

RICOMPENSE LUCENTI

Sezione di regole opzionali che introduce nuovi Trofei, Leghe e ricompense alternative a quelle più note dei quattro Trofei maggiori.

Dopo il collasso della NAF per un certo periodo non ci furono né tornei né competizioni. Non passò tuttavia molto tempo che le emittenti di Cabalvision e i principali sponsor che avevano supportato la NAF si riunissero e iniziassero ad organizzare tornei più formali, ricchi di premi e con squadre di prestigio.

TORNEI DI BLOOD BOWL IN STILE LEGA

In realtà anche se le chiamano Leghe, ciò che fanno le squadre è partecipare ai Tornei che si svolgono costantemente in tutto il Vecchio Mondo e oltre. Il proposito di questa sezione è presentare alcune alternative al modo standard in cui termina una stagione, proporre modi per ricreare famose competizioni e catturare l'emozione di contendersi un trofeo più entusiasmante e prestigioso, sperando di permettere agli Allenatori di esplorare al meglio la natura del gioco. I Tornei di seguito indicati contengono vari montepremi o incentivi unici che Allenatori e Commissari di Lega sono invitati a provare.

Le regole per i Tornei Post-Stagione sono piuttosto semplici: funzionano come le regole standard per le Leghe presentate nel Primo Almanacco di Blood Bowl o nel Death Zone, dove un torneo si svolge nel corso di varie giornate.

SQUADRA DELL'ANNO ORCIDAS

Orcidas è sempre stato di punta dell'abbigliamento sportivo in tutto il mondo conosciuto, un successo stupefacente per un'azienda di sarti pelleverde. Ogni anno Orcidas sponsorizza fieramente un Torneo nel Passo della Fiamma Nera.

PREMI

Oltre ai premi standard disponibili alla fine di una stagione di Lega, la squadra vincitrice della coppa può dare a un giocatore determinato a caso un aumento di +1AV a rappresentare il fatto che indossa una splendida divisa nuova, cucita con la tradizionale robustezza tipica della cultura orchesca.

PREMIO PIETRA FORTUNATA DEGLI ELFI

Ogni anno le squadre di tutto il mondo si recano a Hoeth, per competere per questo premio. Questo premio creato dai Custodi del Sapere di Hoeth ha la forma di una meravigliosa targa di cristallo. Si dice che porti fortuna alla squadra che lo vince.

REGOLE SPECIALI

Durante le semifinali e finali dei Play-Off di stagione, un singolo giocatore di ciascuna squadra viene toccato dalla grandezza della Pietra Fortunata. Determinare a caso un giocatore di ciascuna squadra, egli guadagna l'Abilità Pro per la durata della partita. Se quel giocatore ha già l'Abilità Pro o il Tratto Loner, determinare un altro giocatore a caso.

PREMI

Oltre ai premi standard disponibili alla fine di una stagione di Lega, la squadra vincitrice ottiene un Re-Roll di Squadra addizionale per la durata della stagione di Lega standard successiva in cui gioca. Questo Re-Roll non costa pezzi d'oro, ma aumenta il Valore di squadra.

Inoltre il giocatore che ha conseguito l'MVP per la partita finale ottiene l'Abilità Pro, aumentarne il costo di conseguenza. Se l'MVP ha già l'Abilità Pro o il Tratto Loner, determinare un altro giocatore a caso.

COPPA ABC (ASSOCIATED BROADCASTING CONJURERS)

ABC è una delle emittenti della Cabalvision più antiche e popolari fra gli spettatori sportivi. ABC tiene annualmente il suo Torneo a Nuln. Si tratta di un evento zeppo di star con svariate apparizioni sul tappeto rosso di personaggi famosi nel Vecchio Mondo.

REGOLE SPECIALI

Durante le partite semifinali e finali dei Play-Off di fine stagione le due squadre tirano 1D3, chi ottiene il risultato più alto è considerato avere un valore addizionale +1 di Cheerleader a rappresentare il supporto aggiuntivo dei tifosi occasionali attirati dalle celebrità spalla a spalla con i giocatori.

LEGHE DI LUSTRIA

IL ROMBO DELLA GIUNGLA

COPPA KROXIDON

Questa è una variazione di una normale stagione di Lega, da cui differisce per alcuni aspetti chiave:

APERTA A TUTTI

La Coppa Kroxidon è aperta a tutti. Gli allenatori che vi partecipano possono usare qualsiasi squadra essi desiderano e avranno l'usuale Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro (o l'ammontare deciso dal Commissario di Lega) da spendere per creare la propria squadra.

INCENTIVI

Tutti gli Incentivi sono ammessi alla Coppa Kroxidon.

TANTI PREMI GLORIOSI

Le squadre che vincono a Lustria sono ricompensate con montagne d'oro. Le squadre che si piazzano al top nella Coppa Kroxidon sono ricompensate come segue:

PREMI LUCCICANTI

Come di consueto le squadre che si piazzano al Primo, Secondo e Terzo posto ricevono premi in denaro come descritto a pag. 44 del Manuale di Gioco in Italiano (pag. 99 regolamento originale in Inglese).

COPPA KROXIDON

In aggiunta ai premi usuali, il vincitore riceverà la scintillante Coppa Kroxidon, un trofeo molto ricercato e di valore. La coppa emette una strana e potente energia, che ha la capacità di curare e ringiovanire i giocatori. La squadra che detiene il trofeo ottiene uno dei seguenti Incentivi gratuitamente prima di ogni partita:

- Igor, Assistente Mortuario (per Shambling Undead, Necromantic Horror, Tomb Kings e Vampire).
- Medico della Peste (per Nurgle).
- Medico Vagabondo (per tutte le altre squadre).

CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

Le giungle di Lustria, sono calde, umide, e ambienti profondamente ostili! Il calore è onnipresente e assolutamente sfiancante anche per i giocatori più duri. Ma non è solo con il calore che le squadre dovranno confrontarsi. La pioggia è costante, quasi un diluvio continuo che può allagare uno stadio in pochi momenti. Per rappresentare queste condizioni uniche in cui si imbattono le squadre a Lustria, si userà la seguente Tabella delle Condizioni Meteo durante la Coppa Kroxidon:

TABELLA - CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

2D6 RISULTATO

2 PRAISE THE SUN GODS (PREGHIERA AGLI DEI DEL SOLE)

Il sole picchia duro sopra la sommità della foresta, rendendo l'aria al di sotto una fornace ed il terreno duro come la roccia! Se un giocatore Cade a Terra mentre stava effettuando del Rush, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura. Inoltre, applicare totalmente la regola della Condizione Ondata di Calore.

3 HEAT WAVE (ONDATA DI CALORE)

Un giorno glorioso, ma il calore inizia a salire, diventa sempre più arduo per i giocatori anche soltanto muoversi. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.

4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

È afoso e ci sono i moscerini, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

11 JUNGLE SHOWERS (DOCCE NELLA GIUNGLA)

Piovono delle enormi, grosse gocce d'acqua che rendono la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

12 TROPICAL MONSOON (MONSONE TROPICALE)

Cascate di pioggia si riversano dalla sommità della foresta creando un vero e proprio muro d'acqua, il terreno diventa un pantano e la visibilità è fortemente ridotta. Mentre imperversa il monzone, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).