abilità

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

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

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

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

AGILITÀ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

GENERALE

BLOCK
Quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) viene applicato durante un'Azione Blocco, questo giocatore può scegliere di ignorarlo e di non essere atterrato.

DAUNTLESS
Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), se il bersaglio designato ha una caratteristica di ST (Forza) più grande della sua, prima di contare le assistenze offensive e difensive, ma dopo aver applicato ogni altro modificatore, tirare 1D6 ed aggiungere il risultato alla sua caratteristica di ST (Forza).

Se il totale è superiore alla Forza del bersaglio, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una ST (Forza) pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima di contare qualsiasi assistenza offensiva o difensiva per tutta la durata dell'Azione Blocco.

Se questo giocatore ha un'altra Abilità che gli consente di eseguire più di un'Azione Blocco, come Frenzy, deve effettuare un tiro Dauntless prima che venga eseguito ogni singola Azione Blocco.

DIRTY PLAYER (+1)
Quando questo giocatore effettua un'Azione Fallo sia il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio possono essere modificati dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore può essere applicato dopo aver visto il risultato del tiro.

FEND
I giocatori avversari non possono seguire dopo i blocchi effettuati contro questo giocatore, anche se il giocatore con Fend, è Atterrato. Il giocatore avversario può comunque continuare a muoversi dopo il blocco se ha dichiarato un'Azione Blitz se ha ancora movimento disponibile o può fare il Rush.

Questa Abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Ball & Chain, o di un giocatore con l'Abilità Juggernaut utilizzata in un'Azione Blitz.

FRENZY*
Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), deve sempre seguire il bersaglio se spinto indietro e se può farlo. Se il bersaglio è ancora In Piedi dopo essere stato spinto ed il giocatore è in grado di seguirlo, deve effettuare una seconda Azione Blocco, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro.

Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda Azione Blocco, pagherà ancora il costo di 1 della sua Capacità di Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve fare il Rush. Se non può fare il Rush non si può effettuare la seconda Azione Blocco.

Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella tua Zona di Meta ed è ancora In Piedi, verrà segnato un Touchdown, ponendo fine al Drive. In questo caso, la seconda Azione Blocco non viene eseguita.

Un giocatore con questa Abilità non può avere anche l'Abilità Grab.

KICK
Se questo giocatore è nominato il calciatore durante il Kick-Off, puoi scegliere di dimezzare il numero delle caselle di cui la palla devia nel Kick-Off arrotondando per difetto (quindi 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

PRO
Durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come parte di un gruppo di dadi ma non può essere usato per i Tiri Armatura, Infortunio o Perdita. Tirare 1D6:

- con un risultato di 3+ il dado può essere ritirato.
- con un risultato di 1-2 il dado non può essere ritirato.

Una volta che questa Abilità è stata usata, non si può usare nessun altro tipo di Re-Roll per ripetere il tiro di quel dado.

SHADOWING
Il giocatore può usare questa Abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontariamente la casella nella sua Zona Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Capacità di Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando esegue questo movimento, il giocatore non deve effettuare nessun Dodge). Se tuttavia il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa Abilità non ha effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità un qualsiasi numero di volte durante il turno di entrambe le squadre. Se il giocatore è Marcato da più giocatori con questa Abilità, solo uno di loro può provare ad usarla.

STRIP BALL
Quando questo giocatore prende di mira un giocatore avversario in possesso di palla durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), e sceglie di applicare un risultato Spintonato (Push Back) farà cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spinto. La palla rimbalzerà dalla casella in cui è stato spinto il giocatore come se fosse stato Atterrato.

SURE HANDS
Questo giocatore può ripetere il tiro del D6 se non riesce a raccogliere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con questa Abilità.

TACKLE
Quando un giocatore avversario attivo tenta un Dodge da una casella in cui è Marcato da uno o più giocatori con questa Abilità, il giocatore non può usare l'Abilità Dodge.

Inoltre quando un giocatore avversario è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore con questa Abilità, quel giocatore non può usare l'Abilità Dodge con un risultato Difensore Incespica (Stumble) applicato contro di lui.

WRESTLE
Questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) è applicato dopo aver effettuato un'Azione Blocco o essere stati bersaglio di un'Azione Blocco. Anziché applicare il risultato Entrambi a Terra (Both Down) e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni e non si effettuano Tiri Armatura.

MUTAZIONE

BIG HAND
Il giocatore ignora i modificatori delle Zone Tackle avversarie o per il risultato delle Condizioni di Meteo Acquazzone (Pouring Rain) quando prova a Raccogliere la palla.

CLAWS
Quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'Azione Blocco e il risultato del Tiro Armatura è 8+ prima che vengano applicati i modificatori, l'armatura dell'avversario è rotta a prescindere dal suo AV (Valore Armatura).

DISTURBING PRESENCE*
Quando un giocatore avversario effettua un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra o Lanciare una Bomba oppure tenta di Interferire un passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

EXTRA ARMS
Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire un passaggio.

FOUL APPEARANCE*
quando un giocatore avversario decide di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) o di usare un'Azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche se questo giocatore ha perso la Zona Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

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

HORNS
Quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

IRON HARD SKIN
I giocatori avversari non possono modificare qualsiasi Tiro Armatura fatto contro questo giocatore. In aggiunta, l'Abilità Claws non si può usare quando si effettua un Tiro Armatura contro questo avversario.

MONSTROUS MOUTH
Un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstrous Mouth.

PREHENSILE TAIL
Quando un giocatore attivo avversario prova a fare Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al Test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.



TENTACLES
Questo giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona Tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'Abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

TWO HEADS
Questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i Test di Agilità per tentare un Dodge.

VERY LONG LEGS
Questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità quando tenta di Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito (o Saltare oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'Abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un passaggio.

E per finire questo giocatore ignora l'Abilità Cloud Burster.

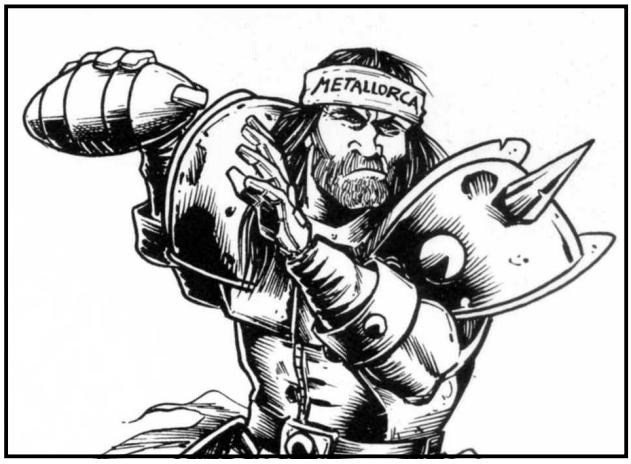
PASSAGGIO

ACCURATE
Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione di Passaggio Rapido o di Passaggio Corto.

CANNONER
Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba.

CLOUD BURSTER
Quando questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba, può obbligare l'Allenatore avversario a ritirare un tentativo di Interferenza di Passaggio che ha avuto successo.

DUMP-OFF
Se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'Azione di Passaggio Rapido interrompendo l'Azione Blocco (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'Azione Blocco, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.



FUMBLEROOSKIE
Quando questo giocatore effettua un'Azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di "depositare" la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

HAIL MARY PASS
Quando il giocatore effettua un'Azione Passaggio (o un'Azione Lanciare una Bomba) la casella bersaglio può essere ovunque sul campo di gioco e non serve il Righello delle Distanze (Lanciometro). L'Hail Mary Pass non è mai accurato, senza tenere conto del Test di Abilità Passaggio. Il Test di Abilità Passaggio viene effettuato e può essere ritirato normalmente al fine di determinare se l'Hail Mary Pass è un Fumble o un Rovinosamente Innacurato (Wildly Inaccurate). Un Hail Mary Pass non può essere Interferito e questa Abilità non può essere usata durante una Tempesta di Neve (Blizzard).

LEADER
Una squadra che include uno o più giocatori con l'Abilità Leader, guadagna un singolo Re-Roll di Squadra addizionale in ogni tempo, che può essere usato solo se hai almeno un giocatore con l'Abilità Leader sul campo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona Tackle). Se tutti i giocatori con questa Abilità sono rimossi dal campo prima di aver usato il Leader Re-Roll, questo è perso. Come i Re-Roll di Squadra standard, il Re-Roll ottenuto con l'Abilità Leader può essere mantenuto nei tempi supplementari se non viene usato, ma la squadra non ne riceve uno nuovo all'inizio dei tempi supplementari. A differenza dei Re-Roll di Squadra standard, il Re-Roll ottenuto con l'Abilità Leader non può essere perso per il Capocuoco Halfling, per tutto il resto è considerato un normale Re-Roll di Squadra.

NERVES OF STEEL
Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

ON THE BALL
Un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento) seguendo tutte le normali regole del Movimento quando l'Allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'Azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il Test di Abilità Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'Azione Passaggio. Il giocatore con questa Abilità può usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'Abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere a Terra mentre muove causerebbe un Turnover.

Inoltre durante ogni sequenza di Inizio Drive, dopo il passo 2 ma prima del passo 3, un giocatore Libero della squadra che riceve con questa Abilità, può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento). Questa Abilità non può essere usata se si causa un Touchback quando il calcio devia e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

PASS
Un giocatore con l'Abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Passaggio.

RUNNING PASS
Se questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio Rapido, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi e se il giocatore non ha usato tutta la Capacità di Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

SAFE PASS
Se questo giocatore ottiene un Fumble quando effettua un'Azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

FORZA

ARM BAR
Se un giocatore avversario cade come risultato di un fallimento di un Test di Agilità per un tentativo di Dodge, Salto o Leap fuori dalla casella in cui è Marcato da un giocatore con questa Abilità, si può aggiungere un modificatore +1 o al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il lancio dei dadi è stato effettuato e può essere applicato anche se il giocatore ora è Prono.

Se più di un giocatore ha questa Abilità, la può usare soltanto uno.

BRAWLER
Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco in prima persona (ma non come parte di un Blitz), può ritirare un singolo dado con risultato Entrambi Atterrati (Both Down).

BREAK TACKLE
Una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il Test di Agilità per il Dodge questo giocatore può modificare il risultato del dado con 1+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 4 o meno, o con 2+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 5 o più.

GRAB
Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), impedisce l'utilizzo dell'Abilità Side Step da parte del bersaglio dell'Azione Blocco.

Inoltre quando effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), ed il risultato è Spintonato (Push Back), Difensore Incespica (Stumble) o Difensore a Terra (Pow), esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente al bersaglio in cui spingere il giocatore. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti.

Un giocatore con l'Abilità Grab non può mai avere l'Abilità Frenzy.

GUARD
Quando un giocatore effettua un'Azione Blocco (inclusa come parte di un'Azione Blitz) questo giocatore può offrire sia assistenza offensiva che difensiva senza tenere conto di quanti giocatori avversari lo stanno Marcando.

JUGGERNAUT
Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (ma non su un normale Blocco) può scegliere di cambiare un risultato Entrambi Atterrati (Both Down) in Spintonato (Push Back). Inoltre se questo giocatore effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz, il giocatore avversario non può usare le Abilità Fend, Stand Firm o Wrestle.

MIGHTY BLOW (+1)
Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), puoi modificare il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore si applica dopo che il tiro è stato effettuato.

Questa Abilità non può essere usata con i Tratti Stab o Chainsaw.

MULTIPLE BLOCK
Quando il giocatore effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Blocco prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiano Marcando. Tuttavia fare ciò ridurrà la caratteristica ST (Forza) di 2 del giocatore per la durata della sua attivazione. Effettuare i due blocchi simultaneamente. Entrambi vengono risolti in toto anche se uno o entrambi risultano in un Turnover. I dadi tirati per ogni Azione Blocco devono essere mantenuti separati per evitare confusione. Il giocatore non può seguire dopo nessuno dei due blocchi quando usa questa Abilità.

Notare che usare questa Abilità impedisce l'uso in contemporanea dell'Abilità Frenzy.

PILE DRIVER
Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può immediatamente commettere un'Azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. Per usare questa Abilità, questo giocatore deve trovarsi In Piedi dopo che il risultato dei dadi blocco è stato scelto ed applicato, e deve occupare una casella adiacente a quella del giocatore Atterrato. Poi il giocatore che usa Pile Driver viene collocato Prono nella propria casella e la sua attivazione finisce immediatamente.

STAND FIRM
Questo giocatore può scegliere di non essere spinto indietro sia come risultato di un'Azione Blocco fatta contro di lui che come risultato di una catena di spinte. Usare questa Abilità non previene l'utilizzo dell'Abilità Frenzy da parte di un giocatore avversario che può ancora effettuare la seconda Azione Blocco se questo giocatore è ancora In Piedi dopo la prima.

STRONG ARM
Questo giocatore può aggiungere un modificatore +1 al Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra.

Un giocatore che non ha il Tratto Throw Team-mate, non può avere questa Abilità.

THICK SKULL
Quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro questo giocatore (anche se Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle), può essere mandato KO solo con un risultato di 9 e si considera un risultato di 8 come Stordito. Se il giocatore ha anche il Tratto Stunty, può essere mandato KO solo con un risultato di 8 e si considera un risultato di 7 come Stordito. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.

TRATTI

ALWAYS HUNGRY*

Il giocatore è sempre affamato e, come se non bastasse, è disposto a divorare qualsiasi cosa! Se il giocatore usa l'Abilità Throw Team-Mate, tira 1D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con un risultato di 2+ continua con il lancio. Con un risultato di 1, il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente 1D6:

- Un secondo risultato di 1 significa che il compagno viene trangugiato e muore senza nessuna possibilità di salvezza (Medici, Regeneration o altro non possono essere usati). Se il compagno di squadra aveva la palla, questa rimbalza una volta dalla casella che il compagno occupava.
- Se il secondo risultato è 2+ il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra viene considerata automaticamente come Fumble. Tratta il giocatore con l'Abilità Right Stuff come una palla persa.



ANIMAL SAVAGERY*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se sta effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore si scaglia contro un compagno di squadra:

  – Un compagno di squadra di tua scelta che si trova In Piedi ed adiacente a questo giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non è Turnover salvo che il giocatore atterrato non fosse in possesso di palla. Dopo aver effettuato il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio), il giocatore può continuare la sua azione dichiarata se in grado di farla. Se il giocatore con questo Tratto ha delle Abilità utilizzabili, l'Allenatore avversario le può usare contro il giocatore atterrato per il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio).

  – Se questo giocatore non è adiacente a nessun compagno di squadra In Piedi, la sua attivazione termina immediatamente ed inoltre perde la sua Zona Tackle fino a quando non viene nuovamente attivato.

- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore avrebbe eseguito un'azione che può essere eseguita solo una volta per turno di squadra e l'attivazione di questo giocatore è terminata prima che l'azione potesse essere completata, l'azione è considerata eseguita e nessun altro giocatore della tua squadra può eseguire la stessa azione in questo turno di squadra.

ANIMOSITY (X)*

Un giocatore affetto da Animosity odia alcuni compagni di squadra come indicato fra parentesi dopo il nome dell'Abilità nel suo profilo. Questa cosa può essere associata ad una posizione o razza; ad esempio un Thrower Skaven in una squadra Underworld Denizens ha Animosity (Underworld Goblin Linemen) quindi odia i compagni di squadra Goblin. Mentre uno Skaven Renegade in una squadra Chaos Renegade ha Animosity (all team-mates), quindi odia tutti i suoi compagni di squadra allo stesso modo.

Se un giocatore con l'Abilità Animosity effettua un'Azione Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira 1D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off. Con un risultato 2+ l'azione si svolge normalmente. Con risultato 1 rifiuta di passare la palla e deve porre immediatamente fine all'azione. Animosity non si applica a Star Players o Mercenari.

BALL & CHAIN

I giocatori dotati di Ball & Chain (Palla & Catena) possono fare solo Azioni Speciali di “Movimento Palla & Catena”. Non c’è limite a quanti giocatori con questo Tratto possono compiere questa Azione Speciale ogni turno.

Quando questo giocatore effettua l'Azione Speciale:

- Posiziona sul giocatore la Sagoma della Rimessa rivolta verso le Zone di Meta o le linee laterali.
- Poi tira 1D6 e sposta il giocatore di una casella della direzione indicata.
- Non è richiesto un tiro Dodge se esce da una Zona Tackle, il Test di Agilità è superato automaticamente, senza tenere conto di modificatori.
- Se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, rischia di essere infortunato dalla folla.
- Se durante l’Azione Movimento entra in una casella con la palla, il giocatore è considerato aver mosso involontariamente. Di conseguenza non può tentare di raccogliere la palla che rimbalza.

Ripeti l’operazione per ciascuna casella in cui il giocatore muove.

Se volesse muovere in una casella occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, il giocatore deve effettuare un'Azione Blocco contro chi la occupa seguendo le normali regole ma con le seguenti eccezioni:

- Ignora gli effetti dell’Abilità Foul Appereance.
- Se il giocatore con Ball & Chain spintona un altro giocatore, deve seguire.

Se il giocatore con Ball & Chain si muove per una qualsiasi ragione in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito di entrambe le squadre, questi viene spintonato, si effettua un Tiro Armatura per vedere se si infortuna.

Un giocatore con Ball & Chain può fare il Rush, dichiara che vuole fare il Rush prima di piazzare la sagoma e tirare 1D6 per la direzione:

- Se fa il Rush in una casella libera, muove normalmente e poi tira 1D6:

  – Con un risultato di 2+ muove senza problemi.

  – Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore Cade a Terra.
- Se fa il Rush in una casella che è occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, tira 1D6:

  – Con un risultato di 2+ muove senza problemi ed effettuerà un'Azione Blocco contro il giocatore che occupa la casella.

  – Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore che occupa la casella è Spinto Indietro e quello con Ball & Chain Cade a Terra dopo aver mosso nella casella lasciata libera.

Se il giocatore con Ball & Chain Cade, viene Atterrato o collocato Prono, effettua immediatamente un Tiro Infortunio (il Tiro Armatura non è richiesto). Quando effettui un Tiro Infortunio per il giocatore, considera il risultato Stordito come KO.

Un giocatore con Ball & Chain non può mai avere le Abilità: Diving Tackle, Frenzy, Grab, Leap, Multiple Block, On the Ball e Shadowing.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

BLOODLUST (X+)*

Ogniqualvolta un giocatore con questo Tratto si attiva, anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle, dopo aver dichiarato la sua azione, deve tirare un D6, aggiungendo 1 al tiro se ha dichiarato un’Azione Blocco o Blitz. Se il risultato è uguale o superiore al numero indicato fra parentesi, si può attivare normalmente.

Se il giocatore ottiene un risultato più basso del numero indicato fra parentesi, o tira un 1 naturale, può continuare la sua attivazione normalmente, sebbene possa cambiare l’azione dichiarata in un’Azione Movimento se lo desidera. Se il giocatore ha dichiarato un’azione che può essere effettuata una sola volta per turno (come un’Azione Blitz), questa conterà comunque come l’unica azione di quel tipo per quel turno della sua squadra. Alla fine della sua attivazione, potrebbe mordere un Thrall Lineman adiacente della sua squadra (In Piedi, Prono o Stordito). Se morde un Thrall, tirare immediatamente per un Tiro Infortunio, trattando un risultato Perdita come un Badly Hurt (Fatto Male); questo non causerà un Turnover salvo che il Thrall non fosse in possesso del pallone. Se non morde un Thrall per qualsiasi motivo, si genera un Turnover, il giocatore perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione, e perde immediatamente il pallone se ne era in possesso. Se il giocatore era nella Area di Meta avversaria, non viene segnata la meta. Se il giocatore che ha fallito questo tiro volesse effettuare un’Azione Passaggio, Hand-Off, o segnare, deve prima mordere un Thrall per potere effettuare l’azione o segnare.

BOMBARDIER

Un giocatore con questo Tratto che sia In Piedi può effettuare un'Azione Speciale “Lanciare una Bomba”. Non è un’Azione Passaggio, perciò non consuma l’Azione Passaggio né l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, per quel turno. Tuttavia un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa Azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle Azioni Passaggio, con le seguenti eccezioni:

- Il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'Azione Lanciare una Bomba.
- La Bomba non rimbalza e si può fermare a terra in una casella occupata. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- Se il lancio di una Bomba è Fumble, questa esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- Se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- Un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- Tutte le Abilità utilizzabili quando viene effettuata un'Azione Passaggio possono essere usate anche quando si effettua un'Azione Lanciare una Bomba, con l’eccezione di On the Ball.
- Se il giocatore che effettua l’Azione Speciale Lanciare la Bomba è colpito dalla sua bomba e posizionato Prono, sia come risultato di un Fumble o sia per essere stato colpito dall’esplosione, si genera un Turnover.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- Con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce fra la Folla, esplode prima che gli spettatori possano rilanciarla (senza nessun effetto sul gioco).

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o sia una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- Se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito dall'esplosione.
- Tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.

  – Con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.

  – Con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione.
- Qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.

BONE HEAD*

Tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle.

- Con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla, perde la Zona Tackle e la sua attivazione finisce immediatamente fino alla sua prossima attivazione.
- Con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

BREATH FIRE

Una volta per attivazione, invece di effettuare un'Azione Block (di propria iniativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale Breath Fire. Quando un giocatore effettua un'Azione Speciale Breathe Fire può scegliere un giocatore avversario In Piedi che sta Marcando e tira un D6, applicando un modificatore -1 se il bersaglio ha Forza 5 o più. Con un risultato di 1, il giocatore ha un ritorno di fiamma ed è immediatamente Atterrato avvolto dalle fiamme. Con un risultato di 2-3 il giocatore avversario schiva il getto di fiamme e non succede nulla. Con un risultato di 4+ il giocatore avversario è colpito in faccia dal getto di fiamme e immediatamente Piazzato Prono. Tuttavia se il risultato è un 6 naturale, la potente fiammata ha massimizzato il suo effetto ed il giocatore è Atterrato. Dopo che l'Azione Speciale Breath Fire è conclusa, l'attivazione di questo giocatore termina immediatamente.

CHAINSAW*

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) il giocatore armato di Chainsaw (Motosega) può effettuare un'Azione Speciale "Attacco con la Motosega". Esattamente come durante un'Azione Blocco, individuare un singolo giocatore avversario In Piedi come bersaglio dell'Azione Speciale "Attacco con la Motosega". Non ci sono limiti di quanti giocatori con questo Tratto possano effettuare questa Azione Speciale nel turno della loro squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale "Attacco con la Motosega" tira 1D6:

- Con un risultato di 2+ o più la Motosega colpisce il bersaglio dichiarato.
- Con un risultato di 1, la Motosega "rincula" colpisce invece chi la brandisce!
- In entrambi i casi effettuare un Tiro Armatura per il giocatore colpito dalla Motosega, aggiungendo +3 al risultato.
- Se il tiro supera il Valore Armatura (AV) del bersaglio, questa è rotta ed il bersaglio è Atterrato e si effettua un Tiro Infortunio. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo, questo risulterà un Turnover.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può usare la Motosega una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle Abilità Frenzy o Multiple Block) e, se viene usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muoversi dopo averla usata.

Se questo giocatore Cade o è Atterrato, l'Allenatore avversario può aggiungere +3 al Tiro Armatura effettuato contro di lui.

Se un giocatore avversario effettua un'Azione Blocco contro un giocatore armato di Motosega ottenendo un risultato Attaccante a Terra (Player Down) o Difensore a Terra (Pow), un +3 è applicato al Tiro Armatura. Se si ottiene un risultato Entrambi Atterrati (Both Down) un +3 è applicato ad entrambi i Tiri Armatura.

Per finire un giocatore armato di Motosega la può usare quando effettua un'Azione Fallo, tirare 1D6 per il rinculo come descritto sopra. Una volta fatto aggiungi 3+ al Tiro Armatura.

DECAY*

Quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla Tabella degli Infortuni, applicare un modificatore +1 a tutti i tiri effettuati contro di lui sulla Tabella delle Perdite.

DRUNKARD*

Questo giocatore subisce una penalità -1 al tiro del dado quando tenta un Rush.

HIT AND RUN

Dopo che un giocatore con questo Tratto esegue un'Azione Blocco, può immediatamente muovere di una casella gratis ignorando le Zone Tackle fintantoché sia ancora In Piedi. Deve essere garantito che dopo questo movimento gratuito il giocatore non sia Marcato o stia Marcando un qualsiasi giocatore avversario.

HYPNOTIC GAZE
Durante la sua attivazione il giocatore può usare un'Azione Speciale Hypnotic Gaze. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare questa Azione Speciale nominare un singolo giocatore avversario In Piedi che non abbia perso la sua Zona Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un Test di Agilità applicando un modificatore -1 per ogni giocatore (al di fuori di quello nominato) che lo stia Marcando. Se il test è superato il giocatore nominato perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione.

Questo giocatore può muovere prima di effettuare questa Azione Speciale secondo le normali regole del Movimento. Tuttavia una volta che questa Azione Speciale è risolta, questo giocatore non potrà muovere ulteriormente e la sua attivazione è terminata.

KICK TEAM-MATE
Una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'Azione Speciale "Calciare un Compagno di Squadra" e tentare di calciare un compagno di squadra con il tratto Right Stuff, In Piedi, ed adiacente a lui.

Per effettuare questa Azione Speciale seguire le stesse regole per l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Tuttavia se l'Azione Speciale Calciare un Compagno di Squadra è un Fumble, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un Tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'Abilità Mighty Blow +X), l'Allenatore avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

LONER (X+)*
Un giocatore con l'Abilità Loner può usare i Re-Roll di Squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare il Re-Roll di Squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga ripetuto il tiro, ma il Re-Roll di Squadra è perso come se fosse stato usato.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

MY BALL*
Un giocatore con questo Tratto non può dare il pallone a nessuno quando ne è in possesso, di conseguenza non può effettuare Azioni Passaggio o Hand-Off, o usare qualsiasi altra Abilità o Tratto che potrebbe permettere di rinunciare al possesso del pallone. L'unico modo per cui possa perdere il possesso del pallone è essere Atterrato, Piazzato Prono o Cadere per effetto di un'Abilità o Tratto o Regola Speciale di un modello avversario.

NO HANDS*
Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

PICK-ME-UP
Alla fine del turno avversario, tirare un D6 per ogni giocatore Prono, non Stordito della propria squadra entro 3 caselle dal giocatore In Piedi con questo Tratto. Con un risultato di 5+, il giocatore Prono può immediatamente alzarsi in piedi.

PLAGUE RIDDEN
Una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Tratti Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla Tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come effetto di un'Azione Blocco o Fallo commessa da un giocatore con questo Tratto della tua squadra, ed il giocatore avversario non può essere salvato dal Medico, puoi usare questo Tratto. Se lo fai il giocatore avversario non muore ma viene infettato dalla peste virulenta.

Se la tua squadra è soggetta alla regola speciale "Favorito di Nurgle", un nuovo Rotter Lineman può essere piazzato immediatamente nello spazio Riserve della panchina della tua squadra (questo potrebbe portare la squadra ad avere oltre 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 4 della sequenza Post partita, il giocatore può essere ingaggiato permanentemente esattamente come un Giocatore Vagabondo (Journeymen) che ha giocato per la tua squadra.

POGO STICK
Durante il suo movimento invece di Saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, il giocatore con questo Tratto può scegliere di Saltare oltre ogni singola casella adiacente, incluse quelle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o Saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi, può ignorare qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbero normalmente per essere Marcato nella casella di partenza o di arrivo del Salto.

Un giocatore con questo Tratto non può avere l'Abilità Leap.

PROJECTILE VOMIT
Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale “Proiettile di Vomito”. Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale “Proiettile di Vomito”. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale “Proiettile di Vomito” tirare 1D6:

- Con un risultato di 2+ questo giocatore rigurgita bile acida contro il bersaglio dichiarato.
- Con un risultato di 1 rutta e sbuffa ricoprendosi di bile,
- In entrambi i casi, un Tiro Armatura è eseguito contro il giocatore colpito dal Proiettile di Vomito. Questo Tiro Armatura non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può effettuare questa Azione Speciale una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle Abilità Frenzy o Multiple Block).

REALLY STUPID*
Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'azione che vuole effettuare ma prima di averla effettuata, deve tirare 1D6 applicando un modificatore 2+ al tiro del dado se questo giocatore è adiacente ad uno o più dei suoi compagni di squadra che non abbiano questo Tratto:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde la sua Zona Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

REGENERATION
Dopo che un Tiro Perdita è stato effettuato contro questo giocatore tirare 1D6. Con un risultato di 4+ il giocatore guarisce dalla Perdita e viene collocato invece nello spazio delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

RIGHT STUFF*
Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) di 3 o meno, può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l'Abilità Throw Team-Mate.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

SECRET WEAPON*
Alla fine di un Drive in cui questo giocatore ha partecipato, a prescindere che il giocatore sia ancora sul campo o meno, viene Espulso come per aver commesso un Fallo.

STAB
Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale “Stab”. Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale “Stab”. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale “Stab” tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.
- Se Stab è usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

STUNTY*
Quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche i Tratti Bombardier, Chainsaw e Swoop.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'Azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo Test di Agilità.

Per finire i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la Tabella degli Infortuni Stunty.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

SWARMING
Durante ogni inizio di una sequenza di un Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3, puoi prendere 1D3 giocatori con questo Tratto dallo spazio delle Riserve della tua panchina e schierarli in campo, portando così il numero dei tuoi giocatori in campo oltre 11. Questi giocatori non possono essere piazzati sulla linea di Scrimmage o nelle aree laterali. I giocatori Swarming devono essere piazzati nella loro metà campo.

Quando si usa il Tratto Swarming, un Allenatore non può mai piazzare in campo più giocatori con il Tratto Swarming del numero dei giocatori con il Tratto Swarming già presenti in campo. Quindi, se una squadra ha già in campo due giocatori con il Tratto Swarming e tira per 3 ulteriori giocatori che possono entrare in campo per Swarming, solo un massimo di 2 giocatori possono entrare in campo per Swarming.

SWOOP
Se questo giocatore è lanciato da un giocatore con l'Abilità Throw Team-Mate, usare la Sagoma della Rimessa in Gioco anziché la Sagoma della Direzione Casuale per vedere dove atterra. L'Allenatore mette la Sagoma della Rimessa in Gioco sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi sposta il giocatore di un 1D3 caselle nella direzione indicata dal tiro di 1D6 sulla Sagoma della Rimessa in Gioco.

TAKE ROOT*
Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole eseguire, ma prima di eseguirla, tirare 1D6:

- Con un risultato di 1 il giocatore diventa "Radicato",

  – Un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.

  – Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'Azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.

- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-Off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

THROW TEAM-MATE
Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che gli permette di lanciare un compagno di squadra con il Tratto Right Stuff.

TIMMM-BER!
Se questo giocatore ha una caratteristica di MA (Capacità di Movimento) di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli sia al momento adiacente. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

TITCHY*
Questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni Test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario Dodgia in una casella nella Zona Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il Test di Agilità.

TRICKSTER
Quando questo giocatore sta per essere oggetto di un'Azione Blocco o un'Azione Speciale che rimpiazzi l'Azione Blocco (con l'eccezione delle Azioni Blocco causate dall'Azione Speciale di Movimento Palla & Catena), prima di determinare quanti dadi verranno tirati, il giocatore può essere rimosso dalla sua casella originale e piazzato in qualsiasi altra casella non occupata adiacente al giocatore che sta effettuando l'Azione Blocco. Poi l'Azione Blocco viene eseguita normalmente. Se il giocatore che usa questo Tratto è in possesso del pallone e si piazza nella Area di Meta avversaria, l'azione Blocco viene prima risolta completamente prima che il Touchdown sia assegnato.

UNCHANNELLED FURY*
Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

SQUADRE

Questa sezione contiene le liste utilizzate per creare una squadra debuttante di Blood Bowl da usare nelle partite di Lega. Sono spiegate le regole speciali dei diversi tipi che tutte le squadre hanno, descrivendo i vantaggi e gli svantaggi che queste portano a una squadra. Infine, spiega anche brevemente i "Tiers" (Livelli), un metodo utilizzato per dare un'idea dei relativi punti di forza e di debolezza delle squadre debuttanti di Blood Bowl.

REGOLE SPECIALI

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl sono, nonostante le apparenze, abbastanza semplici nel loro comportamento e nell'approccio al grande gioco. Altre no. Che siano loro Morti Rianimati, devoti ai Dei dell'Oscurità o Pelleverde corrotti, molte squadre differiscono leggermente dalla norma.

Le regole speciali rappresentano le diverse sfumature delle razze e delle squadre e si dividono in due categorie: la prima, a cui appartengono le regole speciali "Regionali", così denominate come famose Leghe o competizioni, e che sono collegate a squadre che giocano tradizionalmente in queste Leghe. La loro funzione è rendere facile determinare quali Incentivi può o non può prendere una squadra, semplificando così le impenetrabili e complicate regole e regolamenti della NAF (un'associazione internazionale di Allenatori dedicati al Blood Bowl).

La seconda categoria, le regole speciali di "Squadra", contiene regole più complesse. Queste si occupano di una caratteristica unica della squadra, qualcosa che la distingue dalle altre. Queste regole speciali garantiscono alla squadra certe benefici non goduti dalle altre squadre.



REGOLE SPECIALI REGIONALI

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:

BADLANDS BRAWL
La Badlands Brawl ospita moltissime squadre di Pelleverde e Ogre. Non sorprende che il Blood Bowl nelle Badlands sia un affare brutale, violento ed estremamente disonesto, ma queste sono virtù che lo rendono sempre popolare tra i tifosi.

ELVEN KINGDOMS LEAGUE
Una delle leghe più antiche del mondo conosciuto, la Elven Kingdoms League è orgogliosa di sostenere le tradizioni del Blood Bowl classicamente corretto. Molti lo trovano noioso ma, in termini di eleganza e competenza, non è seconda a nessuno.

HALFLING THIMBLE CUP
Tradizionalmente, gli Halfling sono stati associati più strettamente alle arti culinarie piuttosto che al mondo dello sport professionistico. Negli ultimi anni questo è cambiato molto, e la Thimble Cup è diventata un pilastro del calendario del Blood Bowl.

LUSTRIAN SUPERLEAGUE
La Lustrian Superleague è la competizione più antica del mondo e sede di molte delle squadre più antiche di questo sport. Per millenni è stata chiusa a tutti tranne alle squadre dei Lizardmen, ma negli ultimi anni ha aperto le sue fila per accogliere altre razze.

OLD WORLD CLASSIC
Dal crollo della NAF, il Blood Bowl nel Vecchio Mondo ha sofferto. Ma negli ultimi anni le fortune dello sport sono migliorate, in gran parte grazie alla fondazione della Old World Classic, una competizione che riunisce molte leghe minori.

SYLVANIAN SPOTLIGHT
Per molti decenni la Sylvanian Spotlight è stato l'unico posto in cui la maggior parte delle squadre di Non Morti potevano sperare di competere. Negli ultimi anni, lo sviluppo della magia della protezione solare ha cambiato questo, permettendo agli atleticamente inclini Non Morti di giocare sempre e ovunque!

UNDERWORLD CHALLENGE
Una lega segreta che, fino a poco tempo fa, molti esperti hanno rifiutato credere addirittura esistesse! L'Underworld Challenge ospita molte strane e diverse squadre, che raramente si vedono alla luce del giorno. Per essere uno spettacolo orribile, non è seconda a nessuno.

WORLDS EDGE SUPERLEAGUE
Giocata sulle alte vette sotto i cieli sereni, la Superleague è l'orgoglio del regno nanico. Le partite durano molte ore in quanto le regole sono accuratamente controllate e ricontrollate, assicurandosi che la purezza dell'opera sacra di Roze-El venga mantenuta. È interessante notare che in Nanesco, "venerabile" e "noioso", si scrivono allo stesso modo.

REGOLE SPECIALI DI SQUADRA

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:

BRIBERY AND CORRUPTION

Molte squadre sono leggendariamente senza scrupoli. Tali squadre eccellono nella violenza e nel gioco sporco. Inoltre, non hanno paura di esercitare la propria influenza sugli arbitri, neanche attraverso estorsioni o ricatti, incoraggiandoli a chiudere un occhio anche davanti alle più illegali delle procedure illegali!

Ci vuole davvero un arbitro con una grande forza di volontà per rischiare di farsi nemica una squadra così rinomata per reagire... male nei confronti di qualsiasi arbitro che ne rimproveri il suo comportamento:

- Una volta per partita, quando si tira sulla Tabella Chiamata del Fallo, puoi ripetere un tiro di 1 naturale.

Inoltre, una squadra con questa regola speciale può acquistare determinati Incentivi ad un prezzo ridotto, come annotato nella descrizione di tale Incentivo.

FAVOURED OF...

I seguaci dei Poteri Perniciosi sono attratti dal Blood Bowl, rendendo omaggio ai loro dei oscuri attraverso la violenza sul campo. Mentre molte squadre adorano il Caos come credo supremo, molti altre dedicano le loro anime interamente ad un'unica divinità protettrice.

Alcuni incentivi sono disponibili solo per le squadre che sono "Favoured of ..." uno specifico potere del Caos, come indicato nella loro descrizione. Una squadra può essere indicata come: Favoured of Chaos Undivided, Favoured of Hashut, Favoured of Khorne, Favoured of Nurgle, Favoured of Slaanesh o Favoured of Tzeentch. In alcuni casi, tuttavia, puoi essere in grado di scegliere l'allineamento della squadra quando la squadra è creata per la prima volta, come nel caso dei Chaos Renegades.

Una squadra con questa regola speciale non può cambiare il suo allineamento.

LOW COST LINEMEN

Alcune squadre schierano Linemen di grande abilità e capacità. Altro le squadre non li schierano e si avvarranno felicemente dei più inutili dei giocatori per completare i propri ranghi. Prontamente disponibili, facilmente sostituibili e di solito disposti a lavorare per pochi soldi, tali giocatori colmano i vuoti nei Roster, ma raramente faranno molto di più!

Le squadre con questa regola speciale non sono molto esigenti nei confronti dei Linemen che assumono. Per compensare questo, di solito non si preoccupano di pagarli:

- In Lega (ma non per partite di esibizione), quando si calcola il Valore Corrente di qualsiasi giocatore Lineman ingaggiato a tempo indeterminato in una squadra con questa regola speciale, la Quota di Ingaggio di quel giocatore non è inclusa.

MASTERS OF UNDEATH

Le squadre con questa regola speciale rientrano tutte nella più ampia categoria dei "Non Morti". Generalmente create dalla rianimazione dei cadaveri di giocatori appena deceduti e riportati in gioco da negromanti appassionati di atletica, queste squadre non sempre funzionano come le loro controparti più vitali!

L'Allenatore di questa squadra è sostituito da un Negromante. Una volta per partita, può "Richiamare dalla Morte":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non ha i Tratti Rigenerazione o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO, e se non può essere salvato da un Medico, un nuovo giocatore novellino del tipo Zombie Lineman, viene immediatamente posizionato nello spazio Riserve della panchina della squadra di "Non Morti". Nota che questo potrebbe portare la squadra ad avere più di 16 giocatori per il resto della partita.
- Durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, questo giocatore può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nella sua Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Negromante può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

VAMPIRE LORD

L'Allenatore di questa squadra è rimpiazzato da un Vampire Lord. Una volta per partita, durante la Sequenza Post-Partita, può "Evocare un Thrall":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non abbia i Tratti Regeneration o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO durante la partita, e se non può essere salvato da un Medico, durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, un nuovo Thrall Lineman può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nel suo Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Vampire Lord può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

TIER

Non tutte le squadre sono create uguali. Alcune squadre principianti sono più impegnative da allenare rispetto ad altre sia a causa del modo in cui i giocatori e le loro diverse Abilità interagiscono, o perché di fondo dovranno sempre lottare per vincere (dopotutto, che possibilità avrebbe davvero una squadra di Halfling contro una squadra di Dark Elf?). Questo è del tutto intenzionale e nel corso degli anni moltissimi Allenatori esperti hanno assaporato la sfida di giocare per vincere con delle squadre che potrebbero essere considerate abbastanza improbabili come vittoriose!

Tutte le squadre appartengono a uno dei tre Tier, come descritto in dettaglio nel loro elenco di squadre:

- Tier 1 è occupato dalle squadre più forti e permissive, quelle che possono facilmente riprendersi dagli errori e contrattempi.
- Tier 2 è costituito da quelle squadre che spesso richiedono un po' più di esperienza da parte dell'Allenatore per eccellere. Sono tutte squadre altamente competitive, ma spesso un piccolo errore può rivelarsi costoso!
- Tier 3, altrimenti noto come squadre "Stunty", ospita le squadre più difficili da padroneggiare. Halfling, Goblin e altre, tali squadre sono spesso vittime da parte dei duri giocatori più grandi e più forti, ma possono comunque esibirsi bene nelle mani di un'Allenatore esperto. Per chiunque desideri una vera sfida ma un gioco davvero divertente, le squadre Stunty sono la scelta giusta!

GLOSSARIO



- **AG (AGILITY)** Caratteristica di Agilità di un giocatore.
- **APOTHECARY** Medico.
- **ASSISTANT COACH** Assistente Allenatore.
- **AV (ARMOUR VALUE)** Caratteristica del Valore Armatura di un giocatore.
- **BADLY HURT** Gravemente Ferito, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **BIG GUYS** Giocatori "grandi" di una squadra, quelli con Caratteristica di Forza di 5+.
- **BLITZ** Un'Azione che combina un'Azione Movimento ed un'Azione Blocco.
- **BLITZERS** Giocatori "punta di diamante" di ogni squadra.
- **BLIZZARD** Bufera di Neve.
- **BLOCKERS** Giocatori "pesanti" di una squadra.
- **BOMB PASS** Passaggio Bomba.
- **BOTH DOWN** Entrambi a Terra.
- **BOUNCE** Rimbalzo.
- **CAS (CASUALTY)** Perdita, il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **CATCHERS** Ricevitori di una squadra.
- **CHEERLEADERS** Ragazze Pon Pon.
- **COACH** Allenatore.
- **COMMON INDUCEMENTS** Incentivi Comuni.
- **COMP** Completo.
- **CTV (CURRENT TEAM VALUE)** Valore Corrente di Squadra.
- **DEAD** Morto.
- **DEVIATE** Deviazione.
- **DODGE** Smarcarsi (Dodgiare), uscire dalla Zona Tackle di un avversario.
- **DRIVE** Segmento di gioco che può comprendere uno o più turni. Termina con un Touchdown, o la fine di un Tempo.
- **FANS** Tifosi.
- **FF (FAN FACTOR)** Il numero dei Tifosi al seguito di una squadra.
- **FOUL** Fallo.
- **FUMBLE** È una "svirgolata", il giocatore "perde" la palla dalla casella in cui si trova.
- **HAND-OFF** Passaggio di Mano. Quando si passa la palla ad un giocatore In Piedi adiacente.
- **INDUCEMENTS** Incentivi.
- **JOURNEYMEN** Giocatori Vagabondi.
- **KICK-OFF** Calcio d'inizio.
- **KO (KNOCKED OUT)** "Messo fuori combattimento", il giocatore viene posizionato nel corrispondente spazio della Panchina.
- **LASTING INJURY** Infortunio Persistente.
- **LINE OF SCRIMMAGE** Linea di Scrimmage, la linea centrale del campo che lo divide in due parti uguali.
- **LINEMEN** Uomini di Linea, il giocatore base di ogni squadra (anche se chiamato in altri modi).
- **LONG PASS** Passaggio Lungo.
- **MA (MOVEMENT ALLOWED)** Caratteristica di Movimento di un giocatore.
- **MNG (MISS NEXT GAME)** Perde la prossima partita.

- **MVP** Miglior Giocatore in Campo.
- **NI (NIGGLING INJURY)** Infortunio Serio.
- **NUFFLE** Divinità protettrice del Blood Bowl.
- **PA (PASSING ABILITY)** Caratteristica di Abilità nel Passaggio di un giocatore.
- **PERFECT CONDITIONS** Condizioni Perfette.
- **PETTY CASH** Borsellino.
- **PLAYER DOWN** Attaccante a Terra.
- **POURING RAIN** Acquazzone.
- **POW** Difensore a Terra.
- **PRAYERS TO NUFFLE** Preghiere a Nuffle (vedi Tabella).
- **PRONE** Prono, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in su.
- **PUSH BACK** Spintonato.
- **QUICK PASS** Passaggio Rapido.
- **RE-ROLL** Ritiro dei dadi.
- **ROLLING OFF** Tiro in contemporanea da parte dei due Allenatori di un singolo dado. Il più alto vince.
- **ROSTER** Scheda di Squadra, il foglio dove vengono annotate i giocatori, le loro Abilità e variazioni, Tesoreria, Re-Roll, eccetera.
- **RUNNERS** Corridori di una squadra.
- **RUSH** Passi Aggiuntivi, quando un giocatore si muove di una o due caselle extra oltre la sua Capacità di Movimento.
- **SCATTER** Dispersione.
- **SERIOUS HURT** Ferita Seria.
- **SERIOUS INJURY** Infortunio Serio.
- **SHORT PASS** Passaggio Corto.
- **SPP (STAR PLAYER POINTS)** Punti Star Player, i punti esperienza che un giocatore ottiene compiendo alcune azioni in partita.
- **ST (STRENGHT)** Caratteristica di Forza di un giocatore.
- **STUMBLE** Difensore Incespica.
- **STUNNED** Stordito, un giocatore posizionato disteso a terra a faccia in giù.
- **SWELTERING HEAT** Caldo Soffocante.
- **TACKLE ZONE** Zona Tackle, la zona di "placcaggio" di un giocatore In Piedi corrispondente alle 8 caselle a lui adiacenti.
- **TD (TOUCHDOWN)** Meta.
- **THROWERS** Lanciatori di una squadra.
- **TOUCHBACK** Quando la palla esce dal campo o finisce nella metà campo della squadra che calcia. Può essere data in mano ad un giocatore a scelta della squadra che riceve.
- **TREASURY** Tesoreria.
- **TV (TEAM VALUE)** Valore di Squadra.
- **TURNOVER** Cambio improvviso di turno. La squadra non attiva diventa quella attiva.
- **UNDERDOG** Sfavoriti.
- **VERY SUNNY** Soleggiato.
- **WEATHER** Condizioni Meteo.

