

BLOOD BOWL



MANUALE



KHEMRI MUMMY



SKINK



DWARF BLITZER



HACK ENSLASH



BEASTMAN



UNDEAD CHEERLEADER



HALFLING



WITCH ELF



HUMAN THROWER



RAMTUT III



THRALL



ORC LINEMAN



OGRE



KROXIGOR



MORG 'N' THORG

Just some of the wide range of Blood Bowl miniatures that are available.

LIVING RULEBOOK 5.0 + REVISIONE 2008

Dopo anni di prove ed accese discussioni, questa è la più recente edizione del Blood Bowl. Quando verrà resa ufficiale, questa edizione resterà immutata per diversi anni a venire. Lo scopo principale di questa edizione del gioco è di consentire alle squadre di lega di giocare nel formato Perpetual Blood Bowl League (PBBL) senza il bisogno di riavviare la lega per i nuovi entrati. Games Workshop è stata lieta di mettere a disposizione gratuitamente il LRB dal suo sito web, e lo sarà ancora nel prevedibile futuro. Per quelli di voi cui sono familiari le regole della versione 5.0 è possibile scaricare la lista completa delle modifiche e delle correzioni in un file separato dal sito web. Tutte le modifiche e le correzioni tipografiche dalla versione 5.0 sono state evidenziate in rosso per poter essere identificate facilmente. Voglio estendere i miei ringraziamenti a tutti i play-tester per il loro lavoro ed il loro contributo in questi ultimi quattro anni, e soprattutto al BBRC che ha completato questo progetto quando io ho dovuto dedicarmi ad altri progetti.

Possa Nuffle benedire sempre i vostri dadi.

Jervis Johnson

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	2	SCATTARE – Go for it!.....	20	REGOLE OPZIONALI DI LEGA	34
COMPONENTI.....	2	FORNIRE ASSISTENZA A UN BLOCCO ..	21	ASSEGNAZIONE DEL M.I.C.....	34
PREPARAZIONE DEL GIOCO	6	INTERCETTI & FUMBLE	22	MODIFICHE ALLE SPESE DI GESTIONE ..	34
IL CALCIO D'INIZIO - Kick-off	6	FALLI.....	23	ESCLUSIONE DEGLI INCENTIVI	34
LA SEQUENZA DI GIOCO.....	7	ABILITÀ	23	UTILIZZO DEGLI INCENTIVI IN PARTITE	
SPOSTARE IL SEGANLINO DEL TURNO	7	LEGHE DI BLOOD BOWL	24	SINGOLE.....	34
AZIONI DEI GIOCATORI	7	AVVIARE UNA LEGA.....	24	CARTE SPECIALI	34
TURNOVER.....	7	SCHEDA DI SQUADRA.....	24	POPOLARITÀ GRATUITA	34
MOVIMENTO	8	TESORERIA.....	24	DENARO AGGIUNTIVO	34
ZONE DI PLACCAGGIO.....	8	VALORE DI SQUADRA	25	VARIANTI LOCALI ("House Rules")	35
RACCOGLIERE LA PALLA.....	8	REGISTRO DELLE PARTITE.....	25	CARTE SPECIALI.....	36
BLOCCHI	9	INFORTUNI.....	25	MAZZO DELLE TATTICHE SPECIALI.....	36
BLITZ.....	9	TABELLA DELLE FERITE	25	MAZZO DELLO SCOMPIGLIO.....	37
FORZA.....	9	PUNTI FUORICLASSE	25	MAZZO DEGLI OGGETTI MAGICI	38
ATTERRAMENTI E INFORTUNI	11	COME SI GUADAGNANO I PUNTI		MAZZO DEGLI SPORCHI TRUCCHI.....	39
INFORTUNI	11	FUORICLASSE.....	26	MAZZO DEL KARMA POSITIVO.....	40
SOSTITUZIONI.....	11	TABELLA DEI PUNTI FUORICLASSE	26	MAZZO DEGLI EVENTI CASUALI	42
TABELLA DEGLI INFORTUNI	11	TIRI AVANZAMENTO.....	26	MAZZO DELLE MISURE DISPERATE.....	43
LANCIARE LA PALLA	12	TABELLA DEI TIRI AVANZAMENTO	26	DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ.....	44
LANCIARE.....	12	NUOVE ABILITÀ	26	DESCRIZIONE DEGLI INCENTIVI.....	50
RICEVERE	12	AUMENTO DELLE CARATTERISTICHE	26	ELENCO DEI FUORICLASSE.....	52
RIMBALZI.....	12	TIRARE DADI DOPPI.....	27	LE SQUADRE	55
RIMESSE IN GIOCO	12	AVANZAMENTI E VALORE DEI GIOCATORI.....	27	AMAZZONI	55
TURNOVER.....	12	TABELLA MODIFICATORI DEL VALORE	27	CAOS	55
REROLL.....	14	GIOCARE LE PARTITE DI LEGA	28	ELFI	55
REROLL DI SQUADRA	14	SEQUENZA DI GIOCO PRE-PARTITA	28	ELFI ALTI.....	56
REROLL INDIVIDUALI	14	LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE	28	ELFI OSCURI	56
ABILITÀ	14	TRASFERIMENTO DI DENARO DALLA		ELFI SILVANI	56
VINCERE LA PARTITA	15	TESORERIA AL BORSELLINO	28	GOBLIN	57
SEGNARE UN TOUCHDOWN NEL PROPRIO		INCENTIVI	28	HALFLING	57
TURNO	15	SEQUENZA POST-PARTITA	29	KHEMRI.....	57
SEGNARE NEL TURNO AVVERSARIO.....	15	TIRI AVANZAMENTO	29	NANI	58
RIAVVIARE LA PARTITA.....	15	AGGIORNAMENTO DEL LA LISTA DI		NANI DEL CAOS	58
ABBANDONARE LA PARTITA.....	15	SQUADRA	29	NECROMANTI.....	58
REGOLE ADDIZIONALI	16	SPESE DI GESTIONE.....	29	NON-MORTI	59
CREARE DI UNA SQUADRA	16	ABBANDONO	29	NORSE.....	59
SCHEDA DELLA SQUADRA	16	TORNEI	30	NURGLE.....	59
ACQUISTARE I GIOCATORI.....	16	STAGIONI E TORNEI	30	OGRI	60
REROLL DI SQUADRA E POPOLARITÀ	16	GLI AMBITI PREMI	31	ORCHI	60
STAFF DIRIGENZIALE.....	16	IL TROFEO SPIKE!	32	SKAVEN	60
GUARITORE	17	IL DUNGEONBOWL	32	UMANI	61
LA TABELLA DEL KICK-OFF	18	LA COPPA CAOS	32	UOMINI LUCERTOLA.....	61
I TIFOSI.....	18	IL BLOOD BOWL	33	VAMPIRI	61
LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE	20	ALTRI TORNEI	33	DOMANDE FREQUENTI	62
HAND-OFF	20			NOTE DEL GAME DESIGNER.....	63

Attenzione: questa traduzione non è un documento ufficiale e potrebbe contenere errori. Per qualsiasi controversia si deve sempre fare riferimento alla versione originale in inglese. - aggiornamento del 20/1/09

- ★ PROGETTO DEL GIOCO: JERVIS JOHNSON
- ★ ILLUSTRAZIONE SCATOLA: DAVE GALLAGHER
- ★ ILLUSTRAZIONI REGOLAMENTO: WAYNE ENGLAND, PETE KNIFTON E CARL CRITCHLOW
- ★ ILLUSTRAZIONI COMPONENTI: RICHARD WRIGHT & WAYNE ENGLAND
- ★ TEAM SVILUPPO LRB 6.0 2007-2008: JERVIS JOHNSON, TOM ANDERS, IAN WILLIAMS, STEPHEN BABBAGE, PAUL GEGG E TUTTI I PLAYTESTERS
- ★ EDITOR MANUALE: TOM ANDERS
- ★ EDITOR BACKGROUND: TOM ANDERS e STEPHEN HUTTON
- ★ PRODUZIONE: TOM ANDERS E JOSH BLANCHETTE
- ★ EDIZIONE ITALIANA A CURA DI MAX BORIO, a.k.a. alternat, in collaborazione con la comunità BloodBowl Italia

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Blood Bowl, Games Workshop and the Games Workshop logo, the Citadel castle, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Blood Bowl, Death Zone are all registered trademarks of Games Workshop Ltd. Citadel, the Old World and Skaven are trademarks of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 2006. All rights reserved.

UNITED KINGDOM
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW ROAD
LENTON
NOTTINGHAM NG7 2WS

UNITED STATES
GAMES WORKSHOP INC.
6721 BAYMEADOW DRIVE
GLEN BURNIE, MARYLAND
21060 - 6401

www.BLOODBOWL.com

INTRODUZIONE

“Buonasera, amici sportivi, e benvenuti ad una nuova partita di Blood Bowl. Voi fate parte di una smisurata folla composta da membri di ogni razza che abita il Mondo Conosciuto, tutti ululanti come banshee in attesa della partita di stasera. Oh, certo, c'è anche qualche banshee... Beh, il calcio d'inizio avrà luogo tra venti minuti, quindi abbiamo appena il tempo di riassumere le regole del gioco, prima dell'inizio della partita. Al mio fianco questa sera per commentare la partita è Jim Johnson. 'Sera, Jim!”

“Grazie, Bob! Bene, buonasera, e gente, questa sera vedremo un grande spettacolo! Prima di tutto, per tutti voi a casa che non siete pratici delle regole, ecco come si gioca. Come sapete, il Blood Bowl è un conflitto epico tra due squadre di guerrieri ben armati e decisamente fuori di testa. I giocatori passano, lanciano o corrono con la palla tentando di raggiungere con essa l'altra estremità del campo, l'Area di Meta. Naturalmente, l'altra squadra deve cercare di fermarli e recuperare la palla. Se una squadra porta la palla oltre la linea di Meta avversaria, segna un Touchdown; la squadra che segna il maggior numero di Touchdown alla fine della partita vince l'incontro e viene decretata Campione di Blood Bowl!

Come ci riusciranno?

Più o meno così...”



COMPONENTI

La scatola del gioco Blood Bowl contiene i seguenti componenti

(Nota: poiché questo manuale è disponibile anche come file PDF gratuito, la sezione dedicata ai componenti ha senso solo se hai acquistato il gioco in scatola).

1 Manuale
1 Guida alla pittura
2 Fogli di riferimento
1 Blocco fogli squadra

1 Campo da Blood Bowl
2 Panchine
4 Schede Fuoriclasse
2 Schede Squadra

1 Distanziometro in plastica
1 Sagoma Rimessa in Gioco in plastica
1 Sagoma Dispersione in plastica
4 palloni in plastica

Dadi: 2D6, 1D8, 3 dadi Blocco

Segnalini:

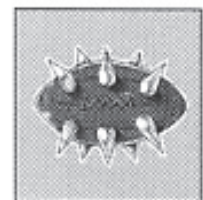
16 segnalini Reroll
 2 segnalini Punti
 2 segnalini Turno
 16 segnalini Scelta Casuale
 1 Moneta per Calcio d'Inizio



Segnalini Reroll



Segnalino Turno



Segnalino Punti

Modelli in plastica:

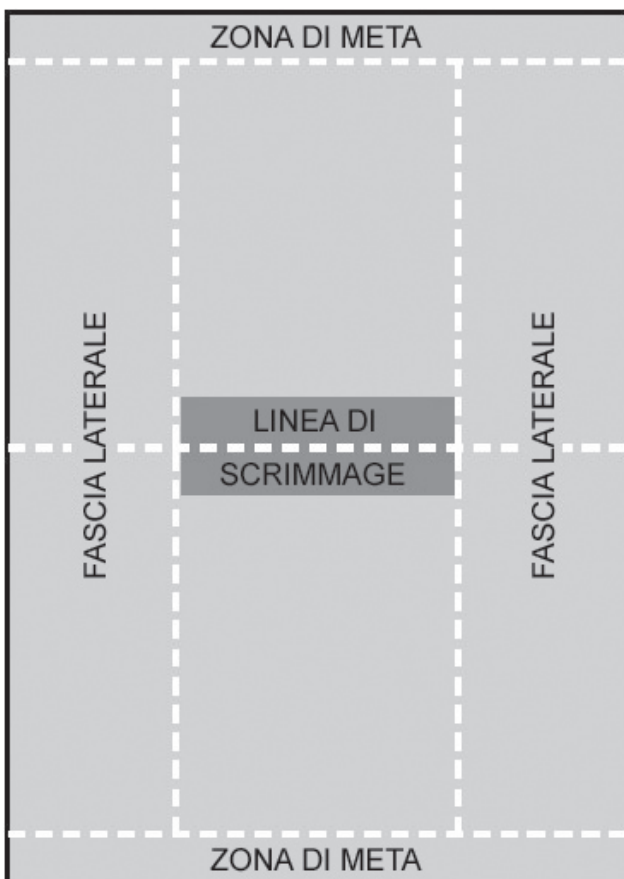
12 giocatori Umani: 6 Uomini di Linea, 2 Blitzler, 2 Lanciatori, 2 Ricevitori.
 12 giocatori Orchi: 6 Orchi di Linea, 2 Orchi Neri, 2 Blitzler, 2 Lanciatori.

★ **Gli Allenatori:** non cercarli nella scatola, perché non ci sono – tu ed il tuo avversario siete gli Allenatori! Per evitare confusione con i giocatori delle squadre (le pedine in plastica) faremo riferimento a te e all'altro giocatore reale come agli Allenatori delle squadre. Tutti i riferimenti ai giocatori sono per le pedine in plastica.

★ **Il Campo di Gioco:** è il campo nel quale hanno luogo le partite di Blood Bowl. È un oggetto grosso e verde (un po' come un Orco) ma non preoccuparti – presto diventerà rosso! È diviso in caselle per regolare il Movimento ed il combattimento; ogni casella può contenere un solo giocatore di Blood Bowl per volta.

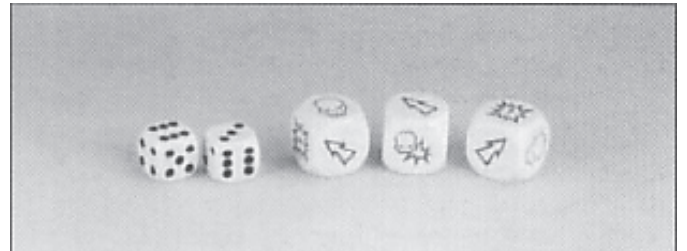
Le aree a ciascuna estremità del campo sono chiamate Zone di Meta. Se una squadra riesce a portare la palla nella Zona di Meta avversaria segna una meta o meglio un Touchdown. È una buona cosa, perché la squadra che ha segnato più mete vince la partita e può darsi alla pazzia gioial!

Al centro del campo c'è la linea di metà campo, e lungo i lati del campo ci sono le linee che segnano i confini delle fasce laterali. Le file di caselle su ciascun lato della linea di metà campo e comprese tra le due linee delle fasce laterali (in tutto 14 caselle) sono noti come linea di Scrimmage. Le diverse aree del campo sono mostrate nello schema qui sotto.

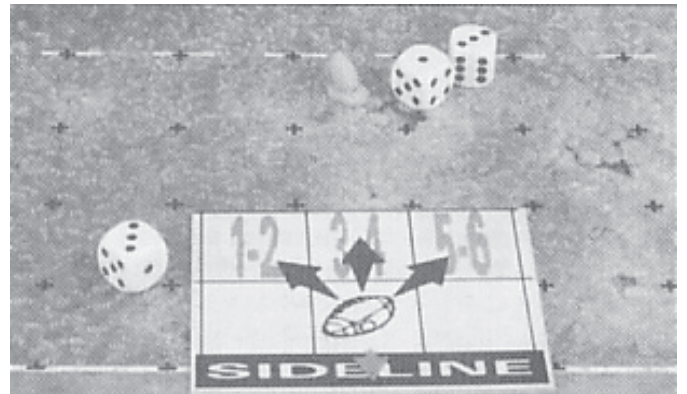


★ **Dadi da Blocco e Dadi a sei facce:** Blood Bowl utilizza degli speciali dadi da Blocco e normali dadi a sei facce numerati da 1 a 6. I Dadi da Blocco vengono usati quando un giocatore cerca di atterrarne un altro (il termine giusto è "bloccarlo"). I dadi a sei facce sono usati per un gran numero di scopi, e nel regolamento vengono generalmente indicati come D6. Se le regole dicono "lancia un D6 o "lancia un dado", devi lanciare un

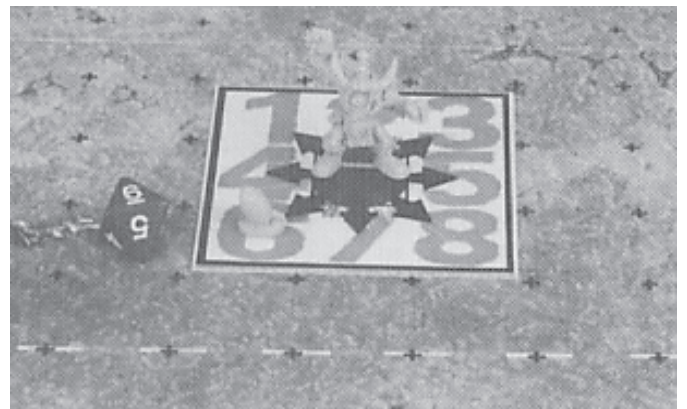
solo dado. Se le regole dicono "lancia 2D6" devi lanciare due D6 e sommarne i risultati. Se le regole dicono di "lanciare un D3", devi lanciare un D6 e dimezzare il risultato arrotondando al numero superiore (cioè, 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3).



★ **Sagoma di Rimessa in Gioco:** in Blood Bowl, se la palla finisce fuori dal campo viene rispedita dentro dalla folla entusiasta. In questo caso, per determinare dove la palla va a finire quando viene scagliata in campo, si usa la sagoma di Rimessa in Gioco. Per utilizzarla, posiziona il disegno della palla sull'ultima casella che la palla ha attraversato prima di uscire, con la freccia centrale (quella marcata con 3-4) diretta verso la linea laterale opposta. Lancia quindi un D6. Il risultato indica la direzione in cui la palla si sposta. A questo punto lancia 2D6 per sapere di quante caselle si sposta la palla in quella direzione, iniziando a contare dalla casella col disegno della palla sulla maschera.



★ **Sagoma di Dispersione:** la Sagoma di Dispersione si usa quando un giocatore lascia cadere la palla o un Lancio non raggiunge la casella di destinazione. Per effettuare un tiro di Dispersione (le regole ti diranno quando) posiziona la casella centrale sulla palla. Lancia il dado a otto facce (D8) e sposta la palla nella casella indicata dal risultato del dado. Il D8 si usa **principalmente** con tale sagoma. Usalo come un dado normale, leggendo il numero che risulta sulla faccia superiore.



★ **Pedine di Gioco:** le pedine di plastica rappresentano i 12 giocatori di ciascuna squadra, 11 dei quali possono trovarsi in campo. Devono essere accuratamente rimosse dallo sprue e poi infilate nelle apposite fessure sulle basi in plastica. Ci sono cinque diversi tipi di giocatori nel Blood Bowl: Blitzzer, Ricevitori, Lanciatori, Uomini di Linea, Corridori e Bloccatori. Razze diverse possono contenere diverse combinazioni di giocatori. Una squadra di Orchi, per esempio, non ha Ricevitori.

Per iniziare, la scatola di Blood Bowl contiene una squadra di Orchi ed una squadra di Umani. La squadra degli Orchi è composta da 6 Orchi di Linea, 2 Orchi Neri, 2 Blitzzer e 2 Lanciatori. La squadra degli Umani è composta da 6 Uomini di Linea, 2 Blitzzer, 2 Lanciatori e 2 Ricevitori.

I **Blitzzer** sono più o meno i migliori giocatori in campo. Sono piuttosto veloci ed agili, ma forti abbastanza da farsi largo a spallate tra le linee avversarie quando è necessario. L'asso dei Reavers, Griff Oberwald, è un tipico Blitzzer: veloce, forte e appena un po' fuori di testa.

I **Ricevitori** sono il contrario dei Bloccatori: dotati di un'Armatura leggera e molto agili, non possono permettersi di ingaggiare uno scontro. In campo aperto, però, sono imbattibili – e nessuno è migliore di loro per afferrare la palla. La loro specialità è restare in attesa nella Zona di Meta che quello straordinario Passaggio da Touchdown spunti fuori del nulla. L'unico lato negativo nell'essere un Ricevitore è che c'è sempre qualcuno che muore dalla voglia di stamparti l'impronta delle proprie nocche sul grugno!

I **Lanciatori** sono i giocatori più coreografici; capaci di Lanciare un Passaggio Bomba perfetto al millimetro nelle mani del Ricevitore in attesa dall'altra parte del campo. Questo almeno in teoria: lanciare la palla come si deve, richiede una grande abilità.

Gli **Uomini di Linea** sono i comuni giocatori della squadra, che non eccellono in nessuna categoria ma sufficientemente abili da sostituire un giocatore infortunato quando è necessario. Certe squadre sono composte solo da Uomini di Linea – ed è questo il motivo per cui navigano spesso agli ultimi posti della classifica!

I **Corridori** sono normalmente i giocatori più veloci della squadra, in grado di lasciare indietro tutti i loro compagni per portare avanti la palla velocemente. I Corridori possono non disporre delle talentuose mani dei Ricevitori, e Corridori

di diverse razze possono anche avere abilità diverse, ma le squadre che prediligono il gioco di corsa piuttosto che i lanci considerano insostituibili questi giocatori.

I **Bloccatori** sono giocatori molto forti che indossano armature addizionali per proteggerli nei Blocchi testa-a-testa che sono la loro specialità. Non sono però molto veloci e contro un avversario che abbia spazio per evitarli di solito hanno la peggio. Gli Orchi Neri sono un tipo speciale di giocatori che possono essere usati solo dalle squadre di Orchi.

LA SQUADRA DI ORCHI



ORCO NERO BLOCCATORE



LANCIATORE



BLITZER



ORCO DI LINEA

LA SQUADRA DI UMANI



BLITZER



RICEVITORE



LANCIATORE



UOMO DI LINEA

★ **Scheda della Squadra:** ci sono due schede della squadra, una per gli Orchi e una per gli Umani. La scheda della squadra mostra la Popolarità della squadra, i Reroll a disposizione e elenca le Caratteristiche e le Abilità di ciascuno dei diversi giocatori in squadra.

Capacità di Movimento (abbreviata in MO): indica la quantità di caselle di cui il giocatore può spostarsi in un turno.

Forza (FO): la Forza di un giocatore rappresenta quanto è fisicamente potente ed è utilizzata per Bloccare gli avversari.

Agilità (AG): più è alta l'agilità di un giocatore e più è probabile che sia in grado di evitare i Placcaggi tentati dagli altri giocatori, di lanciare la palla con accuratezza e di riceverla con sicurezza.

Valore Armatura (VA): indica la quantità di Armatura indossata dal giocatore. Più è alto questo valore, più la sua corazza è pesante. I Ricevitori, per esempio, indossano corazze leggere, o non ne indossano affatto.

Abilità: in aggiunta alle Caratteristiche un giocatore può possedere una o più Abilità. Per esempio, tutti i Lanciatori possiedono l'Abilità Passare, per rappresentare la loro straordinaria Abilità nel lanciare la palla.

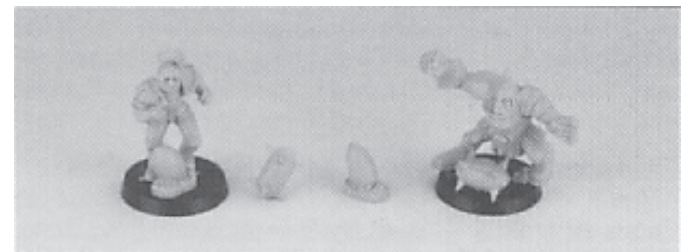
Riassunto delle regole: su ciascuna scheda di squadra c'è anche un breve riassunto delle regole, che ti evita di spulciare continuamente il libro. Il riassunto elenca tutte le informazioni vitali che devi conoscere riguardo ai giocatori, come il numero di caselle che possono Muovere, i tiri di dado che necessitano per schizzare fuori da una casella o passare la palla, e così via.



★ **Distanziometro in plastica:** il distanziometro è utilizzato per misurare la distanza quando un giocatore lancia la palla. Quando ti si chiede di misurare la distanza, piazza il mirino che si trova ad un'estremità sulla testa del giocatore che Lancia, e la linea rossa che corre lungo la mezzeria del regolo sulla testa del giocatore che riceve. Se la linea che divide due fasce di distanza attraversa la casella in cui si trova il giocatore che riceve la palla, devi tener conto della fascia più lunga.



★ **La Palla:** probabilmente il componente più importante del gioco! Ci sono quattro palle in plastica nella confezione del gioco, ma se ne usa solo uno per volta. Per indicare il possesso della palla da parte di un giocatore, questa va posizionata sulla sua basetta.



★ **Panchine:** ogni Allenatore riceve una Panchina all'inizio della partita. E' usata per contenere i giocatori che sono in riserva, o hanno subito un Infortunio, e per tenere traccia di quanti turni sono passati e di quanti Reroll rimangono a disposizione della squadra. Per esempio, il segnalino del Turno si sposta lungo il regolo dei Turni (diviso tra Primo Tempo e Secondo Tempo) nella Panchina.



HUMAN TEAM					Team Re-rolls: 4 Team Fan Factor: 4				
MOVEMENT	AGILITY	STRENGTH	ARMOUR	SKILLS	MOVEMENT	AGILITY	STRENGTH	ARMOUR	SKILLS
6	3	3	8	NONE	8	2	3	7	CATCH DOG
DODGING Dodge out of an opposing tackle zone on a D6 roll of 3 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is dodging in.	BLOCKING 1 Block dice against all Cric players against from Blood Throw. Against all a die Cric roll of 2 dice, the Cric must choose which die to use.	DODGING Dodge out of an opposing tackle zone on a D6 roll of 3 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is dodging in. Blocker May re-roll the dice for one failed dodge per turn.	BLOCKING 2 Block dice against all Cric players. The Cric must choose which die to use.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.
BARRES Ignored on a roll of 3 or more on 2D6. Roll on Injury Table.	PRICKING UP THE BALL Pick up the ball on a D6 roll of 3 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the ball is in.	BARRES Ignored on a roll of 3 or more on 2D6. Roll on Injury Table.	PRICKING UP THE BALL Pick up the ball on a D6 roll of 3 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the ball is in.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	THROWING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.	CATCHING THE BALL Catch Pass = 3 or more on a D6 Blood Pass = 4 or more on a D6 Blood Pass = 5 or more on a D6 Long Pass = 5 or more on a D6 Long Kick = 6 or more on a D6 -1 for each enemy tackle zone on the square that the player is in.

★ **Moneta del Calcio d'Inizio:** puoi usare questa "moneta" per determinare quale squadra esegue il calcio d'inizio o meglio il primo Kick-off della partita. La moneta ha una faccia di Orco da un lato e un'Aquila Imperiale dall'altro. Un Allenatore getta la moneta per aria e mentre essa è in volo l'altro Allenatore chiama "Orco" o "Aquila".

★ **Schede di Riferimento Rapido:** queste comode schede di cartone comprendono tutte le tabelle più comunemente usate durante il gioco, e ti eviteranno di sfogliare di continuo il manuale quando giochi una partita.

★ **Scheda di Squadra:** Le Schede di Squadra si usano solo se usi le regole opzionali per la Creazione di una Squadra di Blood Bowl (vedi il capitolo Regole Aggiuntive). Non ne avrai bisogno per il primo paio di partite, quindi mettili da parte per un po'.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare, sarebbe bene leggere per intero queste regole almeno una volta, per farsi un'idea di ciò che stai facendo. Una volta fatto questo, puoi stendere il campo e assemblare i giocatori. Un Allenatore dovrebbe prendere gli Umani e l'altro gli Orchi. Il proprietario del gioco ha sempre il diritto di scegliere con quale squadra giocare! Ciascun Allenatore ha quindi bisogno di una Panchina, della scheda relativa alla sua squadra e di una serie di segnalini. Le Panchine vanno posizionate dietro una delle Zone di Meta. Questo aiuta a indicare quale metà campo appartiene a ciascuna squadra. Si segna un Touchdown portando la palla entro la Zona di Meta avversaria.

Ciascun Allenatore piazza un segnalino del Turno nella casella "Primo Tempo" sul regolo dei Turni, ed un segnalino Punteggio nel regolo del Punteggio più vicino alla propria Zona di Meta. Infine, entrambi verificano sulla propria scheda di squadra quanti Reroll hanno a disposizione, e piazzano altrettanti segnalini sul regolo dei Reroll della Panchina.

Si lancia una moneta o si tira un dado per determinare quale Allenatore sceglierà chi si piazzerà per primo. La squadra che schiera per prima è detta *squadra che calcia* perché effettuerà il calcio d'inizio detto Kick-off. L'altra squadra è detta *squadra che riceve* perché riceverà il Kick-off. Ciascun Allenatore deve schierare in campo 11 giocatori, o tutti i giocatori che si trovano nelle sue Riserve se ne dispone di meno di 11, tra la linea di metà campo e la propria Zona di Meta, applicando le seguenti restrizioni:

1. la squadra che calcia si schiera sempre per prima.
2. non si possono schierare più di due giocatori in ciascuna delle fasce laterali (cioè si possono avere al massimo quattro giocatori sulle fasce, due per lato).
3. almeno tre giocatori devono essere schierati lungo la linea di metà campo, sulla linea di Scrimmage.

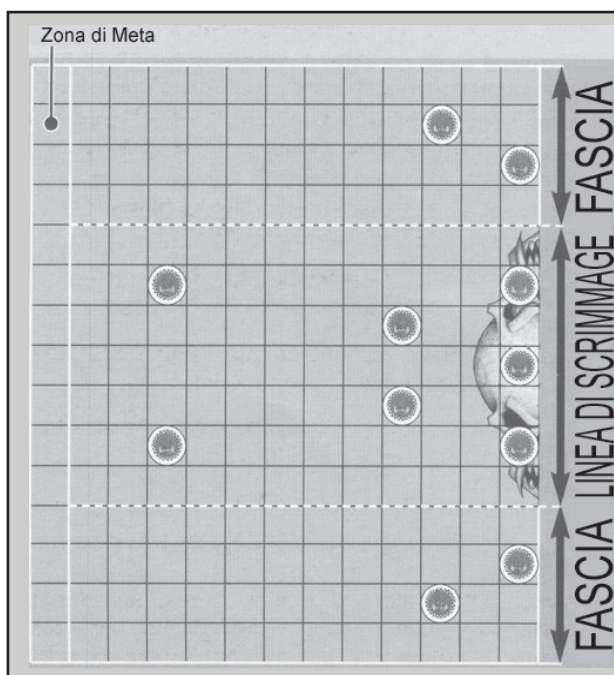
Se non puoi schierare 3 giocatori sulla linea di Scrimmage, devi scegliere se abbandonare la partita (v. pag. 15 o pag. 29 se stai usando le Regole Aggiuntive), o continuare a giocare, piazzando sulla linea di Scrimmage tutti i giocatori disponibili.

IL KICK OFF

Dopo che entrambe le squadre si sono schierate, l'Allenatore della squadra che calcia piazza il pallone in una casella qualsiasi nella metà campo avversaria, compresa la Zona di Meta se lo desidera. A questo punto la palla si Disperde in una direzione casuale. Usando la sagoma di Dispersione, si lancia il dado a otto facce (D8) una volta per determinare la direzione della Dispersione, quindi si lancia un D6 per determinare di quante caselle si sposterà la palla.

Nota importante: il Kick-off è l'unica occasione in cui si lancia un dado per vedere di quante caselle si sposta la palla quando si Disperde. Questo perché i calci sono molto poco accurati. Quando si lancia per la Dispersione per un Passaggio sbagliato, o quando la palla Rimbalza, la palla si sposta di una sola casella per ciascun tiro Dispersione.

Il Kick-off deve terminare nella metà campo avversaria. Assumendo che la palla si fermi nella metà campo della squadra che riceve, allora può cadere in una casella vuota o in una occupata da un giocatore. Se la palla termina in una casella vuota, Rimbalza di un'altra casella (vedi il capitolo "Rimbalzi", pag. 13) e si ferma. Se la palla termina in una casella occupata da un giocatore, il giocatore deve cercare di afferrare la palla (vedi il capitolo "Ricevere", pag. 13). Se la palla si Disperde o Rimbalza fuori dal campo o nella metà campo della squadra che ha calciato, l'Allenatore che riceve viene premiato con un "Touchback" e può dare la palla a qualunque giocatore della sua squadra. Una volta effettuato il calcio d'inizio, si può procedere nel primo turno del gioco.



LA MOVIOLA

Jim: Come qualsiasi Allenatore potrebbe insegnarti, Bob, la formazione iniziale della squadra è di vitale importanza. Qui possiamo vedere un esempio della celebre 5-2-2 o "Difesa Profonda" degli Orland Raiders. Questa formazione viene normalmente utilizzata dagli Orchi contro squadre veloci ed agili come gli Skaven o gli Elfi.

Bob: L'hai detto, Jim. Nota come i Raider si sono assicurati di non avere aperture nella loro linea per impedire agli avversari di passare – ogni casella è occupata da un Orco o dalla sua Zona di Placcaggio.

Jim: Questo è assolutamente giusto, Bob. E, come assicurazione aggiuntiva, gli Orchi hanno piazzato due giocatori indietro in profondità, vicino alla propria Zona di Meta, per poter afferrare qualsiasi giocatore avversario sufficientemente fortunato da farsi strada attraverso la linea frontale degli Orchi.

SEQUENZA DI GIOCO

Un incontro di Blood Bowl si divide in due tempi di sedici turni ciascuno (otto turni per Allenatore). Alla fine del secondo tempo la squadra con il maggior numero di Touchdown è la vincitrice. La partita procede secondo una semplice ma rigida sequenza di gioco, che procede nel seguente modo:

- A. Turno della Squadra che Riceve**
B. Turno della Squadra che Calcia

Le fasi A e B si ripetono una dopo l'altra, fino alla fine del drive.
NOTA: un drive include tutte le fasi di gioco comprese tra un kick-off e un touchdown, o la fine di un tempo.

Durante un turno di squadra, è possibile effettuare una sola azione per ogni giocatore presente sul campo. Un Allenatore ha a disposizione solo quattro minuti per completare il suo turno. I giocatori della squadra avversaria non possono compiere azioni fino a che non arriva il turno della propria squadra.

IL SEGNALINO DEL TURNO *Turn Counter*

Ciascun Allenatore è responsabile di tenere traccia di quanti turni la sua squadra ha utilizzato, e deve spostare il segnalino del turno lungo il regolo che si trova nella sua Panchina all'inizio di ognuno dei suoi turni di gioco. Se si dimentica di spostare il segnalino prima di compiere una qualsiasi azione con uno o più dei suoi giocatori, l'Allenatore avversario può chiamare un Fallo di "Procedura Illegale" non appena si accorge dell'errore. È considerata azione lo spostamento di un giocatore di una o più caselle o da Disteso a In piedi, o il lancio di dadi durante il tuo turno.

L'Allenatore che subisce la chiamata per procedura illegale deve interrompere il proprio turno oppure perdere immediatamente un Reroll di squadra, che conta come utilizzo del reroll di squadra per il turno in corso se l'Allenatore non ha ancora utilizzato un Reroll. Se l'Allenatore sceglie di non terminare il proprio turno e non ha più Reroll a disposizione, l'Allenatore avversario guadagna un Reroll. Se un Allenatore dimentica di spostare il segnalino del Turno ma, corregge il suo errore prima che l'avversario se ne accorga, non può subire la chiamata per procedura illegale. Un Allenatore che effettua una chiamata di Procedura illegale non corretta deve rimuovere immediatamente uno dei suoi Reroll di squadra. Se non ha più Reroll di squadra a disposizione, il suo avversario guadagna un Reroll.

AZIONI DEI GIOCATORI *Actions*

Ciascun giocatore nella squadra può eseguire una sola Azione per turno. Le Azioni che possono essere eseguite sono descritte più avanti. Quando tutti i giocatori della squadra hanno eseguito un'Azione tuo il turno finisce e può iniziare quello dell'Allenatore avversario.

Devi dichiarare quale azione sta per eseguire ciascun giocatore prima di effettuarla. Per esempio, potresti dire "Questo giocatore esegue un Blocco".

I giocatori eseguono le loro azioni uno per volta. In altre parole, l'Allenatore compie un'Azione con un giocatore, quindi un'altra Azione con un altro giocatore, e così via. Questo continua finché tutti i giocatori non hanno compiuto un'Azione, o se l'Allenatore non vuole compiere Azioni con ulteriori giocatori. Nota che un giocatore deve terminare la propria Azione prima che un altro giocatore possa iniziare la propria. Ciascun giocatore può effettuare una sola Azione per turno della sua squadra quindi un giocatore non può effettuare, per esempio, un'Azione di Blitz e una di Passaggio nello stesso turno di squadra.

ELENCO DELLE AZIONI

Movimento: il giocatore può spostarsi una quantità di caselle pari alla sua Capacità di Movimento (MO).

Blocco: il giocatore può effettuare un singolo Blocco contro un giocatore che si trova in una casella adiacente. I giocatori Atterrati non possono effettuare questa azione.

Blitz: il giocatore può Muovere una quantità di caselle pari al suo MO. Può eseguire un Blocco durante il Movimento. Il Blocco può essere eseguito in qualsiasi punto durante il movimento e "costa" una casella di Movimento.

IMPORTANTE: questa azione non può essere dichiarata da più di un giocatore per turno di squadra. Comunque, qualsiasi giocatore può effettuare un Blitz – il giocatore non deve essere per forza un Blitzler (i Blitzler sono semplicemente più bravi in questo degli altri giocatori).

Lancio: il giocatore può Muovere un numero di caselle pari al suo MO. Alla fine del Movimento il giocatore può lanciare la palla.

IMPORTANTE: questa azione non può essere dichiarata da più di un giocatore per turno di squadra.

NOTA: La sezione delle Regole Addizionali aggiunge altre due Azioni: l'**Hand-off** (v. pag. 20) e il **Fallo** (v. pag. 23). Nessuna di queste due Azioni può essere dichiarata da più di un giocatore per turno.

TURNOVER

Normalmente, il turno di gioco di una squadra termina quando tutti i giocatori hanno effettuato un'azione. Certi eventi, però, possono provocare la fine anticipata del turno prima che tutti i giocatori abbiano effettuato la loro azione. Questo viene definito *Turnover*. I seguenti eventi provocano un Turnover:

1. un giocatore della squadra in movimento finisce Atterrato (venire picchiato dalla folla o finire Disteso non genera un Turnover a meno che non si tratti di un giocatore della squadra attiva in possesso di palla... per esempio, Abilità come Placcaggio in tuffo, Schiacciare e Lottare piazzano il giocatore Disteso), *oppure*
2. la palla dopo un Lancio o un Hand-off non viene afferrata da nessun membro della squadra in movimento prima che si fermi (nota: il fallimento di un tiro di Ricezione, al contrario di un tiro di Raccolta, non è di per sé un Turnover), *oppure*
3. un giocatore della squadra in movimento cerca di Raccogliere la palla e fallisce, *oppure*
4. viene segnato un Touchdown, *oppure*
5. scade il limite di tempo di quattro minuti a disposizione della squadra, *oppure*
6. un tentativo di lancio termina in Fumble anche se un giocatore della sua squadra recupera la palla, *oppure*
7. un giocatore in possesso di palla è lanciato o tenta di essere lanciato usando l'Abilità Lanciare compagni e fallisce il tiro di Atterraggio (incluso il successo o il fallimento di un tiro di Sempre affamato), *oppure*
8. un giocatore viene espulso dall'Arbitro per un Fallo.

L'Allenatore che subisce un Turnover deve terminare il proprio turno immediatamente – anche se si trova a metà dell'azione di un giocatore. L'unica eccezione a questa regola è che si devono effettuare i tiri Armatura e Infortunio per i giocatori Distesi, si determina normalmente il rimbalzo della palla se è caduta, e si girano a faccia in su i giocatori Storditi nel turno precedente.

MOVIMENTO

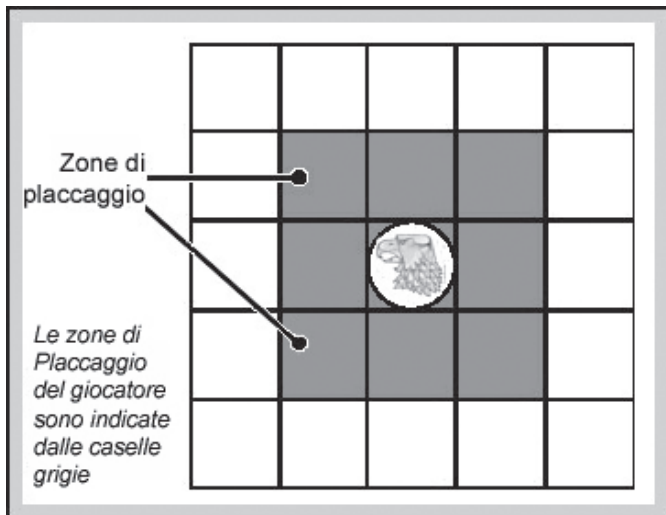
Un giocatore può Muovere di una quantità di caselle pari al valore del suo Movimento (MO). I giocatori possono Muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni, compresa la diagonale; non è possibile transitare in una casella che contiene un altro giocatore (di qualsiasi squadra). I giocatori non devono obbligatoriamente utilizzare tutta la loro Capacità di Movimento nel proprio turno: possono anche non Muoversi del tutto, se l'Allenatore non desidera che lo facciano.



ZONE DI PLACCAGGIO

Tackle Zones

Un giocatore in piedi esercita le sue Zone di Placcaggio su ciascuna delle otto caselle che lo circondano, come mostrato nello schema. Un giocatore Disteso o Stordito non possiede Zone di Placcaggio.



SMARCARSI

Dodge

Per lasciare una casella che si trova all'interno di una o più Zone di Placcaggio avversarie, un giocatore deve Smarcarsi. Il giocatore deve cercare di Smarcarsi una sola volta per lasciare la casella, indipendentemente da quante Zone di Placcaggio agiscono su di essa. Nota che devi sempre effettuare un tiro per Smarcarsi quando lasci una Zona di Placcaggio, anche se non ci sono Zone di Placcaggio nella casella verso cui ti dirigi (vedi la moviola).

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità che segue per scoprire il valore necessario per riuscire a Smarcarsi da una casella. Per esempio, se il giocatore ha un'agilità di 3 avrà bisogno di ottenere 4 o più per Smarcarsi dalla casella. Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, il giocatore può continuare a Muoversi (e Smarcarsi, se necessario) fino a che non ha esaurito le caselle di Movimento di cui dispone. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore cade nella casella in cui si stava dirigendo, e deve lanciare i dadi per vedere se si è Infortunato (vedi Cadute e Infortuni). Se il giocatore cade, allora la sua squadra subisce un Turnover e il proprio turno termina immediatamente.

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Modificatori per Smarcarsi						
Eseguire un tiro per Smarcarsi						+1
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si dirige il giocatore						-1

RACCOGLIERE LA PALLA

Pick up

Se un giocatore entra in una casella in cui si trova la palla, deve cercare di Raccoglierla e – se lo desidera e ne ha la possibilità – proseguire il Movimento.

I giocatori che entrano nella casella in cui si trova la palla in altri momenti (per esempio quando Spinti indietro, o lanciati da un compagno di squadra, ecc.) non possono Raccogliere la palla, che invece Rimbalza di una casella. Questo non provoca un Turnover. Vedi il capitolo Rimbalzi a pag. 13.

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a Raccogliere la palla. Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. **Per qualsiasi tiro Agilità, un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.**

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore può Raccogliere la palla. Piazza la palla sulla basetta del giocatore per mostrare che l'ha raccolta e prosegui con il turno del giocatore. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore lascia cadere la palla, che Rimbalza di una casella. Se il giocatore non raccoglie la palla, allora la sua squadra subisce un Turnover e il proprio turno termina immediatamente.

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Modificatori per Raccogliere la palla						
Raccogliere la palla						+1
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova la palla						-1

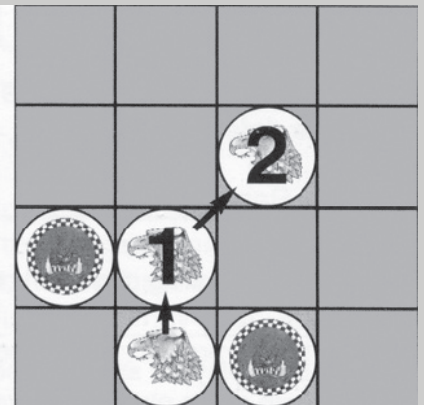
IMPORTANTE: la Tabella dell'Agilità viene utilizzata per determinare il successo o il fallimento di una quantità di azioni diverse, tra cui Smarcarsi, Raccogliere la palla, Lanciarla e Riceverla per dirne solo alcune. Ogni azione ha la sua serie di modificatori, e sono solo questi modificatori che si applicano al risultato del lancio del dado (cioè non viene utilizzato nessun modificatore per Smarcarsi quando si tenta di Raccogliere la palla).



LA MOVIOLA

Jim: Ecco Dieter Blunt dei Reikland Reavers, e mi pare, Jim, che stia per Muovere attraverso la Zona di Placcaggio di due giocatori degli Orland Raiders. Per prima cosa, cerca di Muovere nella casella 1. Dieter ha un'Agilità di 3, il che significa che deve ottenere di base un 4 o più per riuscire a Smarcarsi da quella casella. Guadagna un +1 sul tiro del dado perché si sta smarcando, ma deve sottrarre -2 perché ci sono due Zone di Placcaggio Orchesche nella casella dove si sta dirigendo, per un modificatore finale di -1. Dieter fa la sua mossa – la folla trattiene il fiato – ed il lancio di dado è un 5, che significa che Dieter è riuscito a Smarcarsi da quella casella!

Bob: Giusto! Dieter si sposta nella casella 1 e decide di proseguire alla casella 2. Dieter deve Smarcarsi ancora, anche se non ci sono Zone di Placcaggio sulla casella 2, perché sta lasciando le Zone di Placcaggio della casella 1. Non ci sono Zone di Placcaggio sulla casella 2, quindi Dieter ottiene solo il modificatore di +1 al suo tiro di dado. OH, NO! Dieter ottiene un 1 e si schianta al suolo. Adesso è sdraiato a faccia in su nella casella 2, e quel che è peggio, questo causa un Turnover per i Reavers, quindi ora il Movimento va ai Raiders!!!

ESEMPIO DI SMARCAMENTO

AGILITÀ	1	2	3	4	5	6
TIRO PER SMARCARSI	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATORI PER SMARCARSI						
Eseguire un tiro per Smarcarsi						+1
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si dirige il giocatore						-1

BLOCCHI

Invece di Muovere, un giocatore può effettuare un Blocco contro un giocatore avversario che si trovi in una casella adiacente. È possibile effettuare un Blocco solo contro un giocatore in piedi – non è possibile Bloccare un giocatore che sia già stato Atterrato. Un Blocco è un placcaggio molto violento, che ha lo scopo di fermare fisicamente la corsa dell'avversario! Per vedere se un Blocco ha successo hai bisogno di utilizzare gli speciali dadi Blocco inclusi con il gioco.



Varag Masticatroll dimostra il miglior modo per effettuare un Blocco

BLITZ

Una volta per turno un giocatore della squadra in Movimento può effettuare un'Azione di Blitz. Un Blitz consente al giocatore di Muovere e effettuare un Blocco. Il Blocco può essere effettuato in qualsiasi punto del Movimento, ma costa una casella di Movimento per il giocatore che la effettua. Il giocatore può continuare a Muovere dopo che gli effetti del Blocco sono stati risolti, se ha ancora a disposizione caselle di Movimento.

FORZA

Il numero di dadi che viene lanciato dipende dalla Forza dei due giocatori coinvolti. Ovviamente, se uno dei due giocatori è più forte dell'altro, è più probabile che Atterri il suo avversario quando lo Blocca. Per rappresentare questo, il numero di dadi che vengono lanciati varia a seconda della differenza tra i valori di Forza dei due giocatori. Comunque, indipendentemente da quanti dadi vengono lanciati, solo uno di essi viene utilizzato per decidere il risultato del Blocco. È l'Allenatore del giocatore più forte che decide quale dado viene utilizzato.

Se la Forza dei giocatori è UGUALE, si usa un solo dado.

Se uno dei due giocatori ha una Forza SUPERIORE, vengono usati due dadi ed il giocatore più forte sceglie quale applicare.

Se un giocatore ha una Forza che è PIÙ DEL DOPPIO di quella dell'altro, allora si usano tre dadi ed il giocatore più forte sceglie quale applicare.

Nota che è sempre l'Allenatore del giocatore che effettua il Blocco a tirare i dadi, ma è l'Allenatore del giocatore più forte che ne sceglie il risultato.



NOTA: Le regole addizionali da pag. 21 consentono ai giocatori non coinvolti nel Blocco di fornire assistenza ai giocatori coinvolti, potenzialmente alterando il numero di dadi da tirare.

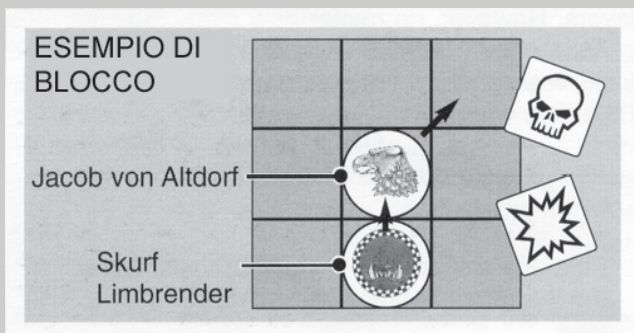
Gli esiti

Dopo aver lanciato l'appropriato numero di dadi si controlla il risultato sulla tabella che segue. Sulla tabella, il giocatore che effettua il Blocco è detto Attaccante, mentre quello che lo subisce è il Difensore.

Simbolo	Esito
	ATTACCANTE ATTERRATO: Il giocatore attaccante viene Atterrato.
	ENTRambi ATTERRATI: Entrambi i giocatori vengono Atterrati, a meno che uno o entrambi i giocatori coinvolti non utilizzino l'Abilità Blocco. Se un giocatore utilizza l'Abilità Blocco non viene Atterrato da questo risultato, mentre l'avversario va normalmente a terra. Se entrambi i giocatori utilizzano l'Abilità Blocco, nessuno dei due va a terra.
	SPINTO: Il difensore viene Spinto indietro di una casella dall'attaccante. L'attaccante può Seguire il difensore.
	DIFENSORE SBILANCIATO: A meno che il difensore non utilizzi l'Abilità Smarcarsi, egli viene Spinto indietro e Atterrato. Se utilizza l'Abilità Smarcarsi viene solo Spinto indietro. L'attaccante può Seguire il difensore.
	DIFENSORE ATTERRATO: Il difensore viene Spinto indietro e Atterrato nella casella dove viene Spinto. L'attaccante può Seguire il difensore.

LA MOVIOLA

Jim: Ed ecco Skurf Limbrender, il Fuoriclasse Bloccatore Orco Nero degli Orcland Raiders. Ha appena Blitzato giù per il campo e adesso si prepara per effettuare un Blocco contro Jacob von Altdorf, il lanciatore dei Reavers. Skurf ha una Forza di 4, che va confrontata con il 3 di Jacob, il che significa che Skurf può lanciare due dadi di Blocco e scegliere quello che userà. Lancia un  (Attaccante a Terra) e un  (Difensore a Terra) ed utilizza il risultato di "Difensore a Terra" per sbattere Jacob indietro di una casella e schiantarlo nel fango - KRUNCH!



FORZA DEI GIOCATORI

Giocatori con Forza uguale
Un giocatore più forte
Un giocatore forte più del doppio dell'altro

DADI

Un dado Blocco
Due dadi Blocco*
Tre dadi Blocco*

* L'Allenatore del giocatore più Forte sceglie l'esito da applicare

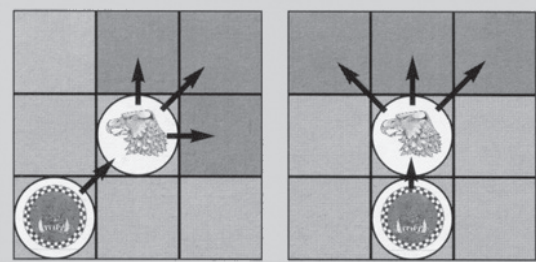
Spinta (Push back): un giocatore che venga Spinto come esito di un Blocco deve essere allontanato di una casella dal giocatore che ha effettuato il Blocco, come mostrato negli schemi. L'Allenatore del giocatore che ha effettuato il Blocco può scegliere in quale casella spostare il giocatore. Se possibile, il giocatore deve essere Spinto in una casella vuota. Una casella che contenga solo la palla si considera vuota, ed un giocatore che vi venga Spinto provocherà il rimbalzo della palla (v. pag. 13). Se tutte le caselle sono occupate da altri giocatori, allora il giocatore viene Spinto in una casella occupata ed il giocatore che la occupava viene a sua volta Spinto. Questa Spinta secondaria è trattata esattamente come una normale Spinta come se il secondo giocatore fosse stato Bloccato dal primo (**i giocatori distesi e storditi possono essere Spinti allo stesso modo**). È l'Allenatore della squadra in Movimento che decide tutte le destinazioni dei giocatori vittime delle Spinte secondarie, a meno che i giocatori stessi non siano in possesso di Abilità che negano questa possibilità.

I giocatori possono essere Spinti fuori dal campo solo se non ci sono caselle vuote disponibili sul campo. Un giocatore Spinto fuori dal campo, anche se atterrato, viene picchiato dal pubblico e subisce direttamente un tiro sulla Tabella degli Infortuni (vedi al capitolo Infortuni). La folla non possiede Abilità che modificano il tiro Infortunio.

Nota che i giocatori Spinti fuori dal campo non effettuano un Tiro Armatura, ma vengono automaticamente Infortunati. Se si ottiene un esito di "Stordito" sulla Tabella degli Infortuni, il giocatore viene piazzato nella casella delle Riserve della propria Panchina, e deve rimanerci fino al termine del Drive. Se è il giocatore che possiede la palla a venire Spinto fuori dal campo, allora i tifosi sono più che felici di ributtare la palla in campo prima di picchiarlo! La sagoma di Rimessa in gioco viene posizionata sulla casella che il giocatore occupava prima di essere Spinto fuori.

Atterrato (Knock down): un giocatore Atterrato deve essere posizionato nella propria casella a faccia in su. Il giocatore può subire un Infortunio (v. il capitolo "Infortuni"). Se il giocatore Atterrato appartiene alla squadra in movimento, questa subisce un Turnover e il suo turno termina immediatamente!

ESEMPI DI SPINTE



Le caselle scure nei diagrammi rappresentano le caselle in cui un giocatore può essere spinto

Seguire (Follow-up): un giocatore che ha effettuato un Blocco può Seguire per occupare la casella liberata dal giocatore che è stato Spinto indietro. L'Allenatore del giocatore deve decidere se Seguire prima di lanciare qualsiasi altro dado. Questo Movimento è libero ed il giocatore può ignorare le Zone di Placcaggio avversarie quando lo effettua (cioè, non deve Smarcarsi per entrare in quella casella). I giocatori che effettuano il Blitz possono Seguire, e questo Movimento non costa loro nessun punto di Movimento (dato che hanno già pagato una casella per effettuare il Blocco, hanno in effetti già pagato per effettuare anche questo Movimento).

ATTERRAMENTI E INFORTUNI

I giocatori che finiscono Atterrati o Distesi per qualsiasi ragione vengono piazzati a faccia in su sul campo nella casella in cui sono caduti. Quando un giocatore è a terra, perde la propria Zona di Placcaggio e non può fare nulla eccetto alzarsi al costo di tre caselle del suo Movimento all'inizio della sua azione successiva. I giocatori possono alzarsi all'interno di Zone di Placcaggio avversarie senza doversi Smarcare (ma dovranno Smarcarsi se vorranno lasciare quella casella). Nota che un giocatore che si alza non può effettuare un'azione di Blocco perché non può Muovere quando esegue un Blocco. Il giocatore può però effettuare qualsiasi azione che non sia un Blocco.

Un giocatore che finisce Atterrato o Disteso quando è in possesso della palla, la perde nella casella in cui cade. La palla caduta Rimbalza di una casella in una direzione casuale (vedi il capitolo "Rimbalzi" a pag. 13) **dopo aver effettuato i tiri Armatura ed Infortunio (se necessario).**



A sinistra un giocatore a terra a faccia in su. A destra un giocatore in piedi.

INFORTUNI

Injuries

A meno che le regole non stabiliscano diversamente, qualsiasi giocatore che finisce Atterrato può subire un Infortunio. L'Allenatore avversario lancia 2D6 nel tentativo di superare il Valore Armatura del giocatore Atterrato. Se il lancio di dado ha successo, allora l'Allenatore avversario può effettuare un tiro sulla Tabella degli Infortuni nella colonna seguente per vedere quale Infortunio ha subito quel giocatore.

ALZARSI IN PIEDI

Standing up

Un giocatore può alzarsi in piedi all'inizio di un'Azione al costo



Split Tagliatendini, Blitzer Skaven

di tre caselle del proprio Movimento. Se il giocatore ha meno di tre punti di Movimento, per potersi alzare deve ottenere un 4+ sul tiro di un D6, e se riesce ad alzarsi non può Muovere a meno che non Scatti (v. *Regole Addizionali*, pag. 20). Il fallimento di un tentativo di alzarsi in piedi non genera un Turnover.

SOSTITUZIONI

Non è possibile sostituire giocatori Infortunati o espulsi mentre il drive è in corso. L'unico momento in cui è possibile far entrare le riserve è quando si schiera la squadra in campo dopo che è stato segnato un Touchdown o in occasione dell'inizio del secondo tempo o del tempo supplementare.

Una volta per turno di squadra, la squadra in Movimento può effettuare un'azione di Passaggio. Il giocatore può effettuare



Uno Schiacciasassi dei Nani reclama una nuova vittima

TABELLA DEGLI INFORTUNI

2D6	Esito
2-7	Stordito (Stunned) – il giocatore rimane sul campo, ma a faccia in giù. Tutti i giocatori a faccia in giù vengono ribaltati a faccia in su alla fine del loro turno di squadra successivo, anche se ha luogo un Turnover. Un giocatore non può essere ribaltato nel turno in cui è finito a faccia in giù. Una volta girato a faccia in su, il giocatore può rialzarsi nel turno successivo secondo le normali regole.
8-9	K.O. – il giocatore lascia il campo e finisce nel settore K.O. della Panchina. Al prossimo Kick-off, prima di schierare qualunque giocatore, l'Allenatore lancia un dado per ogni giocatore che è finito K.O. Con un risultato di 1-3 il giocatore deve restare nel settore KO e non può essere usato, anche se è possibile effettuare un altro tentativo al Kick-off successivo. Con un esito di 4-6 il giocatore può tornare nel settore delle Riserve ed essere utilizzato normalmente.
10-12	Ferito (Casualty) – Togli il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della panchina. Il giocatore deve perdere il resto della partita. Nelle partite di Lega devi effettuare un tiro sulla Tabella delle Ferite (v. pag. 25) per scoprire che cosa è successo esattamente al giocatore.

LANCIARE LA PALLA

un normale Movimento, e al termine di esso può lanciare la palla anche se il ricevitore si trova in una casella adiacente. Nota che il giocatore non deve essere in possesso della palla all'inizio del proprio Movimento; può usare il suo Movimento per correre a raccogliere una palla ferma a terra e quindi lanciarla, per esempio.

LANCIARE

Throwing

Prima di Muovere il giocatore, l'Allenatore deve dichiarare che sta per effettuare un'azione di Passaggio. Il giocatore può lanciare la palla verso un altro giocatore della propria squadra (o anche della squadra avversaria, se proprio lo desidera), o semplicemente verso una casella vuota, anche se ovviamente solo la prima di queste tre opzioni è veramente utile – e gli evita di essere assalito dai suoi compagni di squadra! La palla può essere lanciata solo una volta per turno.

Quindi, l'Allenatore deve misurare la distanza utilizzando il distanziometro (v. pag. 5 per l'utilizzo del distanziometro). È perfettamente accettabile verificare la distanza di diversi giocatori durante il Movimento del giocatore prima di dichiarare quale sarà il destinatario del lancio. Una volta effettuato il lancio, però, il lanciatore non potrà più Muoversi anche se dispone di punti Movimento ancora da utilizzare.

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a lanciare la palla.

Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.



Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il Passaggio è accurato e termina nella casella desiderata. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il Passaggio non è accurato e si Disperde. Effettua tre tiri di Dispersione, uno dopo l'altro, per determinare l'effettiva casella di atterraggio della palla. Nota che ciascun tiro di Dispersione viene effettuato separatamente, quindi è possibile che la palla termini nella casella di destinazione iniziale (anche se così sarà più difficile da ricevere). La palla può essere ricevuta solo nella casella finale del suo Movimento – se Disperde attraverso una casella occupata da un giocatore, questi non può tentare di afferrarla.

NOTA: le Regole Addizionali a pag. 22 consentono al lanciatore di subire un Fumble e agli avversari di provare ad intercettare il lancio.

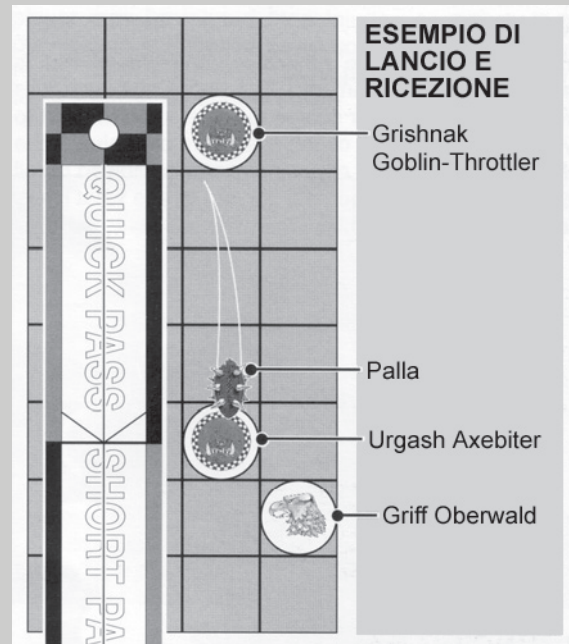
LA MOVIOLA

Bob: Ed ecco che Grishnak Mastica-Goblin degli Orcland Raiders, che ha un'Agilità di 3, tenta di lanciare la palla a quattro caselle di distanza verso Urgash Morsica-asce. Il distanziometro mostra che Urgash si trova esattamente al confine tra un Passaggio Veloce ed uno Corto, quindi deve essere scelta la più lunga delle due distanze.

Jim: Giusto, Bob. L'agilità di Grishnak pari a 3 significa che deve ottenere un 4 o più con i dadi per essere sul bersaglio. Non si applicano modificatori a questo tiro perché Grishnak non si trova in nessuna Zona di Placcaggio avversaria, ed il modificatore per un Passaggio Corto è +0. Il braccio di Grishnak si incurva all'indietro e lancia un 6. Guarda quella palla come vola, bamf, dritta sul bersaglio! Ora tocca al Morsica-asce acchiapparla...

Bob: L'hai detto, Jim. È un Passaggio Accurato, quindi Urgash riceve un bonus di +1 al suo tiro di dado. Ma Griff Oberwald è accanto a lui, quindi le sue possibilità di Ricezione subiscono un modificatore di -1, il che significa che Urgash necessita di un 4+ per afferrare la palla. Sulla folla cade il silenzio mentre i dadi rotolano. Un 3 – l'ha persa e la palla Rimbalza via di una casella.

Jim: E se non ho visto male, quel Passaggio sbagliato conta come Turnover, facendo terminare il turno degli Orcland Raiders...



AGILITÀ	1	2	3	4	5	6
TIRO PER LANCIARE	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATORI PER LANCIARE						
Eseguire un Lancio Veloce						+1
Eseguire un Lancio Corto						0
Eseguire un Lancio Lungo						-1
Eseguire un Lancio Bomba						-2
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il lanciatore						-1

AGILITÀ	1	2	3	4	5	6
TIRO PER RICEVERE	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATORI PER RICEVERE						
Ricevere un Lancio Accurato						+1
Ricevere un Lancio disperso, un Rimbalzo, un Kick-off o una Rimessa in gioco						0
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il Ricevitore						-1

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificatori per Lanciare

Eseguire un Lancio Veloce	+1
Eseguire un Lancio Corto	0
Eseguire un Lancio Lungo	-1
Eseguire un Lancio Bomba	-2
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si dirige il giocatore	-1

RICEVERE**Catching**

Se la palla Atterra in una casella occupata da un giocatore in piedi, allora costui può tentare di Ricevere il Passaggio. I giocatori Distesi o Storditi non possono mai tentare di Ricevere un Passaggio. Il Passaggio può essere ricevuto dai giocatori di entrambe le squadre. Se un giocatore della squadra avversaria riesce ad afferrare la palla può bullarsi per un po'.

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a ricevere la palla. Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore è riuscito a afferrare la palla. Piazza la palla sulla sua basetta per indicare che ne è in possesso e prosegui con il turno della tua squadra. Se il giocatore che riceve non ha ancora effettuato la sua azione, può farlo ora normalmente. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore perde la palla, che Rimbalza (vedi il capitolo Rimbalzi)

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificatori per Ricevere

Ricevere un Lancio Accurato	+1
Ricevere un Lancio disperso, un Rimbalzo, un Kick-off o una Rimessa in gioco	0
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il Ricevitore	-1

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Quest'anno i Lowdown Ratz hanno provato ad allenarsi con un nuovo giocatore, un gigantesco lupo nero da guerra! Il lupo si è mangiato sei giocatori della squadra, ha ferito gravemente quattro assistenti allenatori, storpiato il Guaritore e infine è fuggito nelle paludi portandosi via l'unica palla posseduta dai Ratz, di fatto annullando anche l'ultima possibilità di arrivare ad una finale di Blood Bowl... non che avessero più possibilità di un Halfling nel bagno dei Chaos All Stars di riuscirci, comunque!

RIMBALZI**Bouncing balls**

Se la palla viene fatta cadere o non viene ricevuta, o Rimbalza in una casella occupata da un giocatore Disteso o Stordito, o un giocatore viene Spinto o Atterra nella casella della palla, o la casella in cui la palla viene lanciata non è occupata (o occupata da un giocatore Disteso o Stordito), allora Rimbalza. Questo è il termine tecnico per descrivere un oggetto che saltella dappertutto mentre i giocatori si accalcano per afferrarlo! Per scoprire dove Rimbalza la palla, effettua un nuovo tiro di Dispersione.

Se la palla finisce in una casella occupata, allora il giocatore deve tentare di afferrarla, come descritto in precedenza. Se il giocatore non riesce ad afferrare la palla, questa Rimbalza ancora fino a che non viene afferrata, Rimbalza in una casella vuota o finisce fuori dal campo.



Jacob von Altdorf, Lanciatore Umano

RIMESSE IN GIOCO**Throw-ins**

Quando la palla finisce fuori dal campo, viene immediatamente ributtata dentro dagli animosi spettatori! Usa la sagoma per la rimessa in gioco per determinare dove finisce la palla, utilizzando l'ultima casella attraversata dalla palla come punto di partenza (v. pag. 3 per sapere come utilizzare la sagoma di Rimessa in Gioco). Se la palla termina in una casella occupata da un giocatore in piedi, costui deve tentare di afferrarla come descritto in precedenza. Se la palla termina in una casella vuota o occupata da un giocatore a terra, allora Rimbalza ancora. Se l'esito di una rimessa in gioco è che la palla finisce nuovamente fuori dal campo, si effettua una nuova rimessa in gioco, centrata sull'ultima casella attraversata dalla palla prima di lasciare il campo.

TURNOVER

Se la palla, lanciata dal giocatore, non viene afferrata da un giocatore della squadra in movimento, ha luogo un Turnover e il turno della squadra in movimento termina. Il Turnover non ha luogo finché la palla non si ferma. Questo significa che se la palla fallisce il suo bersaglio ma viene comunque afferrata da un giocatore della squadra in movimento, allora il Turnover non ha luogo. La palla può persino finire fuori dal campo, essere rimessa in gioco e finire in una casella vuota, ma fintanto che un giocatore della squadra in movimento riesce ad afferrarla durante i suoi Rimbalzi allora il Turnover non ha luogo!

REROLL

I Reroll sono molto importanti nel Blood Bowl, come scoprirai molto presto. Ci sono due tipi di Reroll: di squadra e individuali. In ciascun caso, un Reroll ti consente di ripetere il lancio di un dado che ha prodotto un qualsiasi risultato. Quindi, per esempio, i Reroll possono essere utilizzati per ripetere un tiro per Smarcarsi, nel qual caso viene ripetuto il lancio del singolo dado, oppure di un Blocco a tre dadi, nel qual caso verranno Rerollati tutti e tre i dadi, e così via.

MOLTO IMPORTANTE: indipendentemente da quanti Reroll tu possiedi o di quale tipo essi siano, non puoi mai ripetere il un singolo tiro di dado più di una volta.

REROLL DI SQUADRA *Team Rerolls*

I Reroll di squadra rappresentano l'efficienza dell'allenamento della squadra. Un Allenatore può utilizzare un Reroll di squadra per ripetere qualsiasi lancio di dado (che non sia un Tiro Armatura, Infortunio o Ferita) fatto da un giocatore della sua squadra e che si trovi ancora sul campo durante il suo turno di squadra (anche se il tiro ha avuto successo). L'esito del secondo tiro deve essere accettato al posto del primo, anche se è peggiore. Un Allenatore non può usare più di un segnalino Reroll di squadra per turno e non può utilizzare un segnalino di Reroll per costringere l'Allenatore avversario a ripetere un lancio di dado.

Ciascun Allenatore deve tenere traccia del numero di Reroll che gli restano utilizzando il regolo che si trova sulla propria Panchina. Ogni volta che un Allenatore utilizza un Reroll deve togliere un segnalino dal regolo. Quando non ci sono più segnalini, l'Allenatore non può utilizzare altri Reroll in quel tempo. All'inizio del secondo tempo le due squadre hanno avuto la possibilità di riposare, e quindi il numero di Reroll disponibili viene riportato al valore iniziale.

REROLL INDIVIDUALI *Player Reroll*

Alcuni giocatori hanno Abilità che consentono loro di ripetere i lanci di dadi in certe circostanze. Per esempio, un lanciatore possiede l'Abilità Passare che gli consente di ripetere il tiro di dado se sbaglia un Lancio. Un Allenatore può utilizzare qualsiasi numero di Reroll individuali nello stesso turno, e un giocatore può utilizzare un'Abilità qualsiasi numero di volte nella stessa partita. Comunque, come indicato in precedenza, nessun tiro di dado può essere ripetuto più di una volta.

ABILITA' *Skills*

Molti giocatori vengono descritti come dotati di una o più *Abilità*. Queste sono capacità speciali che modificano la prestazione del giocatore. Alcune Abilità consentono di ripetere i lanci di dadi come descritto in precedenza, mentre altre consentono al giocatore di effettuare azioni speciali. Più avanti verrà data una descrizione completa di ciascuna Abilità, e la stessa è riprodotta sul retro della Scheda di Riferimento Rapido. La lista completa delle Abilità, viene fornita più avanti in questo libro, per il momento questi sono più che sufficienti. Avrai bisogno di far riferimento a questo elenco parecchie volte durante le tue prime partite – ma non preoccuparti, gli effetti delle varie Abilità diverranno presto familiari.



★★★ Lo sapevi che...

L'ex fuoriclasse Scinco Diegi Maratona sta cercando di rientrare dal pensionamento. Purtroppo, il piccolo, straordinario Scinco che aveva meravigliato tutti con le sue corse e la sua agilità nelle partite giocate con i Lustria Croakers nella stagione 2486 è quasi triplicato di peso, ed ora sembra un piccolo budino verde a causa della sua dipendenza dallo zucchero di canna.

Coperto di debiti (si dice abbia sfidato Tzeench, il Dio Caotico dei Mutamenti e della Fortuna, ai dadi), Diegi è stato costretto a riprendere la sua carriera per rimettere in sesto le sue finanze. Se riuscirà a rinunciare allo zucchero di canna potrà forse essere la sorpresa dell'anno. Ma ci sarà qualcuno disposto a pagargli l'esorbitante stipendio che pretende?

- Blocco:** l'Abilità Blocco, se usata, influisce sul risultato dei dadi di Blocco, come spiegato nelle regole del Blocco.
- Ricevere:** un giocatore che possiede questa Abilità può ripetere il lancio di dado se fallisce nell'afferrare la palla. Se stai usando le Regole Addizionali descritte più avanti, allora questa Abilità consente anche di ripetere il lancio di dado se fallisce la ricezione di un Passaggio alla mano o un intercetto.
- Smarcarsi:** un giocatore con l'Abilità Smarcarsi può ripetere il lancio di dado se non riesce a Smarcarsi da una Zona di Placcaggio avversaria. Comunque, il giocatore può ripetere un solo tiro per Smarcarsi fallito per turno di squadra. Quindi, se il giocatore continua a Muoversi e fallisce un secondo tentativo di Smarcarsi, non può usare nuovamente l'Abilità. Secondariamente, l'Abilità, se utilizzata, influisce sull'esito dei dadi di Blocco (vedi le regole dei Blocchi).
- Passare:** un giocatore con l'Abilità di Passare può ripetere il tiro del dado se sbaglia un Lancio.
- Presa Sicura:** un giocatore con l'Abilità Presa Sicura può ripetere il lancio del dado se fallisce nel Raccogliere la palla. Inoltre, se usi le Regole Addizionali descritte più avanti, un giocatore avversario che possiede l'Abilità Rubar Palla non la può utilizzare contro un avversario dotato di Presa Sicura.

Molti giocatori hanno Abilità come Ricezione, Passare, ecc. A meno che non venga dichiarato diversamente nella descrizione dell'Abilità non sei mai obbligato ad utilizzare un'Abilità solo perché il giocatore la possiede, e puoi scegliere di usare un'Abilità che influisce sul tiro del dado dopo aver lanciato il dado. Per esempio, puoi dichiarare di usare l'Abilità Ricezione sia prima sia dopo aver lanciato il D6 per la ricezione.

Certe Abilità vengono usate anche durante il turno avversario. In questo caso puoi scegliere di usare l'Abilità *dopo* che un giocatore avversario compie un'Azione o Muove di una casella. Se entrambi i giocatori vogliono usare un'Abilità che ha influenza sulla medesima azione o Movimento, allora è l'Allenatore della squadra in movimento che deve usare il suo per primo.

Nota che non puoi "andare indietro nel tempo" e usare un'Abilità per influenzare un'azione precedente. Per esempio, se un giocatore stava blitzando, non puoi effettuare il Blocco, Muovere di una casella e poi dire "in effetti volevo usare la mia Abilità di Professionista per Rerollare quel Blocco": l'Abilità o il Reroll devono essere usati direttamente prima o dopo l'evento su cui agisce, o non usati del tutto.

VINCERE LA PARTITA

Una partita di Blood Bowl è divisa in due tempi di sedici turni ciascuno (otto turni per Allenatore, per tempo). Ogni Allenatore è responsabile di tenere traccia di quanti turni la sua squadra ha utilizzato e deve Muovere il suo segnalino del turno di uno spazio sul regolo dei turni presente sulla propria Panchina all'inizio di ciascuno dei suoi turni, come spiegato in precedenza. Il gioco si interrompe quando gli Allenatori hanno completato i primi otto turni a loro disposizione, per dare ai giocatori la possibilità di riposarsi un poco, e agli Allenatori il tempo per ripristinare la dotazione di segnalini Reroll sul regolo dei Reroll. Il gioco riprende con un altro Kick-off all'inizio del secondo tempo.

La squadra con il maggior numero di Touchdown alla fine del secondo tempo è la vincitrice. Se la partita alla fine del secondo tempo è in parità, allora si va ad un tempo supplementare. Si tira la moneta per determinare quale Allenatore sceglie chi esegue il Kick-off e quindi si gioca una terza serie di otto turni per squadra. I Reroll avanzati al termine del secondo tempo (inclusi i Reroll ottenuti dagli eventi del Kick-off, dagli Incentivi o dalle Carte dei Giochi speciali) rimarranno validi per il tempo supplementare ma le squadre non ricevono una nuova dotazione di Reroll all'inizio del nuovo tempo. La prima squadra che segna vince la partita. Se nessuna delle due squadre segna, la partita viene decisa dai calci di rigore: ciascun Allenatore lancia un D6, e il valore più alto vince, ripetendo il lancio in caso di parità! Tutti i Reroll inutilizzati agguingono un +1 al lancio del dado.

SEGNARE UN TOUCHDOWN NEL PROPRIO TURNO

Scoring Touchdown

Una squadra segna un Touchdown durante il proprio turno quando uno dei suoi giocatori si trova all'interno della Zona di Meta della squadra avversaria, in piedi e in possesso del pallone, alla fine dell'azione di **qualsiasi** giocatore della squadra. Non appena questo accade il gioco si ferma, la folla urla e fischia, le Cheerleader ballano agitando gambe e pompon. Anche l'Allenatore della squadra che ha segnato ha l'autorizzazione a festeggiare un po', mentre sposta il segnalino dei Touchdown sul regolo della propria Panchina.



Goblin di Linea

Qualsiasi giocatore può trovarsi nella Zona di Meta in ogni momento, anche se non in possesso della palla. Se la palla gli viene lanciata e lui l'afferra, o se è in grado di Raccogliere la palla mentre questa si trova a terra nella Zona di Meta avversaria, segna un Touchdown. Nota, comunque, che per segnare un Touchdown il giocatore deve terminare la sua azione in possesso della palla e in piedi nella Zona di Meta; se il giocatore fallisce un tiro per Smarcarsi, per esempio, e cade nella Zona di Meta, allora non segna il Touchdown. **Se un giocatore della squadra in movimento è in possesso di palla ed entra nella Zona di Meta avversaria, non può uscirne volontariamente per nessuna ragione nella stessa azione, né può Lanciare o Passare alla Mano la palla: è troppo impegnato nel segnare il Touchdown lui stesso.**

SEGNARE NEL TURNO AVVERSARIO

In certi casi rari una squadra può segnare un Touchdown durante il turno dell'avversario. Per esempio, un giocatore che possiede la palla può essere Spinto nella Zona di Meta da un Blocco. Se uno dei tuoi giocatori in possesso di palla viene a trovarsi all'interno della Zona di Meta avversaria in qualsiasi momento durante il turno del tuo avversario, allora la tua squadra segna un Touchdown immediatamente, ma devi Muovere il tuo segnalino del turno di uno spazio lungo il regolo per rappresentare il tempo che i giocatori perdono per festeggiare questo insolito metodo per segnare.

RIAVVIARE LA PARTITA

Restarting

Dopo che un Touchdown è stato segnato, e all'inizio del secondo tempo, il gioco ricomincia e la partita continua. Prima del calcio d'inizio, comunque, entrambi gli Allenatori possono lanciare un D6 per ciascun giocatore che si trova nel settore K.O. della propria Panchina. Con un esito di 4+ il giocatore è sufficientemente in forma per tornare sul campo, mentre con qualsiasi altro esito deve restare nel settore K.O. della Panchina.

Gli Allenatori possono quindi disporre in campo qualsiasi giocatore in grado di giocare proprio come avevano fatto all'inizio della partita. Quando il gioco riprende dopo un Touchdown è sempre la squadra che ha segnato a calciare. All'inizio del secondo tempo la squadra che calcia è quella che aveva ricevuto all'inizio del primo tempo.

Nel raro caso che una delle due squadre non possa disporre in campo alcun giocatore dopo aver eseguito tutti i tiri per i KO, entrambi i segnalini del Turno vengono spostati avanti di due spazi e se una squadra ha disposto almeno un giocatore in campo ottiene un Touchdown (ma non viene assegnato nessun Punto Fuoriclasse, v. pag. 25). Se il segnalino del turno raggiunge o supera il turno 8 per entrambe le squadre, la partita finisce. Se ci sono ancora turni disponibili, si continua a giocare come se fosse terminato un normale drive (cioè si ripulisce il campo e si tira per i giocatori KO).

ABBANDONARE LA PARTITA

Concede

Puoi scegliere di abbandonare la partita all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra, prima di Muovere il segnalino del Turno lungo il regolo.

STOP! Hai letto tutte le regole di cui hai bisogno per giocare una partita di Blood Bowl usando le squadre e le schede di squadra fornite con il gioco. Perché non fai una partita o due prima di passare alle regole addizionali...?

REGOLE ADDIZIONALI

Tutte le regole addizionali che seguono sono opzionali. Questo significa che entrambi gli Allenatori devono mettersi d'accordo su quale delle regole addizionali utilizzare (o se utilizzarle del tutto) prima dell'inizio della partita. Comunque, esse sono fortemente raccomandate, perché aggiungono interesse ed eccitazione al gioco senza rallentare di una virgola il massacro. Provatelo!

CREARE UNA SQUADRA



Oltre alle squadre di cui leggerai in questo manuale, ce ne sono molte altre che giocano in campionati sparsi per il mondo. Ci sono molte altre squadre di Umani ed Orchi, per esempio, con le quali puoi giocare utilizzando i modelli in plastica forniti con questa scatola.

Tutte le diverse razze che giocano il Blood Bowl (così come le squadre specifiche e i Fuoriclasse) saranno descritte in dettaglio più avanti. Comunque, per consentirti di partire immediatamente con la tua squadra di Blood Bowl, questa sezione presenta le regole di base per le più popolari razze che giocano il Blood Bowl. Puoi utilizzare i modelli in plastica forniti con il gioco per rappresentare i giocatori della tua squadra, o acquistare le miniature Citadel presso il tuo negozio Games Workshop locale o attraverso il Mail Order di Games Workshop.

SCHEDE DI SQUADRA *Team Roster*

Il Blocco di schede di squadra viene utilizzato per registrare le caratteristiche dei giocatori della squadra **cosicché entrambi gli Allenatori possano consultarle durante il gioco (cioè, non puoi nascondere la tua scheda di squadra al tuo avversario)**. Ai possessori della confezione del gioco Blood Bowl è consentito fotocopiare questi fogli per proprio uso personale. Ci sono molte caselle sul foglio squadra non contemplate da questo capitolo, ma non preoccuparti riguardo a queste voci, perché sono necessarie per le partite di Lega, le cui regole verranno spiegate più avanti.

PLAYERS NUMBER	PLAYER'S NAME	POSITION	MA	ST	AG	AV	SKILLS	INT	COMP	TD	INT	CIS	MTP	SPP	VALUE
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															

 TEAM ROSTER 	TEAM:	RE-ROLLS:	5
	RACE:	FAN FACTOR:	5 10,000 gp
	THEASURY:	ASSISTANT COACHES:	5 10,000 gp
	HEAD COACH:	CHEERLEADERS:	5 10,000 gp
		APOTHECARY:	5 10,000 gp
	TOTAL VALUE OF TEAM:		

ACQUISTARE I GIOCATORI

Per creare la tua squadra, disponi di un tesoro di 1.000.000 monete d'oro. Questo rappresenta il denaro che sei riuscito a ottenere dagli sponsor o con altri, meno leciti, metodi per assoldare i giocatori della tua squadra. Il primo passo nella creazione della squadra è studiare le liste delle squadre (v. il capitolo specifico) e decidere quella che desideri utilizzare. Tutti i giocatori della tua squadra devono provenire dalla stessa lista di squadra. Quindi, per esempio, una squadra di Elfi Alti non includerà giocatori Umani perché questi giocatori appartengono ad una diversa lista di squadra.

Una volta decisa la squadra che userai, devi ora ingaggiare i giocatori per la tua squadra. Ciascun giocatore della tua squadra costa un certo numero di monete d'oro, come indicato nelle liste. La lista della squadra indica anche il massimo numero di giocatori che ti è permesso ingaggiare per la tua squadra per ogni ruolo, o Posizione. Per esempio, una squadra Umani non può avere più di due Lanciatori. Inoltre, la tua squadra deve avere almeno 11 giocatori, e non può averne più di 16. All'interno di queste restrizioni puoi avere qualunque quantità e tipo di giocatori, e puoi andare avanti ad acquistarli finché hai i soldi per farlo.

REROLL E POPOLARITÀ *Reroll & Fan Factor*

Quando crei una squadra, non ottieni nessun Reroll di squadra o punto di Popolarità gratuitamente – devi pagare per averli, dalla tua tesoreria. Ogni Reroll costa il numero di monete d'oro mostrato sulla lista di squadra che hai scelto, e ti consente di ripetere un tiro di dado per tempo. Se hai giocato qualche partita usando le regole di base saprai quanto sono importanti i Reroll, e sai che è una buona idea comprarne uno o due per la tua squadra.

La Popolarità rappresenta il seguito di tifosi posseduto dalla tua squadra e può avere importanti effetti sui risultati che ottieni sulla Tabella del Kick-off. Tutte le squadre partono con un valore di Popolarità pari a 0. Quando crei la tua squadra puoi acquistare fino a 9 punti di Popolarità addizionali per 10.000 monete d'oro ciascuno. Ciascun punto di Popolarità aggiunge 10.000 al Valore della squadra.

STAFF DIRIGENZIALE *Coaching Staff*

Lo staff dirigenziale della squadra fornisce il supporto vitale ai giocatori. Lo staff dirigenziale non scende mai in campo, ma deve restare a bordo campo durante la partita. Ciascuna squadra può includere il seguente staff dirigenziale nella propria squadra:

Allenatore Capo (cioè "Il Mister" o "Er Boss")

Questo modello rappresenta te stesso, e non costa nulla assoldarlo per la squadra. Durante la partita, la tua funzione principale è strillare e urlare dietro ai tuoi giocatori per incitarli e, cosa più importante, strillare e urlare verso l'arbitro se chiama un Fallo contro la tua squadra. Nessuna di queste cose ha un effetto diretto sul gioco (anche se possono intimidire il tuo avversario). Se lo desideri, puoi utilizzare un modello adeguatamente impressionante per rappresentare la versione Blood Bowl di te stesso.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Helmut Wulf, il tosto fuoriclasse con la motosega, ora è proprietario di due grandi ville grazie alla famosa campagna "Una sfumatura alta è quel che ci vuole" per la famosa catena di barbieri "Il Vecchio Parruccaio". Trascorre l'estate nei Principati di Confine, e si rintana in Lustria per l'inverno. Helmut si tiene in attività e mantiene queste costose proprietà facendosi assoldare da squadre locali vicine alla residenza in cui si trova in quel momento, anche se questo significa partecipare a bagni di sangue con i Vampiri d'estate e rompersi la testa contro gli Uomini Lucertola d'inverno.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

La lunghissima storia del Blood Bowl è cosparsa dei cadaveri delle squadre che, per una ragione o per l'altra, non sono sopravvissute per giocare un'altra partita. Alcune hanno finito i soldi, cosa comprensibile vista la quantità di denaro necessaria per mantenersi anche a bassi livelli - tutti quegli arbitri da corrompere e quei maghi da assoldare rappresentano spese ben difficili da quantificare al momento dell'approvazione del bilancio. Alcune hanno finito i tifosi; anche questo è comprensibile, perché i tifosi del Blood Bowl sono notoriamente volubili. Una squadra che perde tutti gli incontri per sette anni di fila può aspettarsi di vedere il suo pubblico ridursi drasticamente. IN certi casi, i tifosi stessi hanno preso azioni drastiche per arrestare la discesa lungo la china della sfortuna: nel 2473 gli Streissen Vampires vennero sistematicamente liberati dei loro affanni mortali dagli scontenti tifosi dopo essere arrivati ultimi in qualsiasi campionato avessero militato. Ma il peggio è quando le squadre finiscono i giocatori. Questo succede molto spesso. Tra le squadre che non sono più tra noi ricordiamo:

Shortsuff Scurriers: questa squadra di Halfling entrò nella Divisione Centrale della NFC nel 2479. Sfortunatamente, però, perdettero le loro prime 34 partite e si sciolsero in un'ondata di disgusto! (2479-2480)

Haffenheim Hornets: Mangiati per sbaglio durante un banchetto pre-partita offerto agli Oldheim Ogres. Erano stati scambiati per gli schiavi abbigliati con le divise degli Hornets, che gli Ogrri avrebbero dovuto mangiare come portafortuna. Quella volta ne portarono veramente, visto che gli Oldheim ottennero un passaporto gratuito per il turno successivo. (2417-2460)

Wuppertal Wotans: Ogni singolo membro di questa squadra dalla lunga tradizione, compreso il proprietario (che si trovava a letto in casa sua, al momento) fu colpita in modo molto sospetto da un fulmine due minuti prima dell'inizio di un'importante semifinale contro i Chaos All-Stars (2438)

Assistenti Allenatori

Gli Assistenti Allenatori comprendono i coordinatori dell'attacco e della difesa, gli allenatori dei team speciali, i preparatori personali dei Fuoriclasse, e molti altri. Man mano che una squadra acquista successi, sembra che il numero di Assistenti Allenatori cresca di conseguenza. Più Assistenti Allenatori hai in squadra, più facilmente otterrai la vittoria nel risultato "Allenamento Brillante" sulla Tabella del calcio di inizio (vedi oltre).

Gli Assistenti Allenatori costano 10.000 mo ciascuno e dovrebbero ricevere un incarico specifico. Gli Assistenti Allenatori non devono essere rappresentati da modelli, ma è molto più divertente se lo sono!

Cheerleader

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl hanno un gruppo o due di Cheerleader, col compito di ispirare i giocatori in campo e i loro tifosi sugli spalti. La funzione delle Cheerleader è di pompare i tifosi in uno stato di frenesia e di condurre gli slogan ed i canti mentre la folla grida e ulula generando un assordante crescendo. Più Cheerleader hai in squadra, più è probabile che tu vinca nel risultato "Tifo Assordante" sulla Tabella del calcio di inizio.

Le Cheerleader costano 10.000 mo ciascuna. Le Cheerleader non devono essere rappresentate da modelli, ma è molto più divertente se lo sono!

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Morg 'n' Thorg rifiuta qualsiasi offerta di ingaggio da squadre nelle quali potrebbe giocare accanto a Ramtut III. Quando Morg iniziò la sua carriera di giocatore libero, lui e Ramtut vennero assoldati per giocare con i Champions of Death contro gli Asgard Ravens. L'Allenatore Capo Tomolandry si riteneva un necromante tanto potente da risvegliare un Ogre dalla morte, e intessé per Morg un nefasto piano. Tomolandry corruppe i Ravens perché concentrassero i loro blocchi e falli su Morg, mentre Ramtut ricevette un extra per colpire "accidentalmente" Morg sperando in un esito fatale. Dopo essere stato colpito per la terza volta dal "compagno", Morg si rese conto di essere stato ingannato e, infuriato, fece letteralmente a pezzi la maggior parte dei giocatori, dello staff, delle cheerleader e delle riserve dei Champions, prima di lasciare lo stadio.

*Un altro lavoro ben fatto!***GUARITORE****Apothecary**

Il Guaritore è un sapiente nelle arti della medicina, che si prende cura dei giocatori infortunati di una squadra di Blood Bowl, e perciò il suo è uno strenuo lavoro a tempo pieno! Lo si può acquistare permanentemente per 50.000 monete d'oro, perché si occupi della tua squadra durante le partite. Può essere rappresentato da un'adeguata miniatura Citadel, se lo desideri. Una squadra non può acquistare più di un Guaritore. Le squadre di Khemri, Necromanti, Nurgle e Non-morti **non** possono acquistare od utilizzare un Guaritore.

Durante una partita, un Guaritore può tentare di curare un giocatore che sia rimasto Ferito o sia finito KO. Il Guaritore può essere usato una sola volta per partita. **Se il giocatore era K.O., lascialo sul campo Stordito o nel settore delle riserve se era in Panchina. Altrimenti**, immediatamente dopo che il giocatore ha subito la Ferita, puoi usare il Guaritore per far ripetere al tuo avversario il tiro sulla tabella delle Ferite (v. pag. 25), poi **tu** puoi scegliere quale esito applicare. Se l'esito del Reroll è "Fatto male" (11-38, anche se era il risultato originale del Tiro Ferita) il Guaritore è riuscito a rimetterlo in sesto, ed il giocatore può tornare tra le Riserve, imbottito di antidolorifici.

Invece di acquistare un Guaritore, le squadre di Necromanti e Non-morti approfittano dei servizi di un Necromante. Il Necromante è gratuito per loro, e consente alla squadra, una volta per partita, di "Risvegliare i Morti". Se un giocatore della squadra avversaria che abbia Forza 4 o meno e non possieda le Abilità Rigenerazione o Piccoletto, muore durante la partita (dopo il tentativo del Guaritore, se avviene) allora la squadra può includere immediatamente un nuovo giocatore Zombi nel settore delle Riserve della sua panchina (questo può anche portare la squadra ad avere più di 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 5 dell'Aggiornamento della Lista di Squadra (v. pag. 29) puoi aggiungere questo giocatore gratuitamente se possiedi meno di 16 giocatori in squadra. Lo Zombi gratuito conta per il suo valore completo per il calcolo del Valore di Squadra.



LA TABELLA DEL KICK-OFF

Durante una partita di Blood Bowl può accadere qualunque cosa: una squadra o l'altra possono effettuare un gioco ispirato, oppure un tifoso furibondo può scagliare un grosso oggetto pesante (per esempio un sasso!) ad uno dei giocatori della squadra avversaria, o persino invadere il campo!

La Tabella del Kick-off viene utilizzata per ricreare questi eventi imprevedibili ma piuttosto comuni. Dopo che entrambe le squadre si sono schierate, segui questa sequenza nell'ordine indicato:

- piazza la palla sul campo
- disperdi la palla per determinare la casella in cui sta cadendo
- tira sulla Tabella del Calcio d'Inizio
- risolvi gli esiti del Calcio d'Inizio
- rimbalza o riceve la palla, o assegna il Touchback

Scegliere un giocatore a caso

Molti degli esiti della Tabella del Kick-off richiedono che un Allenatore "scelga un giocatore a caso". Per aiutarti a fare questo, abbiamo incluso una serie di segnalini numerati da 1 a 16. Ogni segnalino corrisponde al giocatore con lo stesso numero sulla scheda di squadra. Per scegliere uno o più giocatori a caso, piazza i segnalini di tutti i giocatori che possono esserne interessati in un contenitore opaco e poi pescane la quantità richiesta quando è necessario.

Reroll di squadra e Tabella del Kick-off

Non puoi ripetere un tiro sulla tabella del Kick-off con un Reroll di squadra. In aggiunta, i tiri di dado successivi agli eventi del Kick-off come il tiro D3 per l'Allenamento Brillante o il tiro D6 per la Rissa non possono essere rerollati. Non è possibile utilizzare un Reroll di squadra per i tiri Ricezione all'atterraggio della palla, ma i giocatori possono usare le loro abilità Ricezione o Pro per cercare di rerollare il tiro Ricezione.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

I Giganti delle Tempeste hanno stabilito coloriti (generalmente rosso sangue) record nel Blood Bowl.

Il Gigante delle Tempeste Galak Starscraper divenne il primo arbitro a entrare tra i primi 10 nella classifica dei Morti e Feriti. Ha anche avuto un importante ruolo nella sperimentazione del nuovo sistema di visione telepatico "L'Occhio del Cielo", quando portò sulle sue spalle uno stregone che trasmetteva tutto ciò che vedeva nelle sfere di cristallo e negli specchi magici di tutto il Vecchio Mondo. L'esperimento ebbe termine quando, durante una fase particolarmente eccitante, lo stregone cadde dalla spalla di Galak e finì impalato sull'elmetto chiodato di un Halfling di passaggio. Questo incidente è anche ricordato come uno dei pochi casi in cui un Halfling ha provocato una Ferita in una partita di Blood Bowl.

Il più alto giocatore che abbia mai calcato un campo da Blood Bowl è stato il fratello minore di Galak, Gurk Cloudscraper, Gigante difensore degli Asgard Ravens. Alto come nove uomini, Gurk giocò una sola partita prima di essere bandito per violenza eccessiva dopo un incontro con gli Halfling Greenfield Grasshuggers, nel quale ebbe anche luogo un incidente in cui l'equamente leggendario Big Jobo Hairyfeet, capitano avversario, subì un repentino calo di altezza dopo essere stato calpestato da Gurk.

L'uso dei Giganti delle Tempeste da parte degli Asgard Ravens consentì loro di approfittare di un circolo vizioso nelle regole, finché la NAF non ci mise una pezza. Un Campo da Blood Bowl, in accordo alle regole originali deve misurare 100 per 60 passi, ma non era specificato di quale razza fossero, quei passi. Le squadre che giocarono contro i Ravens quell'anno scoprirono che i passi di un Gigante delle Tempeste, lunghi tre miglia, costringevano i giocatori a camminare per giorni attraverso il campo dei Ravens solo per andare dalla panchina al centrocampo!

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Una discreta quantità di tifosi vedono una partita di Blood Bowl come un'opportunità di provocare la maggior quantità di confusione e distruzione possibili sugli spalti. Inoltre, molti tifosi pensano che sia necessario fare qualcosa per quella piccola minoranza di tifosi pacifici che vengono alla partita solo per guardare, rovinando così tutto il divertimento agli altri.



I Tifosi

The Fans

Le partite di Blood Bowl sono viste da un gran numero di spettatori, alcuni a tifare per una squadra, altri a tifare per l'altra. Altri vengono a godersi lo spettacolo. Il numero di tifosi che sostengono una squadra rispetto all'altra può avere un grande impatto sull'esito dell'incontro. Per determinare quanti tifosi accorrono a sostenere la tua squadra, tira 2D6 ed aggiungi il valore della tua Popolarità al totale. Moltiplica quindi l'esito finale per 1000. Per esempio, i Lowdown Ratz hanno una Popolarità di 5. Il tiro di 2D6 ha come esito 2 e 6. Aggiungendo a questo la Popolarità si ottiene 13, che significa che 13.000 tifosi sono accorsi per vedere i Ratz.

Il numero di tifosi che sostengono la tua squadra possono facilmente influenzare la vittoria o la sconfitta. Le loro grida di incoraggiamento possono spingere i tuoi giocatori a sforzi straordinari, mentre una lattina di Bloodweiser scagliata da un tifoso può liberare per sempre la squadra avversaria del suo fuoriclasse. Per rappresentare l'effetto dei tifosi sulla partita, ciascuna squadra riceve un Modificatore Tifosi (abbreviato con MT) che può influenzare alcuni risultati nella Tabella del Kick-off ed i tuoi incassi nel Post-partita. Se le due squadre hanno lo stesso numero di tifosi, o se i tuoi tifosi sono in numero inferiore, il tuo MT è pari a zero. Se hai più tifosi del tuo avversario, il tuo MT è +1 per questa partita. Nel caso eccezionale in cui i tuoi tifosi siano il doppio o più di quelli avversari, allora il tuo MT è +2.



TABELLA DEL KICK-OFF

2D6 Esito

- 2** *Becca l'Arbitro!*: I tifosi si prendono una sanguinosa vendetta sull'arbitro per qualche decisione dubbia da lui presa, in questa partita o nel passato. Il suo rimpiazzo è talmente intimidito **da lasciarsi persuadere facilmente a guardare da un'altra parte**. Ciascuna squadra riceve una Bustarella addizionale da usare nel corso della partita. Una Bustarella ti consente di ignorare l'Espulsione di un giocatore che ha commesso fallo o di un'Arma Segreta. Tira un D6. Con un esito di 2+ la Bustarella è efficace (evitando anche il turnover in caso di espulsione per fallo), ma con un esito di 1 la Bustarella va sprecata e la chiamata arbitrale resta. Ciascuna Bustarella può essere usata una sola volta per partita..
- 3** *Rissa*: Un litigio tra due giocatori avversari esplose e degenera rapidamente, coinvolgendo il resto dei giocatori. **Se uno dei segnalini del Turno delle due squadre si trova sul turno 8 entrambe le squadre lo muovono indietro di un posto mentre l'arbitro riporta indietro il cronometro al momento di inizio della rissa**. Se nessuna delle due squadre ha ancora iniziato il primo turno o uno dei due segnalini si trova sul turno 1, l'arbitro lascia girare il cronometro durante la rissa ed i segnalini di entrambe le squadre vengono portati avanti di un Turno. Altrimenti lancia un D6. Con un esito di 1-3 i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati avanti di un Turno. Con un esito di 4-6 i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un Turno.
- 4** *Difesa Perfetta*: l'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori – in altre parole può schierarli nuovamente. La squadra che riceve deve rimanere nello schieramento deciso dal proprio Allenatore.
- 5** *Calcio Alto*: La palla è stata calciata molto alta, dando alla squadra in ricezione il tempo di muoversi nella posizione perfetta per afferrarla al volo. Qualsiasi giocatore della squadra in ricezione che non si trovi in una Zona di Placcaggio avversaria può essere spostato nella casella dove atterrerà la palla, indipendentemente dal suo valore di MO, a patto che la casella non sia occupata.
- 6** *Tifo Assordante*: Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge il proprio MT (v. pag. 18) ed il numero di Cheerleader al risultato. La squadra che ottiene il valore più alto viene ispirata dal tifo dei suoi sostenitori e riceve un Reroll addizionale per questo tempo. Se entrambe le squadre ottengono lo stesso risultato, ottengono entrambe un Reroll.

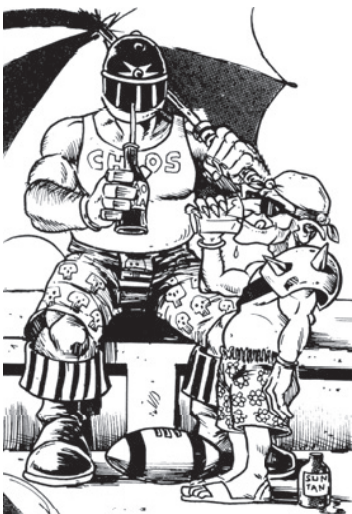


2d6 Esito

- 7** *Cambia il Tempo*: esegui un nuovo lancio sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche (v. pag. 22). Applica gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove Condizioni Atmosferiche sono di "Bel tempo" allora un leggero sbuffo di vento fa disperdere la palla di una casella addizionale prima di toccare terra.
- 8** *Allenamento Brillante*: Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge al risultato il proprio MT (v. pag. 18) e il numero di Assistenti Allenatori che possiede. La squadra con il totale più alto ottiene un Reroll addizionale grazie alle brillanti istruzioni fornite dagli allenatori. In caso di pareggio, entrambe le squadre ottengono il Reroll addizionale.
- 9** *Fregati!*: l'attacco inizia il suo scatto una frazione di secondo prima che la difesa sia pronta, sorprendendo impreparata la squadra che sta calciando. Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella. Si tratta di un Movimento libero che può essere effettuato in qualsiasi casella libera adiacente al giocatore, ignorando le Zone di Placcaggio. Può essere utilizzata per penetrare nella metà campo avversaria.
- 10** *Blitz!*: La difesa inizia il suo drive una frazione di secondo prima che l'attacco sia pronto, cogliendo di sorpresa la squadra in ricezione. La squadra che calcia ottiene un turno aggiuntivo: comunque tutti i giocatori che si trovano all'interno di Zone di Placcaggio avversarie all'inizio di questo turno gratuito non possono effettuare un'Azione. La squadra che calcia può usare i Reroll di squadra durante questo turno. Se un qualsiasi giocatore provoca un Turnover, il turno aggiuntivo termina immediatamente.
- 11** *Lancio di Sassi*: Un tifoso infuriato lancia un grosso sasso ad un giocatore della squadra avversaria. Ciascun Allenatore lancia un D6 e aggiunge il proprio MT (v. pag. 18) al risultato. I tifosi di quello che ottiene il valore più alto sono quelli che tirano il masso. Un pareggio significa che entrambe le squadre sono colpite. Scegli casualmente un giocatore dell'altra squadra che viene colpito (possono essere colpiti solo i giocatori in campo) e tira per gli effetti direttamente sulla Tabella degli Infortuni. Non è richiesto alcun tiro Armatura.
- 12** *Invasione di campo*: Ciascun Allenatore lancia un D6 per ciascun giocatore avversario in campo, aggiungendo il proprio MT (v. pag. 18) al risultato. Con un esito di 6 o più dopo le modifiche il giocatore rimane a terra Stordito (i giocatori con Palla e catena finiscono normalmente KO). Un esito di 1 prima di aggiungere il MT non avrà comunque effetto.

LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE *Weather*

I giocatori di Blood Bowl sono dei tipi duri, quindi non è sorprendente vederli giocare in condizioni atmosferiche di ogni tipo. Dalle piane ghiacciate del più lontano nord alle umide e soffocanti giungle di Lustria, le arene aprono le loro porte nei giorni previsti per le partite, ed i combattenti proseguono le loro attività incuranti del clima. All'inizio della partita, un Allenatore lancia 2D6 e confronta il risultato sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche che segue, per scoprire com'è il tempo per quella giornata.



★ TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE ★

2D6 **Esito**

- 2** *Caldo Soffocante:* è talmente caldo e umido che alcuni giocatori svengono per collassi causati dalla fatica. Lancia 1D6 per ogni giocatore sul campo al termine di ogni Tempo e dopo ogni Touchdown. Con un risultato di 1 il giocatore sviene e non può essere schierato per il Calcio d'Inizio successivo.
- 3** Molto Assolato: un giorno splendido, ma il sole accecante provoca una penalità di -1 a tutti i tentativi di lanciare la palla.
- 4-10** Bel Tempo: Tempo perfetto per il Blood Bowl.
- 11** Diluvio: piove, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo provoca una penalità di -1 su tutti i tentativi di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.
- 12** Tormenta: c'è freddo e nevica! Il ghiaccio sul campo significa che ogni giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e finisce Atterrato con un esito di 1-2, mentre la neve significa che possono essere tentati Lanci solo alle distanze di Veloce e Corto.

HAND-OFF

Con Hand-off si intende la consegna della palla nelle mani di un altro giocatore, amico o nemico, che si trova in una casella adiacente. L'Hand-off è un'azione, come il Movimento, il Blocco, il Blitz, il Passaggio. Puoi solo dichiarare un'azione di Hand-off per turno. L'Hand-off viene effettuato al termine del Movimento di un giocatore, come il normale Passaggio. La palla non può essere passata alla mano durante il turno dell'avversario. Se facendo un Hand-off la palla non viene afferrata da un qualsiasi membro della squadra in movimento, conta come un Turnover.

Non è richiesto nessun tiro di dado per vedere se l'Hand-off è sul bersaglio – finisce automaticamente nella casella di destinazione. Comunque, il giocatore che riceve la palla deve vedere se riesce ad afferrare la palla (vedi Ricevere la Palla a pag.14). Utilizza i Modificatori per la Ricezione:

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificatori per Ricevere l'Hand-off

Ricevere un Hand-off	+1
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il Ricevitore	-1

SCATTARE

Go for it!

Quando un giocatore compie un'azione che non sia un Blocco, può cercare di Muovere di una o due caselle addizionali oltre a quelle che normalmente gli sono consentite – questo è detto "Scattare" NOTA: se una regola fa riferimento al "normale movimento" di un giocatore, non comprende la casella o le caselle addizionali di Scatto.

Lancia un dado per il giocatore dopo che ha mosso ciascuna casella addizionale. Con un esito di 1, il giocatore inciampa e finisce Atterrato nella casella in cui è entrato. Il giocatore subisce un tiro Armatura e, eventualmente, un tiro Infortunio. Ogni altro esito indica che il giocatore ha effettuato il Movimento senza conseguenze. Se il giocatore finisce Atterrato, la sua squadra subisce un Turnover e il turno termina immediatamente.

Un giocatore che sta compiendo un Blitz può scattare per fare il Blocco. Lancia un dado per il giocatore dopo che ha dichiarato che effettuerà il Blocco. Con un esito di 1 il giocatore finisce Atterrato come descritto prima, nella casella in cui si trova. Con qualsiasi altro esito il giocatore può effettuare il Blocco senza problemi. Se il giocatore finisce Atterrato, la sua squadra subisce un Turnover e il turno termina immediatamente.



FORNIRE ASSISTENZA A UN BLOCCO

Assisting a Block

Dopo che è stato dichiarato un Blocco, l'attaccante ed il suo difensore hanno l'opzione di aggiungere giocatori aggiuntivi per dare "assistenza". Questo consente a due o più attaccanti di buttarsi insieme su di un singolo difensore, o per uno o più difensori di aiutare un compagno contro un Blocco. Ciascuno di questi giocatori extra aggiunge un +1 alla Forza del giocatore cui stanno fornendo assistenza. Fornire assistenza a un Blocco non è un'Azione, e un giocatore può fornire assistenza a un qualunque numero di Blocchi per turno. Un giocatore può fornire assistenza ad un Blocco sia prima che dopo aver mosso o compiuto un'altra Azione.

L'Allenatore attaccante deve dichiarare se uno o più dei suoi giocatori stanno dando assistenza, poi a sua volta il difensore può aggiungere giocatori per dare assistenza al giocatore della sua squadra. Per poter portare assistenza i giocatori:

1. devono essere adiacenti al giocatore avversario coinvolto nel Blocco, e...
2. non devono trovarsi all'interno della Zona di Placcaggio di nessun altro giocatore della squadra avversaria, e...
3. devono essere in piedi, e...
4. Devono possedere la propria Zona di Placcaggio



Il risultato del Blocco ha effetto solo sui due giocatori direttamente coinvolti. Qualsiasi giocatore che porti assistenza non verrà colpito. Allo stesso modo, solo le Abilità che appartengono ai giocatori direttamente coinvolti nel Blocco potranno essere usate. Le Abilità possedute dai giocatori che portano assistenza non potranno essere utilizzate da nessuna delle due parti.

★ ★ ★ Lo sapevi che...



La squadra di Elfi denominata Dragon Princes era formata esclusivamente da Principi e Lord Elfici di altissimo lignaggio, talmente orgogliosi e spocchiosi da rifiutarsi di giocare contro chiunque non appartenesse alla loro medesima classe sociale.

Di conseguenza, non furono in grado di giocare nemmeno un incontro, e vennero sciolti cinque anni dopo senza aver disputato una sola partita.

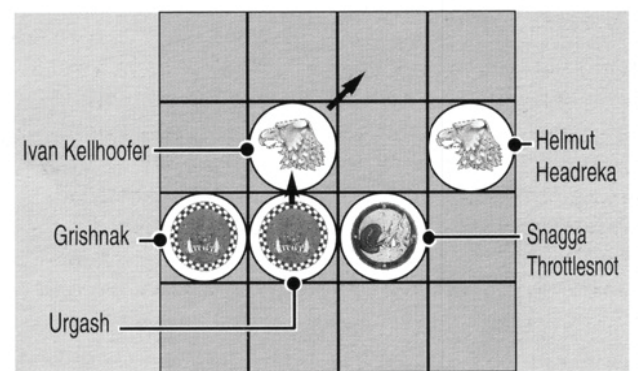


LA MOVIOLA

Bob: *Urgash Mordiasce si prepara a schiantare Ivan Kellhooper via dalla sua strada. Sia Urgash che Ivan hanno una Forza di 3, il che significa che normalmente Urgash dovrebbe tirare un solo dado e accettare qualsiasi risultato ottenuto.*

Jim: *Assolutamente corretto, Bob, ma in questo caso Urgash si fa dare assistenza da Grishnak Mastica- Goblin, il che aggiunge +1 alla sua Forza. Questo significa che la Forza di Urgash sale a 4 contro i 3 di Ivan, così Urgash può lanciare due dadi e scegliere quello che preferisce. Lancia un  (Attaccante a terra) e un  (Spinto indietro), e quindi riesce solo a spingere via Ivan.*

Bob: *e se posso intromettermi, Jim, penso che dovremmo far notare ai tifosi che anche Snagga Masticamoccio voleva dare la sua assistenza a Urgash, ma non ha potuto perché si trovava nella Zona di Placcaggio di Helmut Headreka.*



FORZA DEI GIOCATORI

Giocatori con Forza uguale
Un giocatore più forte
Un giocatore forte più del doppio dell'altro

DADI

Un dado Blocco
Due dadi Blocco*
Tre dadi Blocco*

* L'Allenatore del giocatore più Forte sceglie l'esito da applicare

INTERCETTI E FUMBLE

Quando un giocatore lancia la palla, diverse cose possono andare male. Di solito, la palla vola leggermente storta, o viene fatta cadere dal ricevitore, e questi eventi sono regolati dalle normali regole per i lanci. A volte, però, il lanciatore può sbagliare completamente il lancio, facendosi scappare la palla di mano nella sua stessa casella, o la palla può essere intercettata da un giocatore avversario prima che raggiunga la casella di destinazione. Questi due casi sono descritti dalle regole che seguono.

Intercetti

Un giocatore della squadra avversaria può tentare di intercettare una palla lanciata. Per poter effettuare un intercetto, il giocatore deve:

- trovarsi con almeno una parte della sua casella sotto il Distanziometro e...
- possedere la propria Zona di Placcaggio e...
- trovarsi più vicino al Lanciatore di quanto non lo sia il Ricevitore o la casella bersaglio e...
- trovarsi più vicino alla casella bersaglio o al Ricevitore di quanto non lo sia il Lanciatore.

Nota che solo un giocatore può tentare un intercetto, indipendentemente da quanti possiedono i requisiti per farlo.

L'Allenatore deve dichiarare che uno dei suoi giocatori cercherà di intercettare **prima** che il lanciatore effettui il tiro di dado per vedere se è sul bersaglio. Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a intercettare la palla. Lancia un D6 ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se l'esito finale è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore non riesce ad intercettare la palla ed il Passaggio può proseguire normalmente. Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore è riuscito ad afferrare la palla. Piazza la palla sulla sua basetta per mostrare che è in suo possesso. Un Intercetto riuscito conta come Turnover per la squadra in movimento, il cui turno termina immediatamente.

Interceptions

TABELLA DELL'AGILITÀ

AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificatori per Intercettare

Tentare un Intercetto	-2
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il Giocatore	-1

Fumble

A volte un giocatore che tenta di lanciare la palla la lascia cadere nella sua casella. Questo è più probabile se il giocatore ha giocatori avversari che gli soffiano sul collo! In gergo, questo è detto Fumble (*pron: FAM-bol*). Per rappresentare questo, se il tiro di dado per il Passaggio è 1 o meno, **prima o dopo le modifiche**, allora il lanciatore si è fatto sfuggire la palla di mano. La palla Rimbalza una volta dalla casella del lanciatore, e la squadra in movimento subisce un Turnover.

Nota del Game Designer: Molti Allenatori discutono sul fatto che tirare per l'Intercetto prima di tirare per il Lancio manchi di realismo. Come molte regole del Blood Bowl, questa è un'astrazione per far sì che il gioco funzioni meglio. Considera piuttosto i tiri Intercetto/Lancio come una completa serie di tiri volti a determinare il successo di un'unica azione, piuttosto che una serie di passi in sequenza.

★★★ Lo sapevi che...

L'anno scorso la squadra di Elfi Altì chiamata Galadrieth Gladiators ha accumulato il record di 853 passaggi in 24 partite senza subire un intercetto, dovendo poi soccombere ai compagni Elfi Altì Caledor Dragons (che hanno subito anch'essi il primo intercetto nella stessa partita, dopo 620 passaggi)

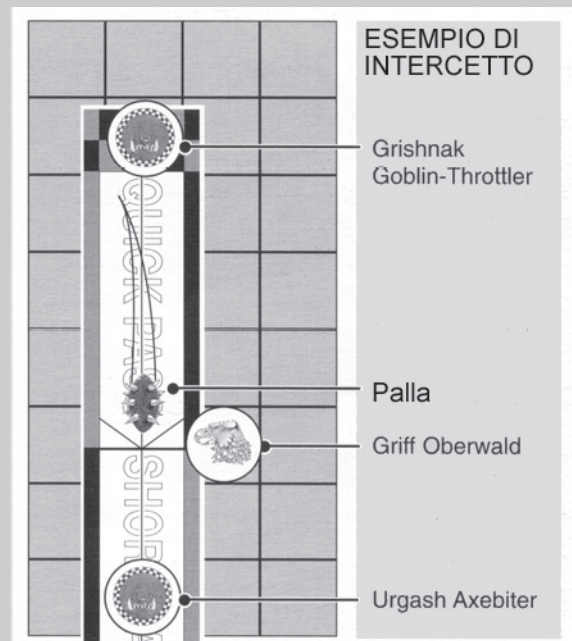
In effetti, le squadre di Elfi Altì di solito registrano una bassa percentuale di intercetti. Anche se gli Elfi Altì concentrano le loro abilità naturali nel gioco di passaggio, siamo piuttosto inclini a credere che la causa sia da ricercarsi nelle borse piene d'oro sempre pronte nella panchina degli Elfi pronte per qualsiasi avversario che lasci cadere un intercetto riuscito contro i loro lanciatori fuoriclasse. Nonostante ciò, quando una squadra di Elfi Altì ne incontra un'altra, tutte le scommesse (e le bustarelle) perdono di valore: è difficile corrompere qualcuno che è già schifosamente ricco.

LA MOVIOLA

Jim: Tornando alla partita, Grishnakh Mastica-goblin sta per tentare un nuovo Passaggio. Questa volta, però Griff Oberwald si trova in una posizione adatta per tentare un intercetto.

Bob: La folla trattiene il fiato mentre Griff salta verso la palla. Ha un'Agilità di 4, che gli dà un tiro Agilità di base di 3 o più. Però, un giocatore che tenta un intercetto subisce un modificatore di -2, il che significa che Griff deve ottenere un esito di 5 o 6 per afferrare la palla. Il dado rotola e si ferma sul 6! Griff afferra la palla - è un intercetto! Ed ora ascoltate come impazziscono i tifosi dei Reavers!

AGILITÀ	1	2	3	4	5	6
TIRO PER RICEVERE	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICATORI PER RICEVERE						
Tentare un Intercetto	-2					
Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova il Giocatore	-1					





FALLI, O PRENDERE A CALCI I GIOCATORI A TERRA

Fouls

Attaccare i giocatori a terra è, naturalmente, strettamente proibito dal regolamento. Nonostante la gran quantità di modi con cui un giocatore può attaccarne un altro lecitamente però, molti giocatori praticano l'antica arte di prendere a calci i giocatori stesi a terra. L'arbitro dovrebbe individuare e penalizzare i giocatori che utilizzano queste vili tattiche ma sfortunatamente, quando in campo succede qualcosa di brutto, di solito gli arbitri sono girati dall'altra parte e si perdono completamente il Fallo. Non c'è da stupirsi se gli arbitri sono i personaggi più odiati dai tifosi!

Normalmente, i giocatori a terra non possono essere attaccati. Quando però utilizzi questa regola, un giocatore per turno può compiere un'azione di Fallo. Questo consente al giocatore di Muovere una quantità di caselle pari al suo MO e poi commettere Fallo su di un avversario che si trovi a terra in una casella adiacente. L'Allenatore sceglie la vittima e poi esegue un tiro Armatura su di lui. Altri giocatori che si trovino adiacenti alla vittima possono assistere il giocatore che commette il Fallo, ed ogni giocatore aggiunge un ulteriore +1 al tiro Armatura.

Anche i giocatori in difesa possono assistere il giocatore che subisce il Fallo. Ogni difensore modifica il tiro di dado di -1 per giocatore che fornisce assistenza. Nessun giocatore può dare assistenza ad un Fallo se si trova in una Zona di Placcaggio avversaria, e nessun giocatore può dare assistenza ad un Fallo se non è in piedi. Se l'esito del lancio di dado supera il valore Armatura allora il giocatore è infortunato e si effettua un tiro Infortunio per vedere quel che gli è successo.

L'Arbitro

Occasionalmente, gli arbitri individuano un giocatore che commette un Fallo e lo espellono, anche se questo è un fatto estremamente raro (provate voi a comunicare ad un Orco Nero alto due metri che deve lasciare il campo!!!).

★★★ Lo sapevi che...

Hanse Kohl detiene il record per il maggior numero di giocatori espulsi con un totale di 32 giocatori! Accadde durante un rude incontro tra i Gouged Eye e i Dwarf Warjhamerers nel 2474 (i fanatici dei quiz ricorderanno certamente che le due squadre si erano incontrate anche in cossazione del Blood Bowl nel 2473).

Per quale ragione tutti questi giocatori vennero espulsi? Il giorno precedente, egli era stato arbitro del derby tra Nurgle Rotters e Decaying Disorders per i quarti di finale del Trofeo Palude Putrida, contraendo la Cancrena di Nurgle. Purtroppo, Hansi non ebbe modo di arbitrare nessun altro incontro dopo questo, perché le sue braccia si staccarono (seguite poi dalle gambe, dai tentacoli e dalla testa) ma rimase famosa la sua conferenza stampa, durante la quale riuscì ad infettare quattordici giornalisti ed un operatore cabalvisivo.



Per rappresentare questo, se il tiro Armatura e/o il tiro Infortunio è un doppio (due 1, o due 2, eccetera), l'Arbitro ha visto il fallo ed il giocatore che ha eseguito l'Azione di Fallo viene spedito nelle celle che si trovano nei sotterranei di qualsiasi campo di Blood Bowl. Inoltre, la sua squadra subisce un turnover ed il suo turno termina immediatamente. Se il giocatore espulso era in possesso di palla, la palla rimbalza dalla casella dove si trovava quando è stato espulso. Un giocatore in cella è sotto chiave e non può giocare fino alla fine della partita, nemmeno se in seguito l'Arbitro viene "beccato" dalla folla come esito di un tiro sulla Tabella del Kick-off. L'Allenatore non può sostituire un giocatore espulso finché non finisce il drive.

★★★ Lo sapevi che...

Nei primi giorni del Blood Bowl era spesso possibile vedere i Wardancers, una troupe viaggiante di artisti Elfi Silvani fedeli all'ingannevole dio Loec, dare spettacolo praticando danze propiziatriche durante l'intervallo. Le danze erano tanto lunghe ed "artistiche" da irritare gli avversari.

Durante un incontro fatale tra gli Athelorn Avengers e gli Orcland Raiders gli Orchi si stufarono presto del rituale. Volevano proseguire la partita, e questo significava che dovevano liberarsi dei Wardancers! Con un ruggito gli Orchi sciamarono sul campo per quello che erano sicuri sarebbe stato un rapido riscaldamento per il secondo tempo. Con grande sorpresa degli Orchi, mettere le mani sui Wardancers si dimostrò un affare piuttosto complicato. Peggio ancora, non solo si dedicavano ancora alle loro danze, ma stavano anche vincendo lo scontro. Per i Raiders fu un disastro: persero alcuni giocatori chiave per infortunio senza aver fatto nemmeno un graffio ad un solo danzatore. Come risultato, gli Avengers terminarono l'incontro praticamente senza avversari e vinsero con il più largo margine della loro storia.

Le voci si sparsero, e le squadre di Elfi Silvani si resero presto conto di quanto rappresentasse avere i Wardancers in squadra come giocatori, e ci vollero solo tre settimane perché ogni membro della troupe, compreso il giovane Jordell Freshbreeze, firmasse un succoso contratto. Da allora, i Wardancers sono stati i giocatori chiave di ogni squadra di Elfi Silvani.



ABILITÀ

Skills

Questa sezione del regolamento contiene molte più Abilità disponibili ai giocatori. **Le regole specifiche per ciascuna Abilità possono essere trovate da pag. 44 a pag. 49.** Ciascuna voce indica anche a quale categoria l'Abilità appartiene (p. es. Passaggio, Generale, Mutazione, ecc.). La categoria dell'Abilità ha effetto su quali giocatori possono utilizzarla, come descritto più avanti nelle regole riguardanti le Leghe (v. pag. 24 e 25). A meno che non sia dichiarato diversamente nella descrizione relativa, le regole seguenti si applicano a tutte le Abilità:

1. Tutti i bonus e modificatori applicati dalle abilità possono essere combinati.
2. Tutte le Abilità possono essere utilizzate un numero illimitato di volte per Azione.
3. Alcune Abilità fanno riferimento allo Spingere un giocatore per funzionare. Queste Abilità funzionano quando si ottengono i risultati di "Spinto Indietro", Difensore Sbilanciato" o "Difensore Atterrato" con i dadi da Blocco.
4. L'utilizzo delle Abilità non è obbligatorio.
5. Puoi scegliere di usare un'Abilità che influenza un tiro di dado dopo aver effettuato il tiro di dado (per esempio, non è necessario dichiarare l'uso di Placcaggio in tuffo finché non si sono visti gli effetti del tiro Smarcarsi).
6. Solo le Abilità Straordinarie funzionano quando il giocatore è Disteso o Stordito.
7. Un'abilità può essere assegnata ad un giocatore una sola volta.

LEGHE DI BLOOD BOWL

Qualsiasi Allenatore esperto di Blood Bowl ti potrà dire che, se le partite isolate sono divertenti, è molto più eccitante guidare la tua squadra nel corso di una serie di partite. Non devi solo preoccuparti delle tattiche da applicare in partita, ma puoi anche vedere la tua squadra svilupparsi e trasformarsi in una compagine veramente potente, in grado di rivaleggiare con i possenti Reikland Reavers o i Gouged Eye. Condurre la tua squadra in un torneo comporta un lavoro aggiuntivo e richiede molti obblighi, ma se vuoi avere la gloria di condurre la tua squadra attraverso una lunga stagione alla finale stessa del Blood Bowl, allora le regole di Lega fanno per te!

Le partite si giocano in stadi, di proprietà dei Collegi di Magia o delle grandi città. Non sono normalmente di proprietà delle squadre stesse, anche se certe squadre possiedono un loro stadio (per esempio i Reikland Reavers). Le squadre viaggiano in lungo e in largo per il Vecchio Mondo, spostandosi di stadio in stadio e giocando partite contro qualsiasi altra squadra incontrino.

Le regole di Lega sono progettate per ricreare il modo in cui le squadre di Blood Bowl viaggiano attraverso il Vecchio Mondo, spostandosi di luogo in luogo per giocare le loro partite. In un certo senso, le squadre assomigliano ad una compagnia viaggiante di attori, o ad un reggimento mercenario, piuttosto che ad una squadra di football dei giorni nostri. In conseguenza di questo sistema anarchico, l'organizzazione delle partite, la definizione delle date e così via è lasciata ai dirigenti delle singole squadre.

Per poter organizzare una Lega, la prima cosa che bisogna fare è scegliere un "Commissario di Lega", che dovrebbe teoricamente essere l'Allenatore più esperto del gruppo. Il Commissario ha la responsabilità di fare in modo che la lega scorra fluida e, cosa molto importante, organizzare tutti i tornei in programma. Il Commissario tiene anche traccia dell'andamento delle squadre, e può persino scrivere un gazzettino che contiene la cronaca delle partite, le classifiche, i fatti e le statistiche e qualsiasi altra cosa gli passi per la mente! Il Commissario può anche partecipare alla Lega come Allenatore, a patto che non tragga vantaggio dalla sua posizione per aiutare la sua squadra a vincere qualche partita.

In una Lega, la parola del Commissario è **LEGGE**. Lui può cambiare o modificare qualsiasi regola del Blood Bowl, se lo ritiene necessario, comprese le regole di Lega che seguono. Nelle immortali parole del compagno game designer Tuomas Pirinen: "se il Commissario di Lega dice che i Nani ora possono volare, la tua risposta deve essere 'sì, Signore! Quanto alto?'" Se non gradisci il modo in cui il Commissario gestisce la tua Lega, hai due possibilità: fartene una ragione, o abbandonare la Lega. Litigare con il Commissario NON è un'opzione. Spero sia chiaro.

AVVIARE UNA LEGA

Una Lega consiste in una serie di squadre (preferibilmente almeno quattro) che giocano una contro l'altra (o magari con altre squadre) nel corso di una serie di incontri. Le Leghe avviate utilizzando le edizioni precedenti del Blood Bowl possono essere facilmente adattate al nuovo regolamento di Lega; gli Allenatori devono semplicemente calcolare il nuovo valore di squadra come descritto in precedenza, ed iniziare ad usare le nuove liste di squadra presentate da pag. 54 a pag. 60. Le schede di squadra "non legali" secondo le nuove regole possono continuare ad esistere utilizzando i giocatori di cui

dispongono, ma qualsiasi rimpiazzo deve essere acquistato secondo le nuove liste.

Puoi iniziare a giocare partite di Lega non appena gli Allenatori che prendono parte alla Lega hanno creato le loro squadre. Sta agli Allenatori delle squadre organizzare tutti gli incontri che giocheranno. Una squadra può giocare tutte le volte che il suo Allenatore lo desidera, assumendo che sia in grado di trovare avversari a sufficienza, naturalmente. L'unica restrizione sta nel fatto che una squadra non può giocare contro lo stesso avversario per più di due volte di fila. Questo significa che un Allenatore può giocare due partite contro lo stesso avversario (più o meno un'intera serata di gioco), ma le partite successive devono svolgersi contro una squadra diversa.

Se il Commissario lo consente, gli Allenatori possono guidare due o più squadre nello stesso tempo. Ovviamente, significa che ciascuna squadra giocherà una minore quantità di partite, perché il tempo del suo Allenatore dovrà dividersi tra le diverse squadre che dirige. Un Allenatore non può scambiare denaro, giocatori o qualsiasi altra cosa tra le squadre che dirige. Per esempio, non può fare un "prestito speciale" da una delle sue squadre ad un'altra, o scambiare i giocatori tra le squadre, e così via. Nota che un Allenatore può compiere queste azioni tra una delle sue squadre e una squadra guidata da un altro Allenatore (a patto che l'altro Allenatore E il Commissario di Lega siano d'accordo, ovviamente!), semplicemente non può farlo tra le sue squadre.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

I Kishago Werebears furono la prima squadra a schierare orsi mannari. La squadra di Norse aveva sede nei pressi di un insediamento di orsi mannari, e li utilizzava al posto dei più comuni Ulfwerener (lupi mannari nordici). Purtroppo, i Werebears furono costretti a sciogliersi nel 2471 dopo essere stati spazzati via durante un famoso incontro con i Darkside Cowboys. Ai giorni nostri sono molte le squadre di Norse note per includere degli orsi mannari al posto degli Ulfwerener. Queste specie mannare nordiche sono in grado di creare sul campo una quantità di massacro virtualmente identico. Sono incredibilmente forti, naturalmente robusti e possiedono una furiosa sete di sangue. Questo stato di furia che consuma gli Ulfwerener e gli orsi mannari generalmente non si protrae oltre lo scadere dell'incontro, e bisogna fare attenzione a non lasciare che questo interferisca con le tipiche attività post-partita, come la firma degli autografi, le conferenze stampa ed il ritorno a casa sul sul bus!



SCHEDE DI SQUADRA

Prima di iniziare a giocare partite di Lega, ogni Allenatore deve creare una squadra come spiegato in precedenza (v. pag. 18). Qui è dove le colonne precedentemente inutilizzate entrano in gioco. Ci sono una quantità di file e colonne per registrare informazioni di cui avrai bisogno per condurre una squadra di Lega. Come usare queste file e colonne è spiegato nelle regole che seguono.

Tesoreria

Ogni Allenatore inizia con un tesoro di 1.000.000 (un milione) di monete d'oro con cui acquistare i componenti della propria squadra. Qualsiasi somma non spesa deve essere registrata nella casella della Tesoreria, e può essere spesa in qualsiasi partita futura. L'Allenatore deve tenere traccia di quanti soldi la sua squadra possiede in tesoreria registrando questo valore nel Foglio di Squadra.

Valore di Squadra

Nelle partite di Lega, il "Valore" di una squadra influisce la sua capacità di ottenere Incentivi (v. pag. 28) e sull'ammontare delle sue Spese di Gestione (v. pag. 29). Il Valore di Squadra (spesso abbreviato con VS) si calcola sommando il valore dei giocatori che giocano per la squadra nella partita successiva, incluso il valore aggiuntivo derivato dagli Avanzamenti, il costo dello Staff direttivo, dei Reroll di squadra e della Popolarità. Il Valore di Squadra deve essere registrato nella apposita casella sulla scheda di squadra. Nota che il denaro in Tesoreria e i giocatori che perdono l'incontro per infortunio non contano sul Valore di Squadra.

Registro delle partite

Sul retro del Foglio di Squadra c'è una Tabella di Registrazione delle Partite, necessaria per registrare le informazioni riguardanti le partite che la squadra ha giocato. È qui che si tiene la registrazione delle partite giocate dalla squadra. L'Allenatore dovrebbe indicare il nome dell'avversario, il punteggio e il numero di ferite inflitte da ciascuna squadra, così come il pubblico e l'incasso finale, e magari qualche breve nota sull'andamento dell'incontro.

INFORTUNI

Casualties

Blood Bowl è uno sport duro e pericoloso, ed i giocatori finiscono spesso feriti o uccisi durante le partite. Molti giocatori di Blood Bowl mostrano cicatrici di vecchie ferite, mentre altri hanno perso occhi, orecchie, nasi e persino interi arti! Anche se la maggior parte degli infortuni è curabile lasciando trascorrere un po' di tempo, altri sono talmente seri da influire sul giocatore in modo permanente. In una partita singola, questo non è importante – tutto quel che devi sapere è che il giocatore perderà il resto dell'incontro! – ma in una Lega è vitale sapere esattamente quale infortunio il giocatore ha subito. Qui è dove entra in gioco la Tabella delle Ferite...

Se un giocatore subisce una Ferita perché si è ottenuto un 10+ sulla tabella degli Infortuni, allora l'Allenatore avversario può tirare sulla Tabella delle Ferite. I valori degli esiti sulla Tabella degli Infortuni Seri vanno da 11 a 68. Dal momento che è improbabile che tu possieda un dado a 68 facce (non sono in molti ad averne uno), hai bisogno di lanciare un normale dado a sei facce (D6) ed il dado ad otto facce (D8) che usi per le dispersioni della palla. Il dado a sei facce conta per le decine, in modo che un esito di 2=20, 4=40, ecc., ed il dado a otto facce conta per le unità, quindi un esito di 3=3, 5=5, ecc. Infine, metti insieme i due numeri per ottenere un numero da 11 a 68. per esempio, se hai ottenuto un 2 sul D6 e un 3 sul D8, allora otterrai un esito di 23.

Una volta effettuato il lancio del dado, cerca l'esito relativo sulla Tabella delle Ferite. La tabella elenca esattamente quel che è successo al giocatore, e descrive gli effetti speciali che l'infortunio può avere. La maggior parte di questi risultati impedisce semplicemente al giocatore di giocare la partita successiva, mentre alcuni hanno anche effetti a lungo termine. L'Allenatore del giocatore che ha subito l'infortunio deve prendere nota degli effetti dell'infortunio serio sulla sua Scheda di Squadra.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Il panino Big Moot è diventato l'alimento preferito tra gli spettatori negli stadi del Blood Bowl. L'Halfing proprietario della catena di ristoranti McMurty's continua a beneficiare di un contratto in esclusiva con molti dei maggiori stadi del Vecchio Mondo. L'aroma di quelle tre schiacciate di buona carne, della Salsina Piccante, di lattuga, formaggio, cipolle e cetrioli infilato tra due fette di pane coi semi ha attirato molti spettatori (e anche qualche giocatore!) fuori dallo stadio per soddisfare quel Big Moot Attack! McMurty's ricorda a tutti i tifosi che: se devi mangiare, dev'essere "Da McMurty's".

★ TABELLA DELLE FERITE ★

D68	Esito	Effetto
11-38	Fatto male	Nessun effetto permanente
41	Costole rotte	Perde la prossima
42	Stiramento	Perde la prossima
43	Occhio pesto	Perde la prossima
44	Mascella rotta	Perde la prossima
45	Braccio fratturato	Perde la prossima
46	Gamba fratturata	Perde la prossima
47	Mano schiacciata	Perde la prossima
48	Nervo compresso	Perde la prossima
51	Schiena danneggiata	Infortunio cronico
52	Ginocchio fracassato	Infortunio cronico
53	Anca fracassata	-1 MO
54	Gomito fracassato	-1 MO
55	Commozione cerebrale	-1 VA
56	Cranio fratturato	-1 VA
57	Vertebra fratturata	-1 AG
58	Osso del collo rotto	-1 FO
61-68	MORTO	Morto!

Perde la prossima: scrivi una 'P' nella casella Infortuni sulla Scheda di Squadra, e cancellalo alla fine della partita successiva.

Infortunio Cronico: il giocatore perde la partita successiva come sopra. In aggiunta, registra la modifica della caratteristica sulla scheda di squadra. Ciascun Infortunio Cronico aggiunge 1 a qualsiasi tiro Infortunio che il giocatore subisce da quel momento in poi.

-1 MO, FO, AG, VA: il giocatore perde la partita successiva come sopra. In aggiunta, registra la modifica della caratteristica sulla scheda di squadra. In ogni caso, nessuna caratteristica può essere ridotta di più di 2 punti, ignorando tutte gli infortuni che la ridurrebbero ulteriormente.

Morto! Togli il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della panchina. Il giocatore non giocherà più a Blood Bowl, a meno che non venga risvegliato per unirsi ad un'altra squadra!

PUNTI FUORICLASSE Star Player Points

I giocatori possono guadagnare Punti Fuoriclasse (SPPs) nelle partite di Lega. I Punti Fuoriclasse si guadagnano per aver segnato un Touchdown, per aver completato un Passaggio, per aver effettuato un intercetto, per aver ucciso o infortunato giocatori avversari, o per aver vinto il premio per il "Migliore In Campo". Una volta che il giocatore ha ottenuto Punti Fuoriclasse a sufficienza può ricevere un Avanzamento e tirare sulla Tabella degli Avanzamenti. I giocatori che sopravvivono abbastanza a lungo possono anche progredire per diventare giocatori leggendari, con Abilità e caratteristiche scelte nel corso della loro lunga carriera sui campi di Blood Bowl.

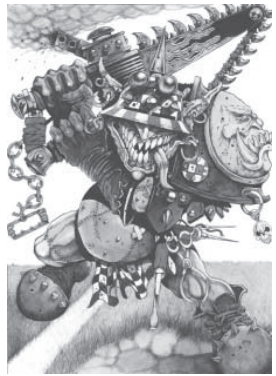
La Scheda di Squadra contiene caselle fatte apposta per tenere traccia dei Punti Fuoriclasse che i giocatori guadagnano duramente le partite. Ogni volta che un giocatore fa qualcosa che gli vale qualche punto Fuoriclasse, il suo allenatore dovrebbe segnare tante crocette quanti punti il giocatore ha guadagnato nella casella appropriata della scheda di squadra. Alla fine della partita, si conta quante crocette in totale ciascun giocatore ha ottenuto e si aggiorna il valore dei Punti Fuoriclasse di conseguenza.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

La stagione 2503 ha visto il ritiro di uno dei più noti Assassini dei campi di Blood Bowl? Nobbla Blackwart, dopo otto straordinarie stagioni da Libero Battitore ha finalmente appeso al chiodo la sua motosega, Choppy. Choppy è la motosega che ha tagliato più teste di qualsiasi altra nella storia (compresa una decapitazione di massa di 14 avversari contro gli Icecastle Wolves)

Che ci fosse pioggia o sole, neve o vento, la vecchia Choppy si metteva in moto per donare ai tifosi qualcosa per cui festeggiare. Grazie, Choppy, i tuoi servigi per il Blood Bowl non saranno dimenticati!

Purtroppo per tutti noi, Nobbla Blackwart continua ad infestare i campi di Blood Bowl con la sua nuova motosega, Rippy.



COME SI GUADAGNANO I PUNTI FUORICLASSE

I Punti Fuoriclasse si guadagnano compiendo le seguenti azioni:

Completi (CO): un giocatore che esegue un Lancio Accurato che viene afferrato dal giocatore della sua squadra che si trova nella casella bersaglio del lancio quando la palla si ferma guadagna 1 punto Fuoriclasse. Questo è detto un "completo".

Touchdown (TD): un giocatore che segna un Touchdown guadagna 3 Punti Fuoriclasse.

Intercetti (IN): se un giocatore entra in possesso della palla in seguito ad un tiro Intercetto, guadagna 2 Punti Fuoriclasse.

Ferite (FE): se un giocatore provoca l'uscita dal campo di un avversario a causa di una Ferita guadagna 2 Punti Fuoriclasse. I punti vengono solo assegnati se il giocatore blocca un avversario o è bloccato lui stesso da un avversario. Ferite inflitte in qualsiasi altro modo (includere le Ferite inflitte dalla folla o da attacchi con Motoseghe, Bombe o usando l'Abilità Pugnale) non contano per i Punti Fuoriclasse.

Migliore In Campo (MC): alla fine della partita, un giocatore di ciascuna squadra, scelto a caso tra quelli che avrebbero potuto giocare l'incontro, riceve il premio per il Migliore In Campo. Il premio per il Migliore In Campo vale 5 Punti Fuoriclasse. Mercenari e Fuoriclasse POSSONO ricevere il MC, e se lo ricevono è perso per la squadra. **IMPORTANTE:** una squadra che abbandona l'incontro deve consegnare il proprio MC alla squadra avversaria (cioè, l'Allenatore vincente ottiene 2 MC ed il perdente nessuno).

★ TABELLA DEI PUNTI FUORICLASSE

Per Passaggio Completato.....	1 PF
Per Ferita.....	2 PF
Per Intercetto.....	2 PF
Per Touchdown.....	3 PF
Per Migliore in Campo.....	5 PF

SPP	Titolo	Tiri Fuoriclasse
0-5	Matricola	Nessuno
6-15	Esperto	Uno
16-30	Veterano	Due
31-50	Fuoriclasse Emergente	Tre
51-75	Fuoriclasse	Quattro
76-175	Superstar	Cinque
176+	Leggenda	Sei

TIRI AVANZAMENTO *Improvement Rolls*

Quando un giocatore guadagna Punti Fuoriclasse a sufficienza, aumenta il suo livello di esperienza e può effettuare un Tiro Avanzamento. Tutti i giocatori partono come Matricole senza alcun Punto Fuoriclasse. Una volta che un giocatore ha guadagnato 6 Punti, diventa "Esperto" e può effettuare il suo primo Tiro Avanzamento. Ogni volta che un giocatore sale di un altro livello, può effettuare un altro Tiro Avanzamento. La Tabella dei Punti Fuoriclasse elenca il numero di Punti Fuoriclasse richiesti per ogni livello.

Alla fine della partita, conta quanti punti Fuoriclasse ha guadagnato ogni giocatore della tua squadra, e controlla i loro punteggi sulla Tabella dei Punti Fuoriclasse. Se il giocatore ha guadagnato sufficienti Punti per passare di livello, effettua per lui un tiro sulla Tabella del Tiro Avanzamento. Per effettuare un Tiro Fuoriclasse tira due dadi, somma i due risultati e controlla l'esito sulla Tabella del Tiro Avanzamento.

★ TABELLA DEI TIRI AVANZAMENTO

2D6	Esito
2-9	Nuova Abilità
10	Aumento di MO o AV di 1 punto o Nuova Abilità
11	Aumento di AG di 1 punto o Nuova Abilità
12	Aumento di FO di 1 punto o Nuova Abilità

Nuove Abilità

Con un esito del Tiro Fuoriclasse da 2-9 il giocatore può prendere una nuova Abilità appartenente alle categorie Normali concesse a quel giocatore. Le Abilità e le relative Categorie sono descritte da pag. 44 a pag. 49. Per esempio, i ricevitori Umani possono scegliere un'Abilità dall'elenco delle Abilità Generali e di Agilità. Ricordati di registrare la nuova Abilità sulla Scheda di Squadra. Le Abilità non possono mai essere rimosse dal giocatore.

Aumento delle Caratteristiche

Un Tiro Fuoriclasse che abbia come esito 10-12 consente di aumentare di un punto una delle caratteristiche del giocatore, secondo quanto indicato nella tabella - registra semplicemente il nuovo valore sulla Scheda di Squadra. In alternativa, l'Allenatore può scegliere di dare invece al giocatore un'Abilità come descritto nel paragrafo precedente. Nessuna caratteristica può essere aumentata di più di 2 punti oltre il suo valore iniziale, o ad un valore superiore a 10. Qualsiasi ulteriore aumento deve essere considerato come una nuova Abilità.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Eldril Sidewinder è l'unico fuoriclasse Elfo che vende i suoi servigi a qualsiasi razza elfica. Eldril ha giocato con i Galarieth Gladiators fino a quando vinsero la Chaos Cup nel 2495 contro gli Underworld Creepers. Quando Eldril segnò la meta della vittoria nei secondi finali, avvertì il tocco deldio del Caos Tzeench che stava assistendo all'incontro. Tzeench donò a Eldril uno sguardo in grado di ipnotizzare gli avversari, ma pagò un prezzo salato per questo. Tzeench è il dio della confusione caotica e fu particolarmente deliziato di mutare un Elfo, perché gli Elfi partecipano raramente alla Chaos Cup. Tzeench ripulì la mente di Eldril in modo che non ricordasse nulla prima della Chaos Cup. Eldril ora ogni mattina al risveglio crede di appartenere alla razza Elfica che gioca più vicina a lui. Può credere di essere un Elfo Oscuro dal cuore corrotto o camminare alla luce del sole, abbracciare un albero e domandarsi chi ha distillato veleni nella sua cucina.



★★★ Lo sapevi che...

Il più famoso giocatore Skaven di tutti i tempi è stato Tarsh Presasicura. Tarsh aveva due teste e quattro braccia, caratteristiche che gli consentirono di diventare il miglior ricevitore della lega. Purtroppo, in un incontro cruciale contro una squadra di Slann, i Lustria Croakers, una mancata ricezione portò le sue due teste ad avere un violento litigio, e prima che qualcuno riuscisse a fermarlo si era strangolato a morte da solo.



Tirare dadi doppi

Se il tiro Avanzamento è un Doppio (cioè 1,1, o 2,2, ecc.), puoi ignorare il risultato della Tabella dei tiri Avanzamento (anche se si trattava di un aumento di Caratteristica) e scegliere un'Abilità appartenente a qualsiasi categoria di Abilità che sia accessibile al giocatore e indicata nelle colonne Normale e Doppio (v. da pag. 44 a pag. 49). Per esempio, un Ricevitore Umano in caso di dadi doppi può scegliere un'Abilità appartenente alle categorie Generale, Agilità, Forza o Passaggio.

Avanzamenti e Valore del giocatore

Ogni giocatore ha un valore. La sua entità è riportata sulla scheda di squadra quando viene ingaggiato. Quando migliora (ottenendo Abilità o aumenti di Caratteristica) il suo valore aumenta di conseguenza. Per rappresentare questo, ogni volta che un giocatore esegue un tiro sulla Tabella dell'Avanzamento, il suo valore deve essere aumentato sulla scheda di squadra del valore indicato nella tabella che segue. Nota: gli inforniti subiti dal giocatore che riducono il valore delle Caratteristiche non riducono il valore del giocatore.

★ TABELLA DEI MODIFICATORI ★
DEL VALORE

+ 20.000	Nuova Abilità
+ 30.000	Abilità ottenuta con dadi doppi
+ 30.000	+1 MO o +1 AV
+ 40.000	+1 AG
+ 50.000	+1 FO



★★★ Lo sapevi che...

Molte delle più grandi squadre del Caos di tutti i tempi includevano dei Mutanti: giocatori con molto più della giusta quantità di arti, occhi, teste od altri organi del corpo. I Campioni del passato includono Margoth Doomgrin, il cui corpo emetteva spruzzi di gas soporifero che faceva cadere praticamente addormentati gli avversari in mezzo al campo e la cui forma della testa aveva una vaga rassomiglianza con quella di una palla (tanto che la sua definitiva sebbene cruenta decapitazione ad opera di un Orco Nero fece guadagnare ai Gougued Eye due mete in una sola azione); o il capitano Snake Sanders, il cui sguardo ipnotico ottenuto grazie ad una strepitosa vittoria fu la sua fine quando, nel corso di una partita, osservò se stesso nello specchio utilizzato dagli avversari Elfheim Eagles per cambiarsi d'abito a bordo campo e rimase paralizzato sul posto per il resto dell'incontro; o ancora "Ragno" Smith, il ricevitore con sei braccia dei Chaos All-stars; o ancora Ruddog Testadiferro, Blitzzer principale dei Chaos All-stars per tre stagioni, finché il suo corpo pesantemente corazzato ed i suoi aguzzi aculei metallici non si dimostrarono un eccellente parafulmine durante un tempestoso incontro con i Valkyries..

L'ALBO D'ORO DELLA CHAOS CUP

A causa della instabilità temporale della Chaos Cup, gli avvenimenti possono cambiare, essere cancellati o persino essere avvenuti due volte

Whiteskull Challenge C.		Chaos Cup	
2396 Reikland Reavers	2439 Arctic Cragspiders	2476 Khaine's Killers	
2397 Chaos All-Stars	2440 Champions of Death	2477 Gougued Eye	
2398 Chaos All-Stars		2478 Arctic Cragspiders	
2399 Reikland Reavers	2441 Gougued Eye	2479 Dark Renegades	
2400 Reikland Reavers	2442 Icecastle	2480 Albion Wanderers	
2401 Reikland Reavers	Werewolves	2481 Dark Renegades	
2402 Reikland Reavers	2443 Khaine's Killers	2482 Gougued Eye	
2403 Reikland Reavers	2444 Albion Wanderers	2483 Gougued Eye	
2404 Reikland Reavers	2445 Gougued Eye	2484 Underworld Creepers	
2405 Reikland Reavers	2446 risultato perso	2485 Arctic Cragspiders	
2406 risultato perso	2447 risultato perso	2486 Arctic Cragspiders	
2407 risultato perso	2448 Reikland Reavers	2487 Chaos All-Stars	
2408 risultato perso	2449 Chaos All-Stars	2488 Albion Wanderers	
2409 Chaos All-Stars	2450 Gougued Eye	2489 non disputata	
2410 Arctic Cragspiders	2451 Gougued Eye	2490 The Marauders	
2411 Arctic Cragspiders	2452 Gougued Eye	2491 Darkside Cowboys	
2412 Reikland Reavers	2453 Gougued Eye	2492 Dwarf Giants	
2413 Dark Renegades	2454 Gougued Eye	2493 Skavenblight Scramblers	
2414 Arctic Cragspiders	2455 Albion Wanderers	2494 Orcland Raiders	
2415 Khaine's Killers	2456 Khaine's Killers	2495 Chaos All-Stars e Galadrieth Gladiators	
2416 Arctic Cragspiders	2457 Albion Wanderers	2496 Chaos All-Stars	
2417 Dark Renegades	2458 Dark Renegades	2497 Chaos All-Stars	
2418 risultato perso	2459 Champions of Death	2498 Reikland Reavers	
2419 Chaos All-Stars	2460 Gougued Eye	2499 The Flesh Hounds	
2420 Chaos All-Stars	2461 Reikland Reavers	2500 The Marauders	
2421 Wuppertal Wotans	e Champions of Death	2501 Lustria Croakers	
2422 Reikland Reavers	2462 Champions of Death	2502 Orcland Raiders	
2423 Reikland Reavers	2463 Reikland Reavers	2503 Wind Raiders	
2424 Reikland Reavers	2464 Dark Renegades	2504 Desert Kings	
2425 Reikland Reavers	2465 risultato perso	2505 Men In Tights	
2426 Reikland Reavers	2466 risultato perso		
2427 Reikland Reavers	2467 Champions of Death		
2428 Dark Renegades	2468 Chaos All-Stars		
2429 Wuppertal Wotans	2469 Gougued Eye		
2430 Arctic Cragspiders	2470 Reikland Reavers		
2431 Bright Crusaders	2471 Chaos All-Stars		
2432 Middenheim Marauders	2472 Arctic Cragspiders		
2433 Albion Wanderers	2473 Gougued Eye		
2434 Chaos All-Stars	2474 Arctic Cragspiders		
2435 Khaine's Killers	2475 Nagg. Nightwings		
2436 Chaos All-Stars			
2437 Arctic Cragspiders			
2438 Arctic Cragspiders			



I Lustria Croakers, vincitori della Chaos Cup nel 2501

GIOCARE LE PARTITE DI LEGA

Le partite di Lega hanno la loro sequenza di gioco, che include qualche aggiunta pre-partita e post-partita, oltre al gioco effettivo. Segui questa sequenza per ogni partita di Lega che giochi, comprese le partite di Torneo.

1. Sequenza pre-partita

1. tira sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche
2. trasferisci il denaro dalla Tesoreria al Borsellino
3. prendi gli Incentivi

2. La partita

- 1 calcola il numero di spettatori e il MT (v. pag. 18)
 2. turno della squadra che Riceve
 3. turno della squadra che Calcia
- Etc...

3. Sequenza post-partita

1. tiri Avanzamento
2. aggiornamento del Foglio Squadra

SEQUENZA PRE-PARTITA

La sequenza pre-partita deve essere usata prima di ogni partita di Lega che si gioca. La sequenza è divisa in tre distinte fasi descritte qui di seguito:

1. Le Condizioni Atmosferiche

Un Allenatore tira sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche (v. pag. 20) per vedere quale sarà il tempo per la partita.

2. Trasferimento di denaro dalla Tesoreria al Borsellino *from Treasury to Petty Cash*

A questo punto, entrambe le squadre possono trasferire del denaro dalla loro Tesoreria di squadra al Borsellino. Il denaro del Borsellino può essere utilizzato nella partita in corso per acquistare Potenzamenti e si deve sommare al Valore di Squadra per questa partita. La squadra con il Valore di Squadra più alto deve dichiarare per prima quanto denaro intende trasferire al Borsellino.

3. Incentivi

Inducements

La squadra più debole riceve generalmente un "Incentivo" per giocare che aiuti ad appianare la disparità. Generalmente, questo assume la forma di una somma di denaro, offerta dai proprietari dello stadio per aiutare a convincere una squadra a scendere in campo contro un avversario più forte (e quindi consentendo al proprietario dello stadio di recuperare la cifra grazie al maggiore incasso e al merchandising!).

Per rappresentare questo, la squadra più debole può ricevere una certa quantità di denaro che può essere spesa per comprare qualcosa che li aiuti a potenziarsi in vista dell'incontro. L'ammontare di denaro che la squadra riceve è pari alla differenza tra il Valore totale della squadra più forte ed il proprio. Per esempio, se un Allenatore ha una squadra che vale 1.000.000 di monete e quella del suo avversario vale 1.250.000 monete, allora il primo Allenatore può disporre di 250.000 monete da convertire in Incentivi. Il denaro non speso viene restituito e non può essere riversato nella Tesoreria. In aggiunta, entrambi gli Allenatori possono usare il denaro del proprio Borsellino per acquistare Incentivi. Se la squadra più forte intende acquistare Incentivi con il denaro del suo Borsellino, deve farlo prima che quella più debole acquisti qualsiasi suo Incentivo.

Gli Incentivi disponibili sono i seguenti:

Ragazza Bloodweiser (0-2)	50.000 mo
Bustarella (0-3)	100.000 mo
Allenamento aggiuntivo (0-4).....	100.000 mo
Capocuoco Halfling (0-1).....	300.000 mo
Igor (0-1).....	100.000 mo
Mercenari (illimitati)	variabile
Fuoriclasse (0-2).....	variabile
Guaritori Vagabondi (0-2)	100.000 mo
Stregone (0-1)	150.000 mo

Una descrizione dettagliata di questi Incentivi può essere trovata alle pagine 50 e 51. Nota che sono applicabili limitazioni e regole speciali in funzione della squadra che li acquista. Dato che certi Allenatori impiegano trooopo tempo per decidere quali Incentivi acquistare, ciascuno ha a disposizione solo quattro minuti per effettuare la scelta.

Tutti gli Incentivi acquistati sono persi alla fine della partita. Nessun Incentivo può mai diventare un elemento permanente della tua squadra.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Il primo Sventratore che abbia mai giocato a Blood Bowl scese in campo con i Dwarf Giants. Nel 2465, Stout Pugnodiferro, un Blitzzer fuoriclasse dei Giants, ricevette il compito di proteggere il figlio del Re durante una partita contro i Lowdown Ratz. Durante la partita, i Ratz riuscirono a colpire Stout in faccia con una torta alla crema. Nel tempo che lui impiegò a ripulirsi gli occhi, il figlio del Re era stato ucciso dal Troll dei Ratz. Stout precipitò nella furia, afferrò l'elmo cornuto del figlio del Re e lo brandì con tanta furia da decapitare il Troll.



Stout provò tanta vergogna per il doppio affronto subito, lasciandosi prima colpire dalla torta di crema e fallendo poi la missione di protezione del figlio ordinatagli dal Re, da dipingersi la faccia e rasarsi parzialmente il cranio come segno di umiltà. Inoltre, tinse i capelli e la barba di arancione in segno di rispetto verso la famosa barba rossa del figlio del Re. Stout continuò a giocare per i Giants, attaccando sempre il più grande e forte avversario a disposizione nella speranza che la morte lo liberasse dalla sua vergogna. Un triplo blocco di squadra di Morg l'Ogre, Bork il Troll e Zy-Nox il Minotauro durante un incontro con i Chaos All-Stars pose finalmente fine alla sua fanatica carriera. Basandosi su questa leggenda, i Nani che subiscono pesanti vergogne durante le partite di Blood Bowl seguono la via di Stout, sofferzando sì di trovare liberazione e redenzione attraverso atti di incessante violenza sul campo!

SEQUENZA POST-PARTITA

Devi seguire i seguenti passi alla fine di ogni partita di Lega che giochi.

1. Tiri Avanzamento

Nelle partite di Lega è possibile per i giocatori guadagnare Punti Fuoriclasse, che possono consentire loro di effettuare tiri Avanzamento alla fine della partita. In questa fase entrambi gli Allenatori assegnano il Migliore in Campo, aggiornano i Punti Fuoriclasse posseduti dai giocatori ed eseguono tutti i tiri Avanzamento necessari per i loro giocatori.

2. Aggiornamento della lista di squadra

Questa fase è usata per fare in modo che entrambe le liste di squadra vengano aggiornate e completate correttamente. I giocatori e lo staff possono essere ingaggiati e licenziati, e qualsiasi altra annotazione o dato interessante può essere aggiunto alla lista in questo momento. Ci sono spazi sul retro della lista che possono essere utilizzati per tenere traccia dei risultati delle partite giocate dalla squadra. Inutile dire che, anche se gli Allenatori cercano di utilizzare tutte le tattiche più sporche per vincere una partita, falsificare un foglio squadra è un crimine talmente abominevole che nessun Allenatore dovrebbe mai prendere in considerazione una cosa del genere. Tutto detto, spero...

1. Cancella tutti i giocatori uccisi dalla lista, e registra tutti i cambiamenti di valore generati dagli Avanzamenti.
2. Genera l'incasso per la partita. Ciascun Allenatore lancia un D6 ed aggiunge il proprio MT (v. pag. 20). La tua squadra riceve un ammontare di denaro pari all'esito del tiro x 10.000 come incasso per la partita. Se hai vinto o pareggiato ricevi ulteriori 10.000 monete. Se hai vinto la partita puoi decidere di rerollare il tuo D6, ma devi accettare il secondo esito anche se peggiore del primo. Ricorda che una squadra che abbandona un incontro non riceve incassi.
3. Il denaro rimasto nel Borsellino torna in Tesoreria e ciascun allenatore paga le sue Spese di Gestione (come descritto in seguito) col denaro della Tesoreria.
4. Se un Allenatore ha perso o pareggiato l'incontro deve tirare 2D6. Se ha vinto deve tirare 3D6. Se l'Allenatore ha vinto o pareggiato l'incontro e il tiro è superiore al valore attuale della sua Popolarità, questa sale di un punto. Se l'Allenatore ha perso o pareggiato l'incontro e il suo tiro è inferiore al valore attuale della sua Popolarità, questa scende di un punto.
5. Ciascun Allenatore può ora decidere se desidera spendere del denaro della Tesoreria per acquistare nuovi giocatori e elementi dello staff, e/o cancellare (cioè licenziare) qualsiasi Reroll, giocatore, membro dello staff che non desideri più conservare. In ogni caso, il denaro speso non viene restituito. Inoltre, gli Allenatori possono decidere di spendere del denaro per acquistare ulteriori Reroll. Aggiungere un Reroll costa il doppio del valore indicato sulla lista di squadra, ma aggiunge solo il costo di base (non raddoppiato) al Valore di Squadra totale.
6. Se la tua squadra includeva dei Giocatori Vagabondi (v. il seguente passo 7) puoi licenziarli oppure acquistarli permanentemente pagando il loro costo di Matricole, se possiedi meno di 16 giocatori in squadra. Se ingaggi un Giocatore Vagabondo, questo perde l'Abilità Solitario ma conserva tutti i Punti Fuoriclasse guadagnati o le eventuali Abilità ottenute dai tiri Avanzamento.

7. Se la tua squadra dispone ora per la prossima partita di 10 giocatori o meno, puoi includere in squadra dei Giocatori Vagabondi gratuitamente, fino a che la tua squadra non può disporre di 11 giocatori per la partita successiva. **Un Giocatore Vagabondo appartiene sempre alla posizione che ammette 0-16 giocatori acquistabili della tua Lista di Squadra, conta per il suo normale costo di Matricola per il Valore di Squadra totale, ma possiede l'Abilità Solitario in quanto non abituato a giocare con la tua squadra.** I Giocatori Vagabondi possono portare il totale dei giocatori inseriti in squadra (incluso gli infortunati) oltre i 16 in questa fase.
8. Calcola il nuovo Valore di Squadra totale e registralo sulla scheda. Il valore di squadra si calcola sommando il valore di tutti i giocatori (inclusi i valori aggiuntivi degli Avanzamenti), dello staff, dei Reroll e della Popolarità. Non ne fanno parte il denaro incluso nella Tesoreria e i giocatori che perderanno il prossimo incontro per infortunio.

SPESE DI GESTIONE *Spiralling Expenses*

Le squadre di successo possono arrivare a valere una fortuna col miglioramento dei giocatori e la crescita del gruppo. Nell'antichità del Blood Bowl la squadra di Elfi Oscuri Terrifying Anarchists di Naggaroth era ritenuta valere più di 7.000.000 di monete! Con l'aumentare però degli stipendi e delle spese, una sempre maggiore fetta dei guadagni della squadra viene utilizzata per pagare le bollette piuttosto che essere disponibile per ulteriori acquisti.

Una volta che il Valore di Squadra raggiunge o supera le 1.750.000 monete, la squadra deve dedurre la somma indicata nella Tabella delle Spese di Gestione dalla propria Tesoreria. Le Spese di Gestione vengono detratte alla fine della partita, durante il passo 3 dell'aggiornamento del Foglio di Squadra. Le Spese di Gestione non possono mai portare la Tesoreria al di sotto dello zero.

★ TABELLA DELLE ★ SPESE DI GESTIONE

Valore	Spese	Valore	Spese
<1.750.000	0	2.200.000	40.000 mo
		- 2.340.000	
1.750.000	10.000 mo	2.350.000	50.000 mo
- 1.890.000		- 2.490.000	
1.900.000 -	20.000 mo	2.500.000	60.000 mo
2.040.000		- 2.640.000	
2.050.000	30.000 mo	per ogni ulter.	+ 10.000
- 2.190.000		150.000	mo ciasc.

ABBANDONO

Concede

Un Allenatore che abbandona un incontro (v. pag. 15) prima di disporre i propri giocatori in campo perché può schierare solo 2 giocatori o meno non subisce penalità addizionali. Se un Allenatore abbandona un incontro per qualsiasi altro motivo allora il vincitore ottiene tutti i suoi incassi e il Migliore in Campo per questa partita. In aggiunta, lo sconfitto perde automaticamente un punto di Popolarità e non può tirare per uno nuovo, e tutti i giocatori in squadra che abbiano 51 SPPs o più lasceranno la squadra con un esito di 1-3 su in D6. Esegui un tiro di dado separato per ogni giocatore con 51 SPPs o più per vedere se lascia la squadra.

TORNEI

Per un breve periodo di tempo dopo il collasso della NAF non ci furono tornei o gare. Le squadre giocavano semplici partite singole per qualunque ammontare di denaro potessero racimolare. Non passò molto tempo, però, che il network di trasmissioni Cabalvision e i principali sponsor del Blood Bowl si riunirono ed iniziarono ad organizzare tornei con grandi premi per le squadre che riuscivano a farsi strada fino alle finali. Quattro tornei rapidamente si imposero come i più importanti e più ansiosamente attesi eventi del Blood Bowl durante l'anno, e presto iniziarono ad essere definiti "Tornei Maggiori", o semplicemente, i "Maggiori". Questi tornei erano la Chaos Cup, il Dungeonbowl, il Trofeo *Spike!* e, naturalmente, lo stesso Blood Bowl.

I Maggiori si tengono ad un intervallo di circa tre mesi durante l'anno. La Chaos Cup ha luogo in primavera, il torneo Blood Bowl d'estate, il Trofeo *Spike!* d'autunno. Il Dungeonbowl si tiene durante i bui mesi invernali; quando la maggior parte delle squadre apprezza che si giochi in caldi stadi sotterranei piuttosto che al freddo e al gelo. Ci sono eccezioni, naturalmente – la maggior parte delle squadre dei Norse effettivamente preferiscono temperature sotto lo zero, mentre i Giganti del Gelo Ice Lords non possono prendere parte ad un torneo di Dungeonbowl semplicemente perché si scioglierebbero nel caldo degli stadi sotterranei!

Alla fine della stagione, le squadre si radunano per decidere chi vincerà il trofeo. Ogni torneo si tiene in una località diversa. Il Blood Bowl si tiene nel gigantesco Stadio degli Imperatori a Altdorf, e il Trofeo *Spike!* nel parco della città costiera di Magritta, in Estalia. Il Dungeonbowl ha luogo nello stadio sotterraneo dei Nani di Barak-Varr (la cui manutenzione è pagata, con grosse spese e somma soddisfazione dei Nani, dai Collegi di Magia). La locazione della Chaos Cup cambia di anno in anno, ed è raro che qualcuno sappia dove si terrà fino a una settimana o due prima dell'inizio dell'evento! Non è sorprendente, quindi, che sia molto difficile per le squadre partecipare alla Chaos Cup: se esse non si trovano più o meno nelle vicinanze quando il torneo viene annunciato è impossibile che riescano ad arrivarci in tempo per prenderne parte!

STAGIONI E TORNEI

Per rappresentare questo, tutte le Leghe di Blood Bowl generalmente terminano con un Torneo. Il Commissario di Lega ha la responsabilità di organizzare e condurre le stagioni ed i tornei della sua lega. Dovrà far sapere ai suoi Allenatori quanto lunga sarà la stagione e quanti tornei di fine stagione avranno luogo.

Se i tuoi Allenatori si incontrano di frequente e riescono a giocare almeno una o due partite a settimana, allora una stagione di tre mesi basata sul "vero" sistema del Blood Bowl dovrebbe andare bene. Se la tua lega si incontra meno frequentemente di così, allora dovresti prendere in considerazione l'idea di disputare una stagione più lunga. Come regola generale, la tua stagione dovrebbe essere abbastanza lunga da consentire agli Allenatori di disputare una dozzina di partite.

Alla fine della stagione, il Commissario di Lega dovrà decidere quali squadre disputeranno il torneo di fine stagione, come verranno risolte le parità, come dovrà funzionare il torneo e quale premio riceverà il vincitore. Tipicamente, si disputano due incontri di semifinale seguiti da una finale **In queste partite non è possibile usare il denaro della Tesoreria o degli Incentivi per acquistare Fuoriclasse o Mercenari** perché la NAF, pur non essendo in grado di controllare quel che avviene

negli incontri di ogni giorno che conducono alle finali, fa molta attenzione a che le squadre utilizzino le loro formazioni di base per queste importanti partite.

Ci sono un gran numero di modi per decidere quali squadre giocheranno le semifinali. Il modo più semplice (anche se forse il meno equo) è quello di far giocare le quattro squadre con il valore più alto. Una semplice variante di questo metodo è di usare le quattro squadre con la più alta percentuale di vittorie, o di moltiplicare il valore di squadra per la percentuale di vittorie e poi scegliere le prime quattro squadre. Puoi calcolare il rapporto vittorie/sconfitte dividendo il numero di partite vinte per il numero di partite giocate. Quindi, per esempio, una squadra che ha un valore di 1.800.000 monete che ha vinto 5 delle 10 partite che ha disputato possiede un rapporto vittorie/sconfitte pari al 50%, che equivale ad un valore di 900.000 monete.

Un altro modo è quello di disputare una fase di Play-off alla fine della stagione regolare. Tutti gli Allenatori possono accedere al Play-off, ma devono acconsentire a giocare delle partite partite secondo un calendario disposto dal Commissario di Lega. Il Commissario deve stendere un calendario di incontri ed organizzare un sistema di punteggi o eliminazioni che conduca alla scelta di quattro squadre che andranno poi alle semifinali. Ci sono milioni di modi per organizzare i play-off, dalla semplice eliminazione diretta a sistemi più complessi di gironi come quelli utilizzati nel Campionato del Mondo di Calcio. Ti raccomandiamo di osservare qualche torneo reale e com'è organizzato, per decidere quale sistema si adatta meglio alla tua Lega. Il Commissario di Lega deve anche stabilire se durante le partite di Play-off vengono erogati gli incentivi o meno.

Infine, puoi decidere di condurre la tua stagione regolare come una lega con un calendario preciso (come il campionato di calcio

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Le prime Streghe Elfe Oscure sono apparse sui campi di Blood Bowl parecchio tempo dopo il collasso della NAF, quando Nikk Three.horn fuggì con il tesoro della NAF e l'intero gruppo di cheerleaders dei Darkside Cowboys. Disgustate dalla fuga delle cheerleaders con uno che non era un Elfo, le Streghe sacerdotesse di Naggaroth formarono la loro squadra di Blood Bowl per dimostrare che non tutte le femmine Elfe Oscure si lasciano attrarre così facilmente dallo scintillio dell'oro. Le "Deadly Nightshades", come si facevano chiamare, ebbero un successo immediato, devastando praticamente quasi ogni squadra si mettesse sul loro cammino durante la loro prima stagione. Purtroppo, i bagni di sangue ed isacrifici rituali che le Streghe dovevano eseguire a Naggaroth per il dio degli Elfi Oscuri Khaine costarono loro la partecipazione alla semifinale del Torneo Blood Bowl del 2490.



Le Deadly Nightshades non riuscirono più a ripetere il fenomenale successo della loro prima stagione, ma certamente lasciarono un segno nel mondo del Blood Bowl, perché da quel momento molte squadre di Elfi Oscuri iniziarono ad inserirne una o due tra i giocatori regolari della squadra.

Le Nightshades detengono anche due notevoli record: non sono detengono il primato per il maggior numero di partite consecutive giocate in uno stadio esaurito, ma anche quello per non aver mai rifiutato un incontro. Sebbene gli allenatori avversari possano affermare che il motivo è da cercarsi nel fatto che non è educato rifiutare il proprio aiuto ad una fanciulla bisognosa, un'occhiata più accurata ai lucidi stivali di cuoio alla coscia e alle uniformi succinte chiarisce molte cose sul successo riscosso da questa squadra tra i tifosi (e tra gli avversari).

di serie A). I punti delle squadre dipendono dall'esito delle partite (tipicamente sono 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 per la sconfitta, anche se 5 per la vittoria, 3 per il pareggio e 1 per la sconfitta è un sistema altrettanto comune). Alla fine della stagione, le prime quattro squadre della classifica disputano le semifinali. Qualsiasi sistema tu usi, gli accoppiamenti degli incontri delle semifinali vengono determinati per sorteggio. I vincitori delle due semifinali si incontrano nella finalissima, ed il vincitore finale riceve un trofeo (v. il capitolo sugli Ambiti Premi, in questa pagina). Ricorda che le squadre non ricevono denaro di Incentivo durante le semifinali e la finale.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Non tutti gli appassionati di Blood Bowl amano e venerano Nuffle. Ci sono alcuni che lo detestano e maledicono il suo nome. La Nuffle's Blasphemers Association (NAB) fu fondata da Torg il Blasfemo, allenatore dei Torg's Terminators, quando un suo furiclasse inaspettatamente morì durante una semifinale di lega. Con la mischia lontano alle sue spalle, Sig "il Macellaio" Thundersmack stava scattando verso la linea di meta per il touchdown della vittoria quando sembrò inciampare sulla linea di meta stessa, frantumandosi l'osso del collo nella caduta. Gli avversari furono in grado di recuperare la palla e mettere a segno un'incredibile marcatura che li spedì dritti alla finale. Torg maledì Nuffle per la sua distrazione e fondò la NBA, che negli anni è cresciuta richiamando un gran numero di giocatori ed Allenatori disincantati dai favori mancati di Nuffle. Si possono frequentemente vedere alle partite indossare i loro lunghi abiti neri e reggere cartelli con pesanti denunce rivolte al Dio del Blood Bowl. La maggior parte della gente li considera dei deficienti totali, e tende ad ignorarli.



Sfide

È possibile per gli Allenatori escludere le squadre più forti dalle semifinali rifiutandosi di giocare con loro durante la stagione regolare o i Play-off. Per arrestare questa pratica sgradevole e deprecabile, qualunque Allenatore è autorizzato a emettere una sfida scritta ad un Allenatore avversario per giocare una partita. Un Allenatore può emettere un massimo di una sfida scritta alla settimana. La sfida viene consegnata al Commissario di Lega, che la passa all'Allenatore sfidato e ne riceve la risposta. Un Allenatore sfidato *deve* dare una delle seguenti risposte entro un giorno dal ricevimento della sfida:

★ **Accetto:** l'Allenatore sfidato acconsente a giocare la partita, e le due squadre si incontrano normalmente.

★ **Rifiuto:** un Allenatore sfidato può rifiutarsi di giocare la partita. Questo conta come una vittoria 2-0 per lo sfidante. Non vengono assegnati Punti Fuoriclasse, né si vincono o perdono Popolarità o denaro.

★ **Sostituzione:** un Allenatore sfidato può chiedere a qualsiasi altro Allenatore che desidera prendere il suo posto di giocare l'incontro in sua vece. L'Allenatore sostituito deve essere iscritto al torneo e non deve aver giocato contro lo sfidante, finora. Se accetta, lo sfidante *deve* giocare con il sostituto o perdere 2-0 a tavolino.

GLI AMBITI PREMI

Anche se la gloria per aver vinto il trofeo di un torneo maggiore è considerata da molte squadre una ragione sufficiente per prendervi parte, la maggior parte sono altrettanto motivati (se non di più) dalla possibilità di vincere i grossi premi in denaro che gli sponsor dei tornei offrono ai vincitori. Ci sono spesso benefici aggiuntivi per i vincitori di un torneo maggiore, come lucrose sponsorizzazioni o premi speciali.



Puggy Pancetta prende il largo dall'ormai pensionato fuoriclasse Greaser Geargrinder

Per rappresentare questo, le squadre che partecipano ai tornei di fine stagione ricevono i seguenti benefici:

1) il pubblico e gli incassi per le semifinali e la finale sono raddoppiati

2) il vincitore di un Torneo Maggiore riceve sempre un trofeo speciale. Le immagini di questi trofei sono disponibili sul nostro sito www.bloodbowl.com. Puoi stampare queste immagini ed utilizzarle come trofei, o utilizzare i trofei in miniatura del Blood Bowl Trophy Pack. Fintanto che una squadra è in possesso di un trofeo, una squadra dispone anche di un Reroll aggiuntivo. Il trofeo resta in possesso della squadra finché quello specifico trofeo non viene rimesso in gioco nel successivo Torneo Maggiore, e consegnato al nuovo vincitore.

3) La squadra vincitrice di un Torneo Maggiore riceve inoltre i benefici ad esso collegati, come descritto in seguito, in funzione del trofeo vinto.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Se i Chaos All-Stars sono la più famosa tra le squadre formate da un'insolita miscelazione di giocatori non appartenenti alla stessa razza, diverse altre squadre famose erano composte da accozzaglie di personaggi del tutto uniche.

Evil Gits: Gli Evil Gits sono una malvagia squadra formata da un gruppo di malvagi giocatori. Tra le loro fila si sono visti Hobgoblin malvagi, Orchi malvagi, Elfi Oscuri malvagi, Skaven malvagi, Goblin malvagi, Ogri malvagi, Mezzi Orchi malvagi, e qualsiasi altro tipo di giocatori, basta che fossero malvagi! I Gits sono seguiti ovunque dal loro club non ufficiale di tifosi, chiamato Club Non Ufficiale di Tifosi degli Evil Gits, che sono, se possibile, persino più malvagi della malvagia squadra per cui malvagiamente tifano.

Heroes of Law: gli Heroes of Law sono tutto quello che gli Evil Gits non saranno mai. Questa squadra schiera frequentemente Umani, Nani, Elfi e Halfling, che giocano senza ricevere alcun compenso. I giocatori sperano di dimostrare al mondo una via migliore fatta di oneste strategie sul campo senza la necessità di falli o corruzione. Gli Heroes of Law sono famosi in tutti i reami per le loro partite di beneficenza e per i giocatori che non partecipano alle partite perché impegnati nel volontariato o in qualche altra lodevole causa.

Motley Horde: questo branco di disadattati, esuli e scansafatiche forma una squadra interessante. Molti dei giocatori possono presentarsi per gli allenamenti e poi bigiare la partita, e viceversa. L'Allenatore, Kul-Blood Conn, non sa mai di settimana in settimana chi si presenterà, e le sue strategie di gioco devono cambiare radicalmente in funzione dei giocatori disponibili. Una settimana può schierare sei Nani del Caos, quattro Skaven e un paio di Elfi Oscuri, mentre nella partita successiva può trovarsi di fronte sette Hobgoblin, un Guerriero del Caos mutato e cinque Snotling!

IL TROFEO SPIKE!



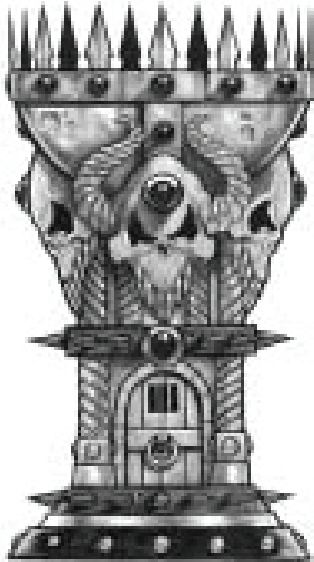
Questo trofeo, che prende la forma di un aculeo di mithril montato su di un delizioso basamento viene consegnato alla squadra che vince il Trofeo Spike! Dato che il vincitore del trofeo riceve una estesa e (spesso) positiva recensione sulla rivista *Spike!* la squadra può aggiungere +2 ai suoi tiri per il calcolo degli spettatori finché è in possesso del trofeo.

Se gli organizzatori del torneo lo desiderano, possono anche emettere il premio per il Giocatore *Spike!* dell'Anno al termine delle finali. Questo premio va al giocatore della lega con il maggior numero di Punti Fuoriclasse. Il giocatore riceve l'Abilità Idolo dei tifosi permanentemente, a meno che non la possieda già, e finché rimane nella squadra. Per il calcolo del valore di squadra, questa conta come un'Abilità da Doppio. Nota che il giocatore non deve necessariamente fare parte di una squadra che ha giocato la finale, o addirittura il torneo, per aggiudicarsi il premio.

L'ALBO D'ORO DEL TROFEO SPIKE!

2493	Chaos All-Stars	2500	Kill Fury
2494	Elfheim Eagles	2501	Phyllobate Terribles
2495	Orland Raiders	2502	Bordeaux Ravens
2496	Elfheim Eagles	2503	Dwarf Warhammerers
2497	The Sandshifters	2504	Ratz of Nim
2498	Bordeaux Ravens	2505	Stub'ees
2499	The Marauders		

IL DUNGEONBOWL



Il Dungeonbowl si gioca, come il nome suggerisce, in un sotterraneo. Originariamente, le due squadre si piazzavano alle due estremità di un tunnel sotterraneo, con l'idea di raggiungere la posizione di partenza dell'avversario con la palla e segnare un Touchdown, ma alla fine il gioco si è evoluto ed ora è giocato su di un campo di dimensioni e forma normali – che per puro caso si trova sotto terra!

La Lega del Dungeonbowl è sponsorizzata dai dieci Collegi di Magia, ed ogni collegio supporta anche una delle squadre che prendono parte al torneo. Anche se l'idea originale era quella di sfidarsi per vedere quale fosse il collegio più

potente, e voleva essere un evento singolo, il Dungeonbowl viene giocato ormai da vent'anni e non mostra segno di voler terminare in un prevedibile futuro.

La squadra vincitrice riceve un contratto speciale dal Collegio che la sostiene. Questo contratto gli consente di ingaggiare per Incentivo uno Stregone per 50.000 monete, invece delle normali 150.000, finché la squadra detiene il trofeo.

LA CHAOS CUP

Come potete vedere dando un'occhiata al trofeo, la Coppa Caos non è esattamente l'oggetto più desiderabile da vincere. Il prestigio che infonde, però, è secondo solo a quello del Blood Bowl. Originariamente noto come Coppa Whiteskull Challenge, era giocato da otto squadre di alta classifica della AFC mentre i vincitori della conference erano lontani a competere per il Blood Bowl. Con la caduta della NAF nell'88, la Coppa Caos divenne il primo trofeo ad essere distribuito con la nuova formula dei tornei "open".



Gli dei del Caos riservano una speciale, ehm..., attenzione per il fato della squadra che detiene la Chaos Cup, e premiano immediatamente i suoi giocatori con speciali doni come segno del loro favore. D3 giocatori scelti a caso possono immediatamente scegliere una Mutazione o le Abilità Sguardo ipnotico, Pugnale o Rigenerazione, in aggiunta a qualsiasi altra abilità che già possiedono od ottengono con i Punti Fuoriclasse guadagnati

durante la finale della Chaos Cup. Lo stesso giocatore non può ricevere in dono più di una Abilità o Mutazione. I giocatori che hanno accesso Normale alle Mutazioni che prendono una Mutazione ricevono un aumento di Valore come se avessero ottenuto un tiro Avanzamento Normale. I giocatori che prendono una Mutazione senza avere accesso Normale alle Mutazioni o che prendono un'Abilità Straordinaria ricevono un aumento di valore come se avessero ottenuto un tiro Avanzamento Doppio. Queste Abilità sono permanenti e non vengono perse quando la squadra non detiene più il trofeo.

L'ALBO D'ORO DEL TORNEO BLOOD BOWL

I (2461)	Darkside Cowboys	XXIV (2484)	Dwarf Giants
II (2462)	Dwarf Giants	XXV (2485)	Reikland Reavers
III (2463)	Vynheim Valkyries	XXVI (2486)	Champions of Death
IV (2464)	Gouged Eye	XXVII (2487)	Reikland Reavers
V (2465)	World's Edge Wanderers	XXVIII (2488)	Darkside Cowboys non disputato
VI (2466)	Champions of Death	XXIX (2490)	Orland Raiders
VII (2467)	Chaos All-Stars	XXX (2491)	Reikland Reavers
VIII (2468)	Nurgle's Rotters	XXXI (2492)	The Marauders
IX (2469)	Orland Raiders	XXXII (2493)	Skavenblight
X (2470)	Galaldrieth Gladiators		Scramblers
XI (2471)	Reikland Reavers	XXXIII (2494)	Flesh Hounds
XII (2472)	Artic Cragspiders	XXXIV (2495)	Gouged Eyes
XIII (2473)	Gouged Eye	XXXV (2496)	Athelorn Avengers
XIV (2474)	Vynheim Valkyries	XXXVI (2497)	Naggaroth
XV (2475)	Oldheim Ogres		Nightmares
XVI (2476)	Creeveland Crescents	XXXVII (2498)	Grudgebearers
XVII (2477)	Skavenblight Scramblers	XXXVIII (2499)	Reikland Reavers
		XXXIX (2500)	Warpstone Wanderers
XVIII (2478)	Skavenblight Scramblers	XL (2501)	Champions of Death
		XLI (2502)	Caledor Dragons
XIX (2479)	Reikland Reavers	XLII (2503)	Flatlined Annihilators
XX (2480)	Elfheim Eagles	XLIII (2504)	Mordredd's
XXI (2481)	Darkside Cowboys		Apocalypse
XXII (2482)	Bluchen Berserkers		Conquerors of the New World
XXIII (2483)	Orland Raiders	XLIV (2505)	

IL BLOOD BOWL



Il trofeo più ricercato è il Trofeo del Campionato Bloodweiser di Blood Bowl, comunemente noto come Blood Bowl. Originariamente veniva assegnato al vincitore dell'incontro finale tra i campioni di conference di NFC e AFC, ma ora viene consegnato al vincitore del Torneo Open di Blood Bowl.

Prima del 2461, le partite di campionato dei Blood Bowl erano incontri piuttosto amichevoli – ma competitivi

– giocati al solo scopo di vincere il prestigio di essere la Migliore Squadra di Blood Bowl del Mondo. Con l'arrivo dei grandi affaristi nella forma della Bloodweiser Corporation, però, la competizione ha fatto un gran passo verso la popolarità. Il premio in denaro e il contratto di sponsorizzazione della Bloodweiser che va ai vincitori si dice abbiano un valore di più di un milione di corone nel corso degli anni successivi. C'è anche il trofeo Blood Bowl stesso, noto anche come trofeo Buddy Grafstein dal nome del presidente della Bloodweiser che lo presentò per la prima volta. È fatto con il massiccio oro dei nani, e pertanto è di gran valore. Questo valore ha provocato ripetuti furti del trofeo originale, e, in effetti, quello attuale è il quarto trofeo ad essere costruito.

Il vincitore del Blood Bowl riceve un contratto di sponsorizzazione da parte della Bloodweiser che garantisce 20.000 mo alla fine di ogni partita fintanto che la squadra possiede il trofeo. Per i giocatori, comunque, il premio più importante è la medaglia del Blood Bowl, consegnata ad ogni giocatore (di entrambe le squadre) che ha partecipato alla finale. Ricevere la medaglia del Blood Bowl è una grande spinta emotiva, così ogni giocatore che prende parte alla finale (vincitore o sconfitto) si sente come se avesse vinto un MVP e guadagna 5 Punti Fuoriclasse, in aggiunta ai premi di Migliore In Campo normalmente assegnati durante la partita.

ALTRI TORNEI

I quattro Tornei Maggiori non sono le sole competizioni di Blood Bowl che si tengono nel corso dell'anno. Si svolgono molti altri tornei, variando in dimensioni da eventi locali che coinvolgono solo una manciata di squadre eventi grandi abbastanza da rivaleggiare in importanza con i Tornei Maggiori. Qualsiasi Commissario di Lega che abbia voglia di organizzare tornei addizionali basandosi su questi eventi di minore importanza è libero di farlo. È buona norma tenere il numero di questi eventi piuttosto basso, altrimenti il commissario (per non parlare degli Allenatori) sarà presto oberato dal numero di tornei che deve controllare o giocare. Similmente, i premi per i tornei minori dovrebbero essere regolati verso il basso, il totale di premi distribuiti (tanto al vincitore quanto al secondo) non dovrebbe essere maggiore di una volta e mezza un incasso normale. Nota che i Reroll di trofeo sono ammessi solo per i trofei dei Tornei Maggiori.

Due esempi di tipici tornei minori sono il torneo Lontana Albione e la Lega Tribale dei Goblin. Il torneo Lontana Albione è uno dei tornei minori più importanti. Si tiene sulle lontane isole di Albione, nel nord-est del Vecchio Mondo al di là del Mare degli Artigli, il che significa che solo una o due delle squadre del Vecchio Mondo riesce a raggiungere l'isola per competere contro le squadre di Blood Bowl locali. La coppa del torneo Lontana

L'ALBO D'ORO DEL DUNGEONBOWL

2473	Storm Bolts	2491	Celestial Comets
2474	The Grim Reapers	2492	Chaos All-Stars
2475	Green Destroyers	2493	Chaos All-Stars
2476	partita abbandonata	2494	Norsca Rampagers
2477	Harequins	2495	Bruendar Grimjacks
2478	Grey Shadows	2496	Dwarf Warhammerers
2479	Blood Axes	2497	Bruendar Grimjacks
2480	Grey Shadows	2498	Athelorn Avengers
2481	Harlequins	2499	Tombstone Terrors
2482	Doom Forges	2500	Durum's Destroyers
2483	War Hawks	2501	Kalagar Fire
2484	Blood Axes	2502	Motley Horde
2485	Blood Axes	2503	Sun Gods
2486	Harlequins	2504	Cheeky Berliners
2487	War Hawks	2505	Cheeky Berliners
2488	Celestial Comets		
2489	Blood Axes		
2490	Black Widows		

Albione (conosciuta anche come coppa LA) era un trofeo sorprendente, tempestato di diamanti e incrostato di smeraldi. Purtroppo, venne rubato nel 2145 e dovette essere rimpiazzato con quella che doveva essere una replica temporanea di latta. La coppa LA originale non riapparve mai, però, e ora la vecchia e bollata riproduzione di latta ha acquisito un grande valore sentimentale, specialmente tra le squadre locali di Albione. I premi del torneo consistono nel trofeo e 120.000 mo, divise in 80.000 mo al vincitore e 40.000 mo al secondo classificato.

All'altro lato della scala c'è la Lega Tribale Goblin. Questo torneo di solito si tiene più o meno nello stesso periodo del torneo Spike!, perché la maggior parte delle squadre Goblin non può permettersi di viaggiare fino in Estalia dalle loro capanne tribali nelle Terre Oscure, e in ogni caso i Goblin odiano giocare sotto il sole splendente che generalmente caratterizza le partite del torneo Spike! La Lega Tribale Goblin non ha un trofeo o alcun premio in denaro, poiché è pressoché impossibile che una manciata di Goblin riescano a metter su un trofeo, e trovarsi nello stesso posto e nello stesso momento, e se ci fosse un premio in denaro questo verrebbe inevitabilmente rubato prima dello svolgimento della finale! Questo significa che quello che tutti i vincitori della Lega Tribale Goblin ottengono in realtà è l'immortale supporto di una gigantesca orda di tifosi Goblin. Il fatto che essere seguiti per il Vecchio Mondo da un gigantesco esercito di Goblin sia una cosa positiva, è argomento di discussioni, ma di certo questo aumenta la parte di incasso che la squadra riceve ogni volta che gioca una partita!

★ ★ ★ Lo sapevi che...

La corruzione è talmente diffusa tra gli arbitri che la GARA (Gilda degli Arbitri e Regolamentatori Associati) ha creato regole che definiscono come, dove e quanto un arbitro può essere corrotto. La GARA ha anche definito le tariffe minime sindacali di corruzione. In seguito ad un accordo sottoscritto la stagione scorsa, alle squadre non è consentito offrire cifre inferiori a quelle prescritte dalla Gilda. La GARA sta seriamente prendendo in considerazione l'elezione di un secondo gruppo di arbitri per governare la condotta della GARA e tenere la corruzione sotto controllo.



REGOLE OPZIONALI DI LEGA

Non tutte le leghe possono trovare adatto il medesimo sistema organizzativo. Il ruolo del Commissario di Lega è di trovare il meccanismo più adatto per la Lega e i suoi Allenatori. Quelle che seguono sono modifiche da applicare alle regole di Lega presentate da pag. 26 a pag. 31 di questo manuale. Ciascuna di esse è a tutti gli effetti una regola ufficiale ed approvata. Ricorda che la parola di un Commissario di Lega è **sempre** definitiva nei confronti delle regole utilizzate dalla lega.

Assegnazione del Migliore in Campo durante il Post-partita

Invece di utilizzare le regole per il Migliore in Campo di pag. 26, offriamo le due seguenti opzioni come rimpiazzo del primo capoverso:

1. Un giocatore di ciascuna squadra, a scelta del suo Allenatore, riceve il premio Migliore in Campo alla fine della partita.
2. Alla fine della partita, un giocatore scelto a caso tra quelli che avrebbero potuto giocare in questa partita, che non sia stato ingaggiato mediante Incentivi e non sia stato rimosso dalla squadra per morte prima della fine della partita può ricevere il premio Migliore in Campo.

Modifiche alle Spese di Gestione

Ci sono tantissime leghe differenti, e tutte hanno diversi costi di base e flussi di incassi, quindi un Commissario può sentirsi libero di alterare sia il punto di limite (1.750.000 monete) che la fascia di avanzamento (150.000 monete) da applicare alla regola delle Spese di Gestione di pag. 29 per adattarsi alle esigenze della sua Lega. Per esempio, la piccola Albion Domestic League ha un punto limite di 1.250.000 monete e una fascia di avanzamento di 100.000 monete, la ricca Imperial Premiership ha un punto di limite altissimo a 2.500.000 monete ed un passo di 250.000 monete mentre il Naggaroth Open ha un punto limite di 2.000.000 monete e un passo di 50.0000 monete.

Esclusione degli Incentivi nelle partite di Lega

Un commissario può rimuovere qualsiasi specifico Incentivo(i) dalla lista degli Incentivi ammessi di pag. 28, se pensa che non si adatti alla sua Lega. Gli Incentivi più comuni da rimuovere sono i Fuoriclasse e/o gli Stregoni.

Utilizzo degli Incentivi nelle partite singole/non di Lega

In caso di partite singole, il Commissario può ammettere l'utilizzo di Incentivi come elementi permanenti delle squadre. Il Commissario deve indicare chiaramente quali Incentivi sono ammessi e quali no. Per esempio, un Commissario può specificare che gli Incentivi rappresentati da Fuoriclasse, Ragazze Bloodweiser, Guaritori vagabondi, Igor, Stregoni e Capocuoco possono essere acquistati come componenti stabili della squadra, ma che non può essere acquistato nessun altro Incentivo.

Carte Speciali

I sette mazzi di carte presentati da pag. 36 a pag. 43 hanno lo scopo di aggiungere qualche elemento inaspettato e divertente al gioco.

Ciascuno dei sette mazzi di carte ha un prezzo di acquisto che consente di scegliere una carta a caso da quel mazzo. Per esempio, per 100.000 monete puoi scegliere una delle 26 carte del mazzo del Karma Positivo. Una volta che hai pescato una carta non puoi scabiarla con un'altra. Puoi pagare altro denaro

per pescare un'altra carta dallo stesso mazzo, oppure da uno degli altri sei mazzi.

Per renderle facilmente disponibili per qualsiasi Lega che decide di usarle, le carte sono organizzate in modo da generare i sette mazzi utilizzando due normali mazzi di carte da gioco. I mazzi sono organizzati per seme, per poterli dividere rapidamente. Per facilità d'uso, è possibile combinare le 52 carte dei mazzi da 50.000 monete in un unico mazzo. Ciascuna carta ha 4 aree che ne descrivono l'effetto.

Nome: questa sezione contiene il nome della carta e la carta da gioco che la rappresenta.

Descrizione: descrive gli eventi che la carta genera.

Tempo: specifica esattamente quando, e solamente quando la carta può essere giocata.

Effetto: descrive gli effetti che la carta ha sul gioco.

I metodi con cui le Carte Speciali possono essere utilizzate all'interno di una lega (se si decide di utilizzarle) sono tre:

1. I mazzi delle Carte Speciali sono aggiunti alla lista degli Incentivi che ciascun Allenatore può acquistare a pag. 28. Dovrebbe essere imposto il massimo di 5 carte da pescare in totale.
2. I mazzi delle Carte Speciali sono usati al posto degli Incentivi elencati a pag. 28 (cioè, solo le Carte possono essere utilizzate come Incentivi). Dovrebbe essere imposto il massimo di 5 carte da pescare in totale.
3. I mazzi di Carte Speciali non possono essere usate come Incentivi. **Ciascun** Allenatore riceve invece una cifra compresa tra le 50.000 e le 200.000 monete (a scelta del Commissario) utilizzabili **unicamente** per l'acquisto di Carte Speciali all'inizio di ciascuna partita. Questo denaro non può essere accumulato dalla squadra e si aggiunge a qualsiasi altro Incentivo ricevuto dalle squadre.

Nota: Se utilizzi sia le Carte Speciali che il sistema degli Incentivi di pag. 30, agli Allenatori dovrebbe essere consentito di vedere la Carta appena pescata prima di acquistare qualsiasi altro Incentivo.

Popolarità Gratuita

Invece di utilizzare le regole per acquistare la Popolarità di pag. 16, la Lega può avere la Popolarità gratuita. Tutte le squadre generate con questa regola opzionale partono con una Popolarità di 5 gratuitamente. La Popolarità non si somma al Valore di Squadra e le modifiche alla Popolarità alla fine della partita non modificano il Valore di Squadra.

Denaro Aggiuntivo per Leghe Brevi

Le regole di Lega sono progettate per uno sviluppo a lungo termine. Se la tua lega gioca stagioni brevi prima di ripartire da zero considera l'opportunità di dare 10.000 monete in più per una sconfitta e 20.000 monete in più per la vittoria e il pareggio, **oppure** raddoppiare il valore del MT per il calcolo degli incassi (o anche entrambi, a seconda del fattore di crescita desiderato)

VARIANTI LOCALI (“House Rules”)

I Commissari di Lega possono annotare in questo spazio tutte le regole e varianti che intendono far applicare agli Allenatori che partecipano alla loro Lega. Queste regole hanno lo stesso valore di tutte le altre regole esposte nel manuale, e possono in qualsiasi modo modificare o sostituire le regole ufficiali.

CARTE SPECIALI MAZZO DELLE TATTICHE SPECIALI

(50.000 mo per pescare a caso una delle 13 carte di questo mazzo)

<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>2+: VIENI DA PAPÀ Hai letto il Kick-off quasi perfettamente e sei pronto a riceverlo. Gioca quando ricevi un Kick-off, dopo che tutti i giocatori sono stati piazzati e la palla è stata dispersa, ma prima di tirare per gli effetti del Kick-off. Muovi un giocatore che non di trova sulla linea di Scrimmage nella casella dove atterrerà la palla.</p>	<p>9+: CALCIO PERFETTO Cerchi di calciare la palla nel punto giusto per aiutare la tua difesa. Gioca quando ricevi un Kick-off, dopo che tutti i giocatori sono stati piazzati, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off. Piazza la palla lungo la linea di Scrimmage o nella zona di meta avversaria, escludendo le fasce laterali. Per determinare la casella di atterraggio della palla, invece della normale dispersione del Kick-off, disperdi la palla di una casella per tre volte usando la Maschera per la rimessa in Gioco. Puoi scegliere la direzione di orientamento della Maschera ad ogni tiro, a patto che sia rivolta verso le linee laterali o la linea di meta.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>3+: DIFESA DISPERATA I tuoi giocatori danno il tutto per tutto per difendere la zona di meta, cercando di far inciampare gli avversari. Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario Per questo turno tutti i tuoi giocatori che sono Distesi (non Storditi) esercitano la Zona di Placcaggio come se fossero in piedi, però non possono fornire o cancellare assistenza, Ricevere la palla o eseguire qualsiasi altra azione che richieda che il giocatore sia in piedi.</p>	<p>10+: OPZIONE Il gioco è studiato per permettere al tuo portatore di palla di tenere la palla oppure di scaricarla a qualcun altro Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Un giocatore della tua squadra ottiene le Abilità <i>Passare</i> e <i>Scaricare</i> fino alla fine del Drive.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>4+: SALTA LA PULCE Il trucco è scattato. E il trucco consiste nel far credere all'avversario che un giocatore correrà con la palla, mentre invece la consegnerà ad un altro che la lancerà in profondità. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Puoi eseguire una seconda Azione di Lancio, ma il primo lancio deve essere per forza un Lancio Veloce.</p>	<p>J+: PUNT È ora di sbarazzarsi della palla e di piantarla ben in fondo alla metà avversaria. Gioca alla fine del tuo turno, ma prima che inizi il turno avversario. Se un giocatore della tua squadra è in possesso di palla, puoi piazzarla in qualsiasi casella del campo e disperderla tre volte. Se la palla non viene Ricevuta rimbalza normalmente.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>5+: MI È SCAPPATA! Un giocatore della tua squadra lascia intenzionalmente cadere la palla per dare l'avvio ad un gioco spettacolare. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Per questo turno, qualsiasi fallimento di Raccolta, Ricezione o Fumble non genera un Turnover. Inoltre, un giocatore può intenzionalmente fallire una Raccolta o una Ricezione, o Lanciare un Fumble. Qualsiasi tentativo fallito di Raccolta o Lancio interrompe l'azione del giocatore. Qualsiasi giocatore che fallisca una Ricezione conta come se avesse già eseguito un'Azione per il turno, anche se non ha ancora eseguito un'Azione.</p>	<p>Q+: RICEZIONE SPETTACOLARE Un giocatore si spinge al limite per fare una ricezione sorprendente. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Per questo turno un giocatore a tua scelta ottiene le Abilità <i>Ricezione</i> e <i>Ricezione in tuffo</i>.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>6+: L'ULTIMO MIGLIO Un tuo giocatore si spinge al limite per fare un po' di strada in più. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Un giocatore di tua scelta può Scattare un qualsiasi numero di volte in questo turno. Ciascuno Scatto dopo il secondo riceve un modificatore di -1 al tiro (per esempio, il quarto Scatto riceve un modificatore di -2 al D6). Se il giocatore ha l'Abilità <i>Scatto</i> può aggiungere 1 ad un tiro Scatto eseguito in questo turno (un esito non modificato di 1 è comunque un fallimento).</p>	<p>K+: BLITZ SUICIDA Un giocatore balza al di là della linea di scrimmage e si scaglia addosso agli avversari. Gioca dopo che il Kick-off verso il tuo avversario è stato risolto (incluso l'atterraggio della palla) ma prima che il suo turno abbia inizio. Un giocatore di tua scelta che non sia in possesso di palla può effettuare un'Azione di Blitz immediatamente. Questo giocatore subisce gli effetti dell'Abilità <i>Senza mani</i>, solo per questa Azione.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>7+: BALZO EROICO Il giocatore ha la possibilità di diventare un eroe, e tenta il tutto per tutto. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Scegli un giocatore con una Forza di 4 o meno. In questo turno il giocatore può Balzare, come per l'Abilità, con un modificatore di +3 per atterrare, indipendentemente dall'Agilità o dalle Abilità da lui possedute.</p>	<p>A+: SVEGLIA! Tempi disperati richiedono misure disperate. È ora di far scendere qualche giocatore in più in campo, che sia pronto o meno. Gioca prima di disporre qualsiasi giocatore per un nuovo drive. Invece di tirare per determinare il recupero di un giocatore dal KO, puoi farlo recuperare automaticamente piazzandolo in campo Stordito. Puoi farlo per qualsiasi numero di giocatori KO. Dopo aver disposto in campo tutti i giocatori KO che desideri, tira un D6 per ciascuno di essi. Con un esito di 4+ il giocatore viene girato Disteso.</p>
<p>Nome Descrizione Tempo Effetto</p>	<p>8+: NUOVO SCHEMA DI BLOCCO Un intelligente schema di Blocchi ti dà un vantaggio sull'avversario. Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore. Qualsiasi giocatore che si trovi in una Zona di Placcaggio avversaria ed adiacente ad un altro giocatore della tua squadra può scambiare la casella con il giocatore adiacente, a meno che uno dei due sia in possesso di palla. Questo può avvenire solo per una coppia di giocatori</p>	

CARTE SPECIALI MAZZO DELLO SCOMPIGLIO

(50.000 mo per pescare a caso una delle 13 carte di questo mazzo)

Nome	2♥: TASCHE VUOTE	9♥: TIFOSI DI CASA
Descrizione	Un Goblin Pazzoide senza soldi per pagare il biglietto viene centrato dal Kick-off mentre vola sullo stadio	I tifosi della tua squadra sono desiderosi di aiutare i loro beniamini, lanciando la palla in un punto che possa essere loro favorevole.
Tempo	Gioca al Kick-off, dopo che tutti i giocatori sono stati disposti e la palla posizionata, ma prima di qualsiasi dispersione	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	La palla disperde di 2D6 invece di 1D6 per questo Kick-off.	Puoi scegliere la direzione della palla in occasione della prima Rimessa in Gioco. Dopo questa, le Rimesse in gioco successive saranno eseguite normalmente.
Nome	3♥: MALFUNZIONAMENTO DEGLI IRRIGATORI	10♥: BOMBARDAMENTO!
Descrizione	Qualcuno ha attivato l'impianto di irrigazione, ovviamente per caso. La palla diventa difficile da maneggiare e la nebbia impedisce la visuale finché l'impianto non viene spento	La folla ha ricevuto delle palle souvenir, oggi, e ha deciso di usarle come munizioni invece che come ricordini
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario
Effetto	Tutti i tentativi di Lancio, Ricezione o Raccolta della palla subiscono un -1 addizionale per questo drive.	Per questo turno, un giocatore avversario deve Smarcarsi ogni volta che lascia una casella entro 2 caselle dalle linee laterali o di fondo.
Nome	4♥: ECLISSI	J♥: STREGONE DISPETTOSO
Descrizione	Improvvisamente, la luce svanisce a causa di un'eclissi totale. Sarà la poca luce, sarà la magia degli astrologi, ma per un breve momento tutti i giocatori sono uguali	Uno stregone sugli spalti inizia ad annoiarsi un po' e bombarda il campo con una palla di fuoco
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario
Effetto	Per il tuo turno e il turno avversario successivo tutti i giocatori in campo possiedono solo le Caratteristiche e le Abilità di un Goblin a livello Matricola	Piazza un segnalino in campo, e poi disperdilo 5 volte. Se non finisce fuori dal campo durante il tragitto, la palla di fuoco esplosione con gli effetti dell'incantesimo, centrata sulla casella dove si trova il segnalino
Nome	5♥: FANATICO INVASORE	Q♥: PALLA CLONATA
Descrizione	Un Goblin Fanatico impazzito convince un Ogre a lanciarlo in campo!	Il Caos di Tzeench ha colpito la palla.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, ma prima che sia iniziato il turno avversario. Non puoi giocare questa carta dopo la risoluzione di un Kick-off	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario
Effetto	Piazza una miniatura che rappresenta il Goblin Fanatico in una casella vuota del campo. Costui ha le stesse caratteristiche di un Goblin Fanatico a livello Matricola. Ciascun Allenatore può eseguire una Azione di Movimento con il Fanatico alla fine del proprio turno ma prima che inizi il turno avversario. Il Fanatico non ha Zona di Placcaggio e Blocca senza assistenze offensive. Alla fine del drive, l'arbitro espelle automaticamente il Fanatico.	Se la palla si trova a terra, una seconda palla si materializza nella casella e rimbalza via. Il primo giocatore che supera la linea di meta tira un D6. Con un esito di 1-3 la palla svanisce e il Touchdown non viene assegnato. L'effetto termina alla fine del drive. I giocatori non possono Raccogliere, Ricevere o Intercettare una palla se sono già in possesso dell'altra. Una palla che rimbalza nella casella che contiene l'altra palla rimbalza nuovamente.
Nome	6♥: TIFOSI AMICHEVOLI	K♥: JOHNNY L'ACQUAILO
Descrizione	La folla ama la tua squadra, e non si sogna minimamente di fare a pezzi un tuo giocatore... non questa volta almeno.	Probabilmente è un mago, perché la sua acqua è straordinariamente buona. Un solo sorso sembra in grado di rimettere in piedi il più rovinato dei giocatori.
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Qualsiasi giocatore della tua squadra che venga spinto tra la folla in questa partita finisce solo Stordito, senza subire il tiro Infortunio.	Per questa partita i tuoi giocatori ricevono un modificatore di +1 ai loro tiri per recuperare dal KO (un esito di 1 è comunque un fallimento)
Nome	7♥: TIFOSI ASSATANATI	A♥: LA RAGAZZA HA TALENTO!
Descrizione	I tuoi tifosi sono arrivati allo stadio con un'espressione particolarmente malevola negli occhi. Vogliono TANTO sangue, e sono disposti a dare una mano per vederlo.	La tua squadra ha fatto una capatina alla taverna locale, la sera prima della partita. Una delle ballerine propone di portare qualche amica per dare una mano al gruppo delle Cheerleader e alcuni clienti abituali per dare qualche suggerimento di gioco e vedere come si comporta la squadra
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Per questa partita qualsiasi Blocco o Fallo eseguito dai tuoi giocatori da o su di un giocatore avversario adiacente alle linee laterali e di fondo si considera come se ricevesse un'assistenza addizionale per la tua squadra. In aggiunta, nessun giocatore avversario che si trovi adiacente alle linee laterali o di fondo non può offrire assistenza a Blocchi o Falli.	Vinci automaticamente tutti i tiri di "Tifo Assordante" e "Allenamento Brillante" sulla Tabella del Kick-off. In aggiunta, ottieni un modificatore addizionale di +1 al MT per tutti gli altri esiti della Tabella del Kick-off, ma non per gli incassi.
Nome	8♥: IL DISTURBATORE	
Descrizione	Un tifoso sovraccitato è bravissimo nel distrarre gli avversari.	
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore	
Effetto	Un giocatore avversario a tua scelta non può usare nessuna Abilità (incluse Blocco e Smarcarsi in difesa) escluse quelle che devono essere usate obbligatoriamente (Furia, Solitario, ecc.) per questo turno ed il successivo turno avversario.	

CARTE SPECIALI MAZZO DEGLI OGGETTI MAGICI

(50.000 mo per pescare a caso una delle 13 carte di questo mazzo)

<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>2♣: BRACCIALI DELL'INGANNO</p> <p>Il giocatore ha messo le mani sui bracciali del Conte Luthor. Sono talmente potenti da essere in grado di distrarre il giocatore stesso, qualche volta.</p> <p>Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Sguardo ipnotico</i>, <i>Schivare</i> e <i>Tonto</i> per il resto della partita.</p>	<p>9♣: PORTAFORTUNA</p> <p>Il giocatore ha ottenuto un portafortuna da un halfling vestito di verde prima della partita.</p> <p>Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra può ignorare la prima volta in cui la sua Armatura si rompe, ed essere semplicemente piazzato Disteso. Qualsiasi tiro che ignora l'Armatura, come la folla o i sassi, non viene influenzato dal portafortuna.</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>3♣: CINTURA DELL'INVULNERABILITÀ</p> <p>Il tuo giocatore ha trovato veramente il modo di diventare un uomo d'acciaio</p> <p>Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.</p> <p>I tiri Armatura eseguiti contro un giocatore a tua scelta della tua squadra non possono essere modificati o Rerollati per nessun motivo per il resto della partita. Questo include (ma non è limitato a) <i>Artigli</i>, <i>Colpo possente</i>, <i>Gioco sporco</i>, <i>Schiacciare</i>, assistenze al Fallo e attacchi con la <i>Motosega</i>.</p>	<p>10♣: I GUANTI MAGICI DI JACK BRACCIOLUNGO</p> <p>La tua squadra è apparsa sulla rivista "Spike!" e la rivista ti regala questi guanti per la prossima partita.</p> <p>Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene l'Abilità <i>Interferenza</i> e un modificatore aggiuntivo di +1 a tutti i tiri Intercetto fino alla fine del drive</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>4♣: BANDANA DI FAWNDOUGH</p> <p>Uno dei più grandi lanciatori di tutti i tempi ha prestato ad uno dei tuoi giocatori la sua bandana per questa partita, ma dovrai accertarti che gli venga restituita prima che lui se ne accorga.</p> <p>Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene <i>Passare</i> e <i>Accurato</i> per questo turno, ma subisce anche l'applicazione di un bonus di +1 a qualsiasi tiro Intercetto contro di lui.</p>	<p>J♣: LA CARA VECCHIA CONCHIGLIA MAGICA</p> <p>Mamma diceva sempre "non giocare senza conchiglia". Dopo anni trascorsi ad essere tramandata di generazione in generazione, la sua magia funziona ancora.</p> <p>Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra non può subire falli per questa partita, e tutti i tiri Infortunio contro questo giocatore non possono essere modificati o Rerollati. Questo include (ma non è limitato a) <i>Gioco sporco</i>, <i>Colpo possente</i>, <i>Schiacciare</i> e <i>Piccoletto</i>.</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>5♣: SCUDO DI FORZA</p> <p>Un tuo giocatore ha pagato un sacco di soldi per un Anello dell'Invisibilità, ma ha ottenuto qualcosa di ben diverso.</p> <p>Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.</p> <p>Un giocatore in possesso di palla a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Presa sicura</i> e <i>Arresto</i> fino a che mantiene il possesso della palla.</p>	<p>Q♣: ZAMPETTA DI CONIGLIO</p> <p>Un giocatore trova una zampetta di coniglio fortunata dopo il pasto pre-partita a base di, beh, coniglio.</p> <p>Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.</p> <p>Un giocatore di tua scelta della tua squadra che non sia <i>Solitario</i> ottiene l'Abilità <i>Pro</i> per il resto della partita.</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>6♣: LA FORZA URSINA DI GIKTA</p> <p>Una pergamena trovata in casa di un leggendario allenatore in pensione contiene un Incantesimo di Forza Ursina.</p> <p>Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra riceve +1 Forza fino alla fine del drive. Dopo di che subisce -1 FO fino alla fine della partita.</p>	<p>K♣: ANELLO DI TELETRASPORTO</p> <p>Dov'è finito? Il giocatore usa un anello di teletrasporto per uscire da una situazione spinosa.</p> <p>Gioca dopo la fine del tuo turno (ma non se la fine del tuo turno è anche la fine del tempo).</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra può essere spostato di D6 caselle in una singola direzione a tua scelta (scegli la direzione e poi tira D6; nota: il giocatore deve eseguire l'intermo movimento di D6 caselle). Tratta questo movimento come se il giocatore fosse stato lanciato con <i>Lanciare compagni</i>, ma senza le 3 caselle di dispersione per determinare la casella di atterraggio. Il tiro Atterraggio del teletrasporto ha sempre successo, a meno che il giocatore non finisca in una casella occupata da un altro giocatore.</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>7♣: GUANTI DI PRESA</p> <p>Un giocatore spalma un antico unguento, l'Appiccicone di Grisnick, sui suoi guanti prima del drive.</p> <p>Gioca quando ricevi un Kick-off, dopo che tutti i giocatori sono stati piazzati, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Ricezione</i> e <i>Presa sicura</i>, ma non può eseguire azioni di Lancio o Passaggio alla mano per il resto della partita.</p>	<p>A♣: BACCHETTA DELLO SCHIANTO</p> <p>Stick! Sbam!</p> <p>Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.</p> <p>Un giocatore a tua scelta della tua squadra riceve +1 FO e l'Abilità <i>Colpo possente</i> per questo turno.</p>
<p>Nome</p> <p>Descrizione</p> <p>Tempo</p> <p>Effetto</p>	<p>8♣: AMMORTIZZATORE INTERZIALE</p> <p>Il giocatore ha messo le mani su di un amuleto magico che rallenta la velocità di qualsiasi grosso oggetto che si muova nelle sue vicinanze.</p> <p>Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.</p> <p>Scegli un giocatore della tua squadra. Per il resto del drive, qualsiasi avversario che muove di una casella o più e poi Blitz sul giocatore subisce un modificatore di -1 FO (con un minimo di 1) per il calcolo del Blocco.</p>	

CARTE SPECIALI MAZZO DEGLI SPORCHI TRUCCHI

(50.000 mo per pescare a caso una delle 13 carte di questo mazzo)

Nome	2♣: FALLO PLATEALE	9♣: STIVALI SCALCIANTI
Descrizione	Un giocatore della tua squadra è determinato a far fuori gli avversari, non importa come.	Questi stivali sono fatti per calpestare, ed è esattamente quel che fanno!
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca quando tutti i giocatori sono stati piazzati per il Kick-off, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off.
Effetto	Il tiro Armatura per la tua Azione di Fallo in questo turno ha automaticamente successo, e si considera come un tiro non-doppio, però il tiro Infortunio deve essere eseguito normalmente, inclusa l'espulsione in caso di doppio.	Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Calcio</i> e <i>Gioco sporco</i> e -1 MO per il resto della partita.
Nome	3♣: FALCIATO!	10♣: TRAPPOLA
Descrizione	Un giocatore esegue un Blocco sporco su di un avversario.	Un giardiniere ingegnosamente crudele ha architettato una trappola a pozzo per te.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, prima dell'inizio del turno avversario. Non puoi giocare questa carta subito dopo la risoluzione del Kick-off.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Questa carta può essere giocata solo su di uno dei tuoi giocatori in piedi che non abbiano eseguito Azioni nel tuo turno precedente. Questo giocatore ed un avversario adiacente e in piedi vengono entrambi Atterrati nelle loro caselle per rappresentare il Blocco sporco. I tiri Armatura ed infortunio non vengono eseguiti: il tuo giocatore rimane Disteso mentre il giocatore avversario si considera Stordito.	Scegli un giocatore avversario: quel giocatore finisce Disteso, senza subire il tiro Armatura, e se era in possesso di palla questa rimbalza normalmente.
Nome	4♣: TORTA DI PANNA	J♣: PALLA SPINATA
Descrizione	Uno dei tuoi giocatori scaglia una ben nascosta torta di panna in faccia ad un avversario.	Tra la folla c'è un Cacciatore, e in suo onore la palla normale è stata sostituita con una spinata. Più sangue per il Dio del Sangue, e per i tifosi!
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca quando tutti i giocatori sono stati piazzati per il Kick-off, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off.
Effetto	Scegli un giocatore della squadra avversaria adiacente ad un tuo giocatore in piedi o Disteso (non stordito). L'avversario rimane talmente basito dalla torta da perdere la sua Zona di Placcaggio per il resto di questo turno come per uno <i>Sguardo ipnotico</i> riuscito.	Fino alla fine del drive, qualsiasi tiro Raccolta o Ricezione fallito (ma non i tiri Intercetto) si tratta come se il giocatore fosse stato attaccato da un avversario con l'Abilità <i>Pugnale</i> .
Nome	5♣: DISTRAZIONE	Q♣: TACCUINO RUBATO
Descrizione	Il tuo giocatore è bravissimo a distrarre quelli che gli stanno attorno.	Hai messo le mani sul taccuino degli appunti dell'Allenatore avversario! Sarà certamente sorpreso quando vedrà con quanta precisione rovinò i suoi giochi.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene l'Abilità <i>Fastidioso</i> per questo turno, e tutti i giocatori avversari che iniziano la loro Azione entro 3 caselle dal giocatore si considerano <i>Tonti</i> .	Un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Interferenza</i> e <i>Marcare</i> fino alla fine del drive.
Nome	6♣: SCARPE UNTE	K♣: TRAPPOLA CON TRAMPOLINO
Descrizione	Il grasso magico applicato alle scarpe del tuo avversario finalmente fa effetto	Qualcuno ha scavato una profonda trappola... con un trampolino al fondo!
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Per questo turno, tutti i giocatori avversari per Scattare devono ottenere 5+ invece del normale 2+	Scegli un giocatore avversario. Usando le regole per <i>Lanciare compagni</i> , il giocatore viene immediatamente scagliato (non può subire un Fumble) verso una casella bersaglio che si trova D6 caselle in una direzione casuale dalla sua casella (usa la Maschera di Dispersione). Il giocatore dovrà fare un tiro Atterraggio normalmente, se atterra in campo.
Nome	7♣: LA RUNA ESPLOSIVA DI GROMSKULL	A♣: IL BEVERONE DELLA STREGA
Descrizione	Un giocatore ha acquistato una runa esplosiva da un Nano Forgiarune prima della partita. Sebbene illegale, è estremamente efficace.	Hai drogato la bottiglia di Kroxorade degli avversari con la pozione di una strega!
Tempo	Gioca prima di disporti per il drive.	Gioca quando tutti i giocatori sono stati piazzati per il Kick-off, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off.
Effetto	Scegli un giocatore della tua squadra. Il giocatore ottiene le Abilità <i>Bombarolo</i> , <i>Senza mani</i> e <i>Arma segreta</i> per il resto della partita. Dato che la Runa è piuttosto volatile, qualsiasi tiro Lancio effettuato con una Bomba Runa è eseguito con una penalità di -1.	Scegli un avversario e tira un D6 su questa tabella: 1 - Oops! Pozione di Funghi Matti! Il giocatore ottiene le Abilità <i>Saltar su</i> e <i>Senza mani</i> fino alla fine del drive. 2 - Olio di Biscia. Un gusto schifoso, ma nessun effetto. 3-6 - Sedativo! Il giocatore riceve l'Abilità <i>Stupido</i> fino alla fine del drive.
Nome	8♣: SOSTITUZIONE ILLEGALE	
Descrizione	Una riserva sguscia in campo mentre l'arbitro si sta pulendo gli occhiali.	
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	
Effetto	Puoi piazzare nella tua Zona di Meta un giocatore che si trova tra le tue Riserve. In questo turno il giocatore può solo eseguire un'Azione di Movimento. Questo può portare il totale dei tuoi giocatori in campo a 12 per il resto del drive.	

CARTE SPECIALI MAZZO DEL KARMA POSITIVO

(100.000 mo per pescare a caso una delle 26 carte di questo mazzo)

Nome	2♥: BLITZIAMO TUTTI	9♥: IL RUGGITO DELLA CURVA
Descrizione	Un gioco tattico di grande effetto... se funziona.	I tuoi tifosi iniziano a gridare talmente forte che la squadra avversaria non riesce a sentire l'allenatore o i segnali di gioco in campo.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Per questo turno, puoi dichiarare una seconda Azione di Blitz.	Il tuo avversario non può usare Reroll di squadra in questo turno e nel suo turno successivo (a meno che il drive non termini prima del secondo turno del tuo avversario)
Nome	3♥: BUCCIA DI BANANA	10♥: ATTACCO AFFRETTATO
Descrizione	Uno dei trucchi più vecchi... ma una pelle di banana ben piazzata riesce sempre a mettere le cose in pari.	La tua squadra sta cercando di utilizzare tutto il tempo che gli rimane per segnare un'ultima volta.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca prima di spostare il tuo segnalino del turno.
Effetto	Un giocatore avversario a tua scelta che si trovi nella Zona di Placcaggio di uno dei tuoi giocatori viene automaticamente Atterrato. Tira per Armatura e Infortunio normalmente. Se il giocatore era in possesso di palla, non conta per il Turnover.	Ricevi immediatamente un intero turno libero. Dopo ogni Azione, però, tira un D6: con un esito di 1 il turno libero finisce. Questo tiro non può essere Rerollato. Il tuo avversario alla fine del tuo turno libero inizia immediatamente il proprio, utilizzando le stesse regole. Se durante il turno libero viene segnato un Touchdown, questo non viene assegnato a meno che un giocatore della tua squadra non sia in possesso di palla al termine del turno libero dell'avversario.
Nome	4♥: DITA DI BURRO	J♥: ALLENAMENTO INTENSIVO
Descrizione	Un giocatore della squadra avversaria si è svegliato male e sente che prendere in mano la palla non è nelle sue corde.	Un giocatore della tua squadra è veramente uscito di testa per la partita di questa settimana, ed ha lavorato a lungo e duramente per prepararla
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Per il resto di questo drive, un giocatore avversario a tua scelta che non sia attualmente in possesso di palla riceve l'Abilità <i>Senza mani</i> .	Per il resto della partita un giocatore a tua scelta della tua squadra riceve un'Abilità extra. Può essere qualsiasi Abilità che quel giocatore è in grado di ottenere con un tiro Avanzamento normale.
Nome	5♥: MOTOSEGA	Q♥: CONDOTTA ANTISPORTIVA
Descrizione	Uno dei tuoi giocatori si porta appresso una motosega. Non molto sottile, ma efficace.	Le provocazioni messe in atto da un giocatore dopo aver segnato fan venire voglia ad un tifoso di esprimere la sua opinione lanciandogli in faccia una bella lattina di Bloodweiser imbottita di sassi.
Tempo	Gioca prima di disporti per il drive.	Gioca immediatamente dopo che il tuo avversario ha segnato un Touchdown.
Effetto	Un giocatore a tua scelta della tua squadra riceve le Abilità <i>Motosega</i> , <i>Arma segreta</i> e <i>Senza mani</i> per questa partita.	Il giocatore che ha segnato il Touchdown finisce KO. Non può tirare per riprendersi dal KO fino alla fine del drive successivo.
Nome	6♥: CONFUSO	K♥: L'INCANTESIMO DELLA FORZA SORPRENDENTE DI KNUTT
Descrizione	Un giocatore della squadra avversaria è stato colpito duro, e adesso ha problemi a concentrarsi sul gioco.	Uno stregone ingegnoso seduto sugli spalti lancia un piccolo incantesimo per donare al suo beniamino un po' di potenza in più.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Per il resto della partita, un giocatore a tua scelta della squadra avversaria che si trovi attualmente Disteso o Stordito riceve l'Abilità <i>Tonto</i> .	Per questo turno, un giocatore a tua scelta della tua squadra si considera come se avesse il doppio della Forza.
Nome	7♥: IL DOTTOR SEGAOSSA	A♥: UN MOVIMENTO SEXY
Descrizione	Il sangue sul grembiule e la sega sotto il braccio non sono molto rassicuranti, ma i suoi talenti medici sono difficili da rifiutare, anche per i Non-morti.	Hai assoldato un gruppo di cheerleader per distrarre gli avversari. Fanno il loro lavoro talmente bene che persino i tuoi giocatori non riescono a combinare niente.
Tempo	Gioca dopo che il drive è finito e sono stati eseguiti i tiri di recupero dal KO.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Tutti i giocatori della tua squadra che siano finiti "KO" o "Fatti male" si spostano nel settore delle Riserve.	Scegli una Fascia Laterale. Qualsiasi giocatore di entrambe le squadre che si trovi in quella Fascia Laterale non può eseguire Azioni in questo turno e nel successivo turno avversario.
Nome	8♥: ALLENAMENTO EXTRA	2♦: POZIONE DELL'AMMORE
Descrizione	La tua squadra si è allenata tutta la settimana per migliorare la propria unità di gioco.	Una pozione magica sciolta nelle bibite dell'avversario rende qualcuno tra il pubblico assolutamente irresistibile.
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo che tutti gli Incentivi sono stati acquistati.	Gioca dopo che il Kick-off verso il tuo avversario è stato risolto (incluso l'atterraggio della palla) ma prima che il suo turno abbia inizio.
Effetto	La tua squadra riceve un Reroll aggiuntivo per questa partita.	Un giocatore avversario scelto a caso, piazzato in una delle Fasce Laterali a tua scelta, viene trasferito nel settore delle Riserve. Se il giocatore era in possesso di palla, questa rimbalza una volta dalla sua casella.

CARTE SPECIALI MAZZO DEL KARMA POSITIVO (segue)

(100.000 mo per pescare a caso una delle 26 carte di questo mazzo)

Nome	3+: CASCO MAGICO	9+: L'INCANTESIMO DEL TEMPO DI SCUTT
Descrizione	I suoi poteri sono quasi svaniti, ma questa reliquia che ha protetto generazioni di giocatori di Blood Bowl per tutta la loro carriera sembra possedere ancora un po' di magia per un'altra partita.	Hai convinto un ingenuo stregone a liberarsi di una utile pergamena.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Per il resto della partita, un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene +1 VA e l'Abilità <i>Pelle dura</i> .	Scegli un risultato sulla tabella delle Condizioni Atmosferiche. Il tempo cambierà immediatamente in quelle condizioni e rimarrà tale finché non capiterà un esito di "Cambia il tempo" sulla tabella del Kick-off.
Nome	4+: IL MIRACOLATO	10+: STILETTO
Descrizione	Che questo folle abbia una linea diretta con Nuffle o meno... i risultati li ottiene.	Un giocatore della tua squadra è sceso in campo ben armato per l'incontro.
Tempo	Gioca dopo che il drive è finito ma prima di eseguire i tiri di recupero dal KO.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Un giocatore della tua squadra che abbia subito un tiro Ferita di 41 o superiore si considera come KO.	Per il resto della partita, un giocatore a tua scelta della tua squadra ottiene le Abilità <i>Gioco sporco</i> e <i>Pugnale</i> .
Nome	5+: IO STO CON IL KICKER	J+: INNO DELLA SQUADRA
Descrizione	In qualche modo uno dei tuoi giocatori è riuscito a leggere la mente del Kicker avversario e riesce sempre a capire più o meno dove atterrerà la palla.	Il pubblico si è preparato a dovere per sostenere la tua squadra. Le loro grida di incoraggiamento e gli insulti all'arbitro e agli avversari hanno creato l'ambiente giusto perché la tua squadra dia il meglio (compreso corrompere l'arbitro per vincere il tiro della moneta).
Tempo	Gioca quando ricevi un Kick-off, dopo aver disposto tutti i giocatori ma prima di tirare sulla tabella del Kick-off.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Un giocatore della tua squadra ottiene le Abilità <i>Ritorno Kick-off</i> e <i>Ricezione in tuffo</i> per il resto della partita.	La tua squadra vince automaticamente il sorteggio per determinare la prima ricezione senza lanciare la moneta. In aggiunta, la tua squadra riceve un modificatore addizionale di +2 al MT (v. pag. 18) per tutti gli esiti sulla tabella del Kick-off, ma non per il calcolo degli incassi.
Nome	6+: E VAI CON LO SPETTACOLO	Q+: IL TIFOSO
Descrizione	Un gioco tecnico di grande effetto... se funziona.	Mentre la tua squadra scende in campo, un guerriero in pensione invasato salta fuori dagli spalti e vi offre di aiutarvi a "schiacciare quei pidocchi!". L'allenatore decide che potrebbe dare una mano.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Per questo turno puoi dichiarare una seconda Azione di Lancio o una seconda Azione di Hand-off.	Aggiungi il tifoso alla tua squadra come giocatore, anche se questo porta il totale dei giocatori a più di 16. I dati del tifoso sono: MO 6, FO 4, AG 2, VA 7, e le Abilità <i>Solitario</i> e <i>Furia</i> . Il tifoso lascia la squadra alla fine della partita.
Nome	7+: CAMPO FAVOREVOLE	K+: IL MURO
Descrizione	il campo è stato preparato per essere nelle condizioni perfette per la tua squadra, o rimuovendo oggetti pericolosi, o aggiungendone di nuovi. Non appena l'arbitro si accorge della situazione, però, il campo viene rimesso in condizioni normali.	La tua squadra ha fatto pratica su di una nuova tattica speciale e l'Allenatore ha deciso che è il momento di metterla in pratica.
Tempo	Gioca quando tutti i giocatori sono stati piazzati per il Kick-off, ma prima di eseguire qualsiasi tiro per il Kick-off.	Gioca alla fine del tuo turno ma prima dell'inizio del turno avversario. Non puoi giocare questa carta immediatamente dopo la risoluzione del Kick-off.
Effetto	Scegli se aggiungere oggetti pericolosi o se rimuoverli. Se ne aggiungi, tutti i tiri Armatura generati da Atterramenti vengono modificati di +1. Se scegli di rimuoverli, il modificatore è invece di -1. Questo modificatore agisce su entrambe le squadre e rimane attivo fino alla fine del drive.	Durante questo turno del tuo avversario ogni giocatore della tua squadra si considera in possesso dell'Abilità <i>Massiccio</i> .
Nome	8+: RUNA DELLA PAURA	A+: BAU BAU!
Descrizione	Il tuo capo allenatore possiede una Runa Nanica forgiata appositamente prima della partita, ed ha deciso che questo è il momento di mettere in moto i suoi piccoli poteri.	Un cane randagio sguscia sul campo e scappa con la palla.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Solo durante questo turno del tuo avversario, tutti i tuoi giocatori si considerano come in possesso delle Abilità <i>Repellente</i> e <i>Fastidioso</i> .	Perché questa carta abbia effetto la palla deve trovarsi a terra. Tira per la direzione usando la Maschera per la Rimessa in Gioco. La palla disperde di D6 caselle in quella direzione e poi viene depositata a terra dal cane (non rimbalza). Se la casella finale è occupata, la palla rimbalza una volta nella stessa direzione. Se in qualsiasi momento il movimento porta il cane fuori dal campo, la palla viene Rimessa in Gioco dalla folla normalmente.

CARTE SPECIALI MAZZO DEGLI EVENTI CASUALI

(200.000 mo per pescare a caso una delle 18 carte di questo mazzo)

Nome	2♣: PESSIMI RAPPORTI	9♣: MIA!
Descrizione	I rapporti tra i giocatori avversari stanno peggiorando, ed essi stanno perdendo la capacità di giocare insieme come una squadra.	Un giocatore della tua squadra ha atteso tutta la stagione per dimostrare quel che sa fare, e vuole la palla ORA!
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	La squadra avversaria perde D3 Reroll solo per questa partita.	Per il resto della partita, un giocatore della tua squadra a tua scelta ottiene le Abilità <i>Incosciente</i> , <i>Inarrestabile</i> e <i>Rubar palla</i> .
Nome	3♣: BALESTRA	10♣: UOMO D'ACCIAIO
Descrizione	La tua squadra è riuscita a nascondere una grossa balestra ai bordi del campo, pronta a colpire un ignaro giocatore avversario al momento giusto.	Un giocatore della tua squadra ha dedicato l'incontro alla sua mamma recentemente scomparsa ed è determinato a giocare per l'intera partita, costi quel che costi.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	La balestra funziona esattamente come un Incantesimo del Fulmine di uno Stregone.	Per il resto della partita qualsiasi evento che generi un tiro Infortunio contro un giocatore a tua scelta della tua squadra si considera come un esito di "Stordito", senza eseguire effettivamente il tiro.
Nome	4♣: RICATTO	2♠: VACCI PIANO
Descrizione	Hai raccolto informazioni compromettenti su un giocatore avversario, ed hai deciso di usarle a tuo favore.	Un giocatore della squadra avversaria è stato inquisito dalla NAF per l'improvviso aumento del numero di infortuni da lui provocati. Decide quindi di andarci piano in questa partita per distrarre le indagini.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Puoi considerare un giocatore avversario a tua scelta, che non sia in possesso di palla, come un membro della tua squadra solo per questo turno. Nota che l'arbitro considera il giocatore come membro dell'altra squadra, quindi non puoi segnare un Touchdown per la tua squadra con questo giocatore, ed egli non verrà espulso se esegue un fallo sulla sua squadra.	Per il resto della partita, ogni volta che un giocatore a tua scelta della squadra avversaria rompe l'Armatura per un Blocco od un Fallo, genererà un esito di "Stordito" al tiro Infortunio senza che il tiro venga effettivamente eseguito.
Nome	5♣: NERVOSO	3♠: TIRAPUGNI
Descrizione	Un giocatore della tua squadra ha accidentalmente bevuto del caffè corretto all'estratto di Funghi Matti prima di questo drive.	Un giocatore della tua squadra indossa un paio di tirapugni magici per assicurarsi di stendere quel giocatore avversario su cui ha puntato la sua attenzione.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Per il resto della partita, un giocatore a tua scelta della tua squadra che non sia in possesso di palla ottiene +1 AG e le Abilità <i>Saltar su</i> , <i>Senza mani</i> e <i>Furia</i> .	Per questo turno un giocatore a tua scelta della tua squadra può convertire qualsiasi esito dei dadi Blocco che ottiene in "Difensore Atterrato".
Nome	6♣: UGH, DOVE SONO?	4♠: SPUGNA MAGICA
Descrizione	Un giocatore avversario ha passato la notte in giro per locali e non è per niente in forma per la partita.	La Gilda degli Stregoni locale tifa per la tua squadra, e ti ha fornito una spugna magica in grado di curare un giocatore fortunato.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca alla fine del drive.
Effetto	Per il resto della partita, un giocatore a tua scelta della squadra avversaria riceve l'Abilità <i>Stupido</i> .	Tira un D6. Con un edito di 1 la magia della spugna fallisce. Con un esito di 2+ puoi curare un giocatore che si trova nel settore Morti e Feriti e spostarlo tra le Riserve.
Nome	7♣: EGO SMISURATO	5♠: MINA
Descrizione	Un giocatore della squadra avversaria si è montato la testa per i successi che ha ottenuto e pretende di essere trattato come un vero Fuoriclasse.	La tua squadra ha nascosto una mina sotto la superficie del campo, e la squadra avversaria l'ha appena fatta saltare.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Scegli un giocatore avversario. Per il resto della partita quel giocatore deve essere attivato per primo ad ogni turno, o non essere attivato affatto.	La mina funziona esattamente come un Incantesimo della Palla di fuoco dello Stregone, salvo che la casella centrale deve contenere un giocatore avversario per poter giocare questa carta.
Nome	8♣: ZAP!	6♠: ARMA NON-MOLTO-SEGRETA
Descrizione	Hai corrotto un mago per trasformare un avversario in una rana.	Hai corrotto il giardiniere per guidare la "sua" macchina sul campo per aiutare la tua squadra.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Tira un D6. Con un esito di 1 l'incantesimo non funziona e questa carta non ha effetto. Con un esito di 2+ un giocatore avversario a tua scelta si considera in possesso SOLO delle seguenti caratteristiche ed abilità per il resto del drive: MO 4, FO 1, AG 4, VA 4, <i>Smarcarsi</i> , <i>Balzo</i> , <i>Senza mani</i> , <i>Piccoletto</i> , <i>Muniscolo</i> . Se era in possesso di palla, questa rimbalza una volta dalla sua casella. Le sue caratteristiche ed Abilità tornano normali alla fine del drive, ma qualsiasi infortunio subito come rana è permanente.	Piazza una miniatura a rappresentare il Giardiniere in qualsiasi casella adiacente al bordo campo ma non nelle Zone di Meta. Il Giardiniere ha le stesse caratteristiche ed Abilità di uno Schiacciasassi dei Nani a livello Matricola. Puoi considerare questo giocatore come un normale membro della tua squadra ed esso può portare il numero dei tuoi giocatori in campo oltre gli 11 per questo drive. Il Giardiniere giocherà solo questo drive, poi riporterà la sua macchina in garage.

CARTE SPECIALI MAZZO DEGLI EVENTI CASUALI (segue)

(200.000 mo per pescare a caso una delle 18 carte di questo mazzo)

Nome	7♣: SPONSORIZZAZIONE	9♠: MACCHINA DA PLACCAGGI
Descrizione	Un giocatore della tua squadra è stato scelto per aiutare i test sul campo per la più recente innovazione nel campo delle calzature da Blood Bowl. Le suole imbottite di elementali dell'aria rendono i piedi del giocatore particolarmente leggeri.	Un giocatore della tua squadra ha ricevuto un ultimatum dagli allibratori Goblin con cui si è indebitato, ed è determinato a far vincere la sua squadra anche se questo dovesse significare eliminare personalmente ogni giocatore avversario.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Per il resto della partita un giocatore della tua squadra a tua scelta riceve +1 MO e le Abilità <i>Piè fermo</i> e <i>Scatto</i> .	Per il resto della partita, un giocatore della tua squadra a tua scelta riceve le Abilità <i>Placcaggio in tuffo</i> , <i>Saltar su</i> , <i>Placcaggio</i> e <i>Lottare</i> .
Nome	8♠: LA MALEDIZIONE DELLA SFIGA NERA DI RAKHART	10♠: FACCIAMOLI NERI!
Descrizione	La tua squadra ha pagato una vecchia strega per maledire uno dei giocatori avversari.	La tua squadra fa uno sforzo estremo per sfondare le linee avversarie dopo aver visto uno dei suoi andare a terra.
Tempo	Gioca alla fine del tuo turno, o dopo aver risolto il Kick-off verso l'avversario, ma prima dell'inizio del turno avversario.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore, ma solo se un tuo giocatore ha subito un Infortunio (incluso "Stordito") durante il precedente turno avversario.
Effetto	Per il resto della partita, un giocatore avversario a tua scelta non può Rerollare nessun tiro di dado, né con i Reroll di squadra, né con quelli di Abilità.	Per questo turno, ciascuno dei tuoi giocatori ottiene +1 FO.

MAZZO DELLE MISURE DISPERATE

(400.000 mo per pescare a caso una delle 8 carte di questo mazzo)

Nome	J♣: L'ASSASSINO	J♠: IO SONO IL PIÙ GRANDE
Descrizione	La tua squadra assolda un abile assassino per costringere un giocatore chiave della squadra avversaria a perdere l'incontro	L'ego dei giocatori avversari è alle stelle, oggi, e il capo allenatore non è in grado di tenere testa alle sue primedonne.
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Scegli un giocatore della squadra avversaria, che perderà l'incontro.	Ad ogni drive, uno solo dei due giocatori con il più alto Valore o Costo di acquisto (se potenziamenti) della squadra avversaria che può scendere in campo (cioè non sia stato espulso o si trovi nei settori KO o Morti e Feriti della Panchina) può essere disposto in campo.
Nome	Q♣: LA GRANDE DEPRESSIONE	Q♠: COLPO MENTALE
Descrizione	Grazie a una campagna di diffamazione astutamente architettata, la squadra avversaria affronta l'incontro con il morale sotto le scarpe.	La tua squadra ha assoldato un potente telepatie, ed ha scelto questo momento per utilizzare i suoi talenti. Il suo grido mentale stordisce temporaneamente gli avversari, costringendoli all'immobilità.
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.
Effetto	Lancia un D6 per ogni Reroll di squadra posseduto dall'avversario. Con ogni esito diverso da 1 la squadra avversaria perde un Reroll per questa partita.	Lancia un D6 per ogni giocatore avversario in campo. Con un esito di 2+ si considera quel giocatore come se avesse fallito un tiro <i>Tonto</i> . L'effetto dura fino alla fine del tuo turno, dopodiché l'effetto di <i>Tonto</i> viene rimosso senza attendere l'attivazione del giocatore.
Nome	K♣: LA LOCOMOTIVA	K♠: AVANTI, RAGAZZI!
Descrizione	Hai assoldato il Fuoriclasse Borg "Locomotiva" Gorthag, e lui è arrivato di corsa per assistere la tua squadra.	I tuoi giocatori dimostrano una grande disciplina di fronte alla sfortuna e ad un avversario difficile.
Tempo	Gioca all'inizio del tuo turno, prima di dichiarare qualsiasi Azione con un giocatore.	Gioca alla fine del tuo turno, ma prima dell'inizio del turno avversario.
Effetto	Piazza una miniatura che rappresenta Borg in qualsiasi casella adiacente alle linee laterali, ma non nelle Zone di Meta. Le caratteristiche di Borg sono: MO 6, FO 5, AG 2, VA 9 e le Abilità Colpo possente, Pelle dura, Rompere marcatura, Inarrestabile e Rubar palla. Puoi considerare questo giocatore come un normale elemento della tua squadra, che può eseguire un'Azione nel medesimo turno in cui viene schierato e può portare il numero dei tuoi giocatori in campo oltre gli 11. Borg lascia la tua squadra alla fine del tempo in corso.	Se il tuo turno è appena finito a causa di un Turnover, la tua squadra non subisce il turnover dal tiro di dado fallito. L'Azione del giocatore che ha provocato il Turnover finisce, ma tutti i giocatori che non hanno ancora dichiarato un'Azione possono continuare a giocare come se il Turnover non fosse accaduto. Qualsiasi successivo Turnover termina solo l'azione del giocatore che lo commette invece di terminare il turno.
Nome	A♣: LA VENDETTA DI MORLEY	A♠: LO SCIAMANO MISTERIOSO
Descrizione	Le bibite della squadra avversaria sono state drogate con un potente lassativo, che impedisce a diversi giocatori di uscire dalle latrine ad ogni drive.	Un piccolo, rugoso, curvo ometto avvicina la tua squadra offrendo un po' del suo Olio di Biscia appena distillato, che dichiara essere in grado di "curare tutto ciò che vi angustia". Sorprendentemente, funziona... ma purtroppo il vecchietto svanisce senza lasciare tracce non appena riceve i vostri soldi.
Tempo	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.	Gioca durante il pre-partita, dopo aver acquistato tutti gli Incentivi.
Effetto	Scegli a caso tre giocatori della squadra avversaria. Per il resto della partita, ciascuno di loro deve tirare un D6 prima di ogni Kick-off. Con un esito di 1-3 il giocatore non può scendere in campo per questo drive. Con un esito di 4-6 il giocatore può essere schierato normalmente.	La tua squadra può sottrarre 1 a tutti i tiri Infortunio che subiscono i giocatori. Se questo porta il risultato sotto il 2, il giocatore si considera Disteso invece che Stordito. I tiri ferita subiti dalla tua squadra non vengono modificati.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Accurato (Passaggio)

Accurate

Il giocatore può aggiungere +1 al tiro D6 quando esegue un Lancio

Animale selvaggio (Straordinaria)

Wild Animal

Gli *Animali selvaggi* sono creature incontrollabili che raramente fanno esattamente quello che l'Allenatore desidera. Infatti, l'unica cosa su cui si può contare è che prendano a schiaffi i giocatori avversari che si avvicinano loro troppo! Per rappresentare questo, immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione con l'*Animale selvaggio* tira un D6, aggiungendo 2 al risultato se si tratta di un'Azione di Blocco o Blitz. Con un esito di 1-3 l'*Animale selvaggio* non si muove, limitandosi a ruggire di rabbia, e l'Azione va sprecata.

Animosità (Straordinaria)

Animosity

Un giocatore con questa Abilità non ama i giocatori della sua squadra che appartengono a razze diverse dalla sua e spesso si rifiuterà di giocare con loro, nonostante gli ordini dell'Allenatore. Se questo giocatore, alla fine di un'azione di Passaggio o Passaggio alla mano, tenta di Lanciare o Passare alla mano la palla ad un compagno che non è della sua stessa razza, lancia un D6. Con un esito di 2+ l'azione ha luogo normalmente. Con un esito di 1, il giocatore si rifiuta di dare la palla ad altri compagni che non siano quelli della sua razza. L'Allenatore può scegliere di cambiare il bersaglio del Passaggio/Passaggio alla mano in un altro compagno della stessa razza del giocatore Animoso, però non è consentito un ulteriore movimento, quindi l'Azione dichiarata potrebbe essere persa per quel turno.

Arma segreta (Straordinaria)

Secret Weapon

Il giocatore è armato con un particolare equipaggiamento chiamato "Arma Segreta". Anche se il regolamento del Blood Bowl proibisce espressamente l'utilizzo di qualsiasi arma, la storia del gioco presenta numerosi esempi di squadre che hanno tentato di portare armi di ogni sorta sul campo. Nonostante ciò, l'uso delle Armi segrete è semplicemente illegale, e gli Arbitri hanno la sgradevole abitudine di espellere i giocatori che ne fanno uso. L'arbitro espelle il giocatore alla fine del drive in cui è sceso in campo, indipendentemente dal fatto che egli si trovi ancora sul campo o meno.

Arrestare (Generale)

Fend

Questo giocatore è estremamente bravo a tenere a distanza chi vorrebbe attaccarlo. Gli avversari non possono Seguire i Blocchi eseguiti su questo giocatore anche se il giocatore viene Atterrato. L'avversario può comunque continuare a muovere dopo aver Bloccato durante un'Azione di Blitz.

Artigli (Mutazione)

Claw/Claws

Un giocatore con questa Abilità ha sviluppato una grande chela o degli artigli affilati come rasoï, in grado di rendere inutili le armature. Quando un avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un Blocco qualsiasi tiro Armatura pari o superiore a 8 dopo le modifiche ha automaticamente successo.

Balzo (Agilità)

Leap

Il giocatore può saltare in qualsiasi casella si trovi al massimo a due caselle di distanza, anche se questo significa saltare al di sopra di

un altro giocatore. Il *Balzo* costa al giocatore due punti di movimento. Per eseguire il *Balzo* sposta il giocatore in una casella vuota ad una o due caselle di distanza da quella in cui si trova e poi esegui un tiro Agilità per il giocatore. Questo tiro non subisce modificatori, a meno che il giocatore non abbia l'Abilità *Gambe lunghe*. Il giocatore non deve Smarcarsi per lasciare la casella in cui si trova. Se il tiro ha successo il giocatore ha eseguito un *Balzo* perfetto e può continuare a muovere. Se il tiro fallisce il giocatore finisce Atterrato nella casella in cui stava Balzando, e l'Allenatore avversario può eseguire un tiro Armatura per vedere se si è fatto male. Il fallimento del Balzo conta come Turnover, ed il turno della squadra termina immediatamente. Un giocatore può usare l'Abilità *Balzo* una sola volta per turno.

Blocco (Generale)

Block

Il giocatore con l'Abilità *Blocco* è abile nel gettare gli avversari a terra. L'Abilità *Blocco*, se usata, influisce sull'esito dei dadi Blocco, come spiegato nelle regole relative ai Blocchi.

Blocco multiplo (Forza)

Multiple Block

All'inizio di un'Azione di Blocco un giocatore che si trovi adiacente ad almeno due avversari può decidere di eseguire un Blocco contro due di loro. Ciascuno dei due è un normale Blocco, ma la Forza di ciascun difensore riceve un modificatore di +2. Il giocatore non può seguire dopo nessuno dei due Blocchi quando usa questa Abilità, quindi può usare il Blocco Multiplo invece che Furia, ma le due Abilità non possono essere usate insieme. Per poter eseguire il secondo Blocco il giocatore deve essere ancora in piedi dopo il primo Blocco.

Bombarolo (Straordinaria)

Bombardier

L'allenatore può decidere di far lanciare ad un Bombarolo (che non sia Disteso o Stordito) una bomba, invece di eseguire qualsiasi altra Azione. Questo non consuma l'Azione di Lancio della squadra. Il lancio della bomba segue le stesse regole del lancio della palla (Inclusi gli effetti delle Condizioni Atmosferiche e l'uso del Lancio Disperato), salvo che il giocatore non può Muovere o Alzarsi prima di lanciarla (ha bisogno di tempo per accendere la miccia!). I Lanci di Bomba intercettati non generano Turnover. Un Fumble o qualsiasi altra esplosione della Bomba che provoca l'atterramento di un giocatore della Squadra in Movimento genera un Turnover. Al lancio della bomba possono essere applicate tutte le Abilità che si applicano al lancio della palla. Una bomba può essere intercettata o ricevuta usando le stesse regole per ricevere la palla (salvo che se la bomba viene lanciata direttamente ad un avversario questo non può tentare di intercettarla), e in ogni caso il giocatore che la riceve deve rilanciarla immediatamente. Questa è una speciale Azione bonus che ha luogo fuori dalla normale sequenza di gioco. Un giocatore in possesso della palla può ricevere o intercettare e lanciare una bomba. La bomba esplose quando atterra in una casella vuota o se un'opportunità di ricezione viene declinata o fallita (quindi, la bomba non rimbalza). Se il lancio è un Fumble, la bomba esplose nella casella del Bombarolo. Quando finalmente la bomba esplose, qualsiasi giocatore si trovi nella stessa casella viene Atterrato, ed i giocatori che si trovano nelle caselle adiacenti vengono Atterrati con un esito di 4+ sul tiro di un D6. I giocatori possono essere colpiti dalla bomba e considerati Atterrati anche se sono già Distesi o Storditi. Qualsiasi giocatore Atterrato dalla bomba subisce un tiro Armatura e eventualmente un tiro Infortunio. Le Ferite provocate dalle bombe non contano per i Punti Fuoriclasse.

Braccia in più (Mutazione)

Extra arms

Un giocatore con questa Abilità può aggiungere +1 a qualsiasi tiro D6 per Raccolta, Ricezione o Intercetto.

Braccio Forte (Forza)

Strong Arm

Il giocatore può aggiungere +1 al D6 quando lancia a distanza di Corto, Lungo o Bomba.

Calcio (Generale)

Kick

Il giocatore è bravo a calciare la palla con grande precisione. Per poter



usare questa Abilità il giocatore deve trovarsi in campo quando la sua squadra effettua il Kick-off. Il giocatore non deve trovarsi sulla Linea di Scrimmage o nelle Fasce Laterali. Il giocatore può effettuare il Kick-off solo se tutte queste condizioni vengono soddisfatte. Grazie alla sua accuratezza nel calcio, puoi dimezzare il numero di caselle di cui la palla Disperde al Kick-off, arrotondando per difetto (cioè 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

Cancrena di Nurgle (Straordinaria) *Nurgle's Rot*
Questo giocatore possiede una orribile malattia infettiva che si trasmette quando uccide un avversario durante un'Azione di Blocco, Blitz o Fallo. Invece di morire veramente, l'avversario infettato diventa un Putrido a livello Matricola. Perché ciò accada, l'avversario deve essere rimosso dalla sua lista di squadra durante il passo 2.1 della sequenza post-partita, la sua Forza non deve essere superiore a 4 e non può possedere le Abilità Marcio, Rigenerazione o Piccoletto. Il nuovo Putrido può essere aggiunto alla Squadra gratuitamente durante il passo 6 della sequenza post-partita (Aggiornamento della Lista di Squadra) se la squadra dispone di un posto libero. Il nuovo Putrido conta per l'intero proprio valore per il Valore di Squadra.

Capitano (Passaggio)

Leader

Il giocatore è un leader naturale e dà ordini alla squadra dalle retrovie mentre si prepara a lanciare la palla. Una squadra con uno o più giocatori con questa Abilità può prendere un singolo segnalino Reroll di squadra ed aggiungerlo alla sua dotazione all'inizio del primo e del secondo tempo dopo il tiro del Capocuoco. Il Reroll del *Capitano* è trattato sotto ogni aspetto come un normale Reroll di squadra, con le medesime restrizioni. Inoltre, il Reroll del *Capitano* può essere usato solo finché è presente in campo un giocatore in possesso di questa Abilità, anche se Disteso o Stordito. I Reroll del *Capitano* possono essere utilizzati nel tempo supplementare, ma la squadra non riceve un Reroll del *Capitano* addizionale all'inizio del tempo supplementare.



Coda Prensile (Mutazione) *Prehensile Tail*
Il giocatore è dotato di una lunga e spessa coda che può usare per far inciampare i suoi avversari. Per rappresentare questo, i giocatori avversari devono sottrarre 1 dal tiro D6 per Smarcarsi via da una qualsiasi delle Zone di Placcaggio del giocatore.

Colpo possente (Forza) *Mighty Blow*
Puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro Armatura o Infortunio generato dall'Atterramento di un avversario da parte di questo giocatore durante un Blocco. Nota che puoi solo modificare uno dei due tiri di dado, quindi se decidi di usare il *Colpo possente* per modificare il tiro Armatura non puoi modificare anche il tiro Infortunio.

Corna (Mutazione) *Horns*
Il giocatore può usare le Corna per attaccare gli avversari. Può aggiungere 1 alla sua Forza quando effettua qualsiasi Blocco durante un'azione di Blitz.

Due teste (Mutazione) *Two Heads*
Avere *Due teste* consente al giocatore di guardare dove sta andando e allo stesso tempo di controllare che gli avversari non gli impediscano di farlo. Aggiungi 1 a tutti i tiri per Smarcarsi che esegue il giocatore.

Fallo furtivo (Agilità) *Sneaky Git*
Il giocatore è rapido e preciso nel prendere a calci un avversario a terra senza che l'arbitro se ne accorga, a meno che non senta l'armatura scricchiolare. Durante un'Azione di Fallo, il giocatore non viene espulso per aver tirato un doppio, a meno che il tiro Armatura non abbia avuto successo.

Fastidioso (Mutazione) *Disturbing presence*
La presenza di questo giocatore è estremamente fastidiosa per chi gli sta intorno, a causa di uno sciame di mosche, dell'emanazione di sudori soporiferi, di un'aura di caos, di freddo intenso o di feromoni che provocano paura e panico. Indipendentemente dalla natura della sua mutazione, qualsiasi avversario che si trovi fino a tre caselle di distanza dal giocatore *Fastidioso* deve sottrarre 1 dal tiro D6 per Lanciare,

Intercettare o Ricevere, anche se il giocatore *Fastidioso* è Disteso o Stordito.

Furia (Generale) *Frenzy*
Un giocatore con questa Abilità è un assatanato psicopatico che attacca gli avversari in preda ad una rabbia incontrollabile. A meno che non venga cancellata per altri motivi, questa Abilità deve essere sempre utilizzata. Quando esegue un Blocco, un giocatore deve sempre Seguire se può. Se l'esito del Blocco è "Spinto indietro" o "Difensore sbilanciato" il giocatore deve immediatamente eseguire un secondo Blocco contro lo stesso avversario, ammesso che siano entrambi in piedi ed adiacenti. Se possibile, il giocatore deve anche Seguire il secondo Blocco. Se il giocatore Furioso sta eseguendo un'Azione di Blitz deve pagare un punto di Movimento anche per eseguire il secondo Blocco, e deve eseguirlo a meno che abbia esaurito il suo movimento normale e non possa Scattare ancora.

Gambe lunghe (Mutazione) *Very Long Legs*
Il giocatore può aggiungere 1 al tiro D6 ogni volta che tenta di Intercettare la palla o utilizza l'Abilità *Balzo*. In aggiunta, non è possibile utilizzare l'Abilità Lancio sicuro per annullare un Intercetto eseguito da questo giocatore.

Gioco sporco (Generale) *Dirty player*
Il giocatore si è allenato a lungo per imparare tutti i trucchi più sporchi. Puoi aggiungere +1 a qualsiasi tiro Armatura od Infortunio esegui in conseguenza di un'Azione di Fallo. Nota che puoi modificare solo uno dei due tiri di dado, quindi se decidi di usare il *Gioco sporco* per modificare il tiro Armatura non puoi modificare anche il tiro Infortunio.

Guardia (Forza) *Guard*
Il giocatore può offrire assistenza offensiva o difensiva ad un Blocco anche quando si trova all'interno delle Zone di Placcaggio avversarie. Questa Abilità non può essere usata per fornire assistenza ad un Fallo.

Idolo dei tifosi (Straordinaria) *Fan Favourite*
I tifosi amano così tanto vedere questo giocatore in campo da spingere gli avversari a tifare per la tua squadra. Per qualsiasi giocatore Idolo dei tifosi in campo, la tua squadra riceve un modificatore +1 addizionale al MT (v. pag. 18) da applicare agli esiti della Tabella del Kick-off, ma non al tiro per l'Incasso.

Inarrestabile (Forza) *Juggernaut*
Il giocatore è virtualmente impossibile da fermare una volta che si è messo in moto. Se questo giocatore esegue un'Azione di Blitz, l'avversario non può utilizzare le sue abilità Arresto, Massiccio o Lottare contro il Blocco e il giocatore può scegliere di considerare gli esiti di "Entrambi atterrati" come se fossero di "Spinto indietro".

Incosciente (Generale) *Dauntless*
Un giocatore con questa Abilità è in grado di convincersi di essere in grado di affrontare anche il più forte degli avversari. Questa Abilità funziona solo quando il giocatore tenta di Bloccare un avversario che sia più forte di lui. Quando viene utilizzata questa abilità, l'Allenatore del giocatore Incosciente tira un D6 e aggiunge all'esito la propria Forza. Se l'esito è pari o inferiore alla Forza dell'avversario, il giocatore deve utilizzare il suo normale valore di Forza per eseguire il Blocco. Se l'esito è superiore, il giocatore Incosciente viene considerato come se la sua Forza fosse uguale a quella dell'avversario. La Forza dei due giocatori viene calcolata prima che vengano incluse le assistenze offensive o difensive, ma dopo aver considerato tutti gli altri modificatori.

Interferenza (Generale) *Pass Block*
Il giocatore è in grado di muovere fino a tre caselle quando l'Allenatore avversario annuncia che uno dei suoi giocatori sta per Lanciare la palla. Questo movimento avviene fuori sequenza, dopo che è stata determinata la distanza ma prima che sia stato eseguito qualsiasi tentativo di intercetto. L'allenatore dichiara l'intero percorso che intende fare con il giocatore che vuole portare Interferenza, e questo percorso deve terminare in una casella valida per l'Interferenza. Una casella valida è una casella in cui il giocatore possa tentare un Intercetto,

oppure la casella vuota di destinazione del Lancio, oppure una casella all'interno delle Zone di Placcaggio del Lanciatore o del Ricevitore. Il giocatore deve percorrere l'intero esatto percorso senza fermarsi finché non raggiunge la casella desiderata, a meno che non venga bloccato da Tentacoli, venga Atterrato o raggiunga un'altra casella valida lungo il percorso. L'allenatore avversario non può più cambiare la propria procedura di Lancio dopo che il giocatore con questa Abilità ha completato la sua mossa. Questo Movimento speciale è libero, e non influisce in nessun modo sulla capacità di Movimento del giocatore nel turno successivo. Al di là di questo, però, il Movimento deve sottostare a tutte le normali regole ed Abilità, e il giocatore deve Smarcarsi per lasciare le Zone di Placcaggio avversarie.

Lanciami! (Straordinaria)

Un giocatore con questa Abilità può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che sia in possesso dell'Abilità Lanciare Compagni. Vedi l'Abilità Lanciare Compagni per i dettagli riguardanti il modo in cui il giocatore viene lanciato. Quando un giocatore con questa Abilità viene lanciato o cade per un Fumble e finisce in una casella vuota, deve eseguire un tiro Atterraggio, a meno che non sia atterrato su di un altro giocatore durante il Lancio. Un tiro Atterraggio è un tiro Agilità con un modificatore di -1 per ogni Zona di Placcaggio avversaria sulla casella in cui atterra. Se il tiro ha successo, il giocatore atterra in piedi. Se il tiro fallisce, o il giocatore atterra su di un altro giocatore durante il lancio, il giocatore finisce Disteso e deve sostenere un tiro Armatura per vedere se si è fatto male. Se il giocatore non subisce KO o Infortuni all'Atterraggio può eseguire un'Azione più tardi durante il turno se non l'ha ancora fatto. Un Atterraggio fallito o tra la folla non conta come Turnover a meno che il giocatore non fosse in possesso di palla.

Right Stuff



Lanciare compagni (Straordinaria) *Throw Team-mate*

Il giocatore con questa Abilità ha la capacità di lanciare i compagni di squadra invece della palla (oppure un compagno di squadra E la palla, se questi ne è in possesso). Il giocatore che Lancia deve terminare il movimento della sua Azione di Lancio in piedi adiacente al compagno che intende lanciare, che deve possedere l'Abilità Lanciami! ed essere in piedi. Il passaggio viene risolto esattamente come se il giocatore che Lancia il compagno stesse Lanciando la palla, salvo che deve sottrarre -1 al D6 per il Lancio e non può lanciare a distanza di Lungo o di Bomba. Inoltre, il Lancio non è mai accurato e il compagno disperde tre volte dalla casella prevista di atterraggio, essendo più pesante e difficile da lanciare di una palla. Il giocatore Lanciato non può essere intercettato. Un compagno che finisce in Fumble cade nella casella che occupava originariamente. Se il giocatore lanciato disperde fuori dal campo viene picchiato dalla folla come se fosse stato spinto fuori da un Blocco. Se dopo la dispersione finisce in una casella occupata da un altro giocatore, questo viene Atterrato e subisce un tiro Armatura (anche se era già Disteso o Stordito) ed il giocatore lanciato disperde di un'altra casella; se finisce in un'altra casella occupata continua a disperdere finché non finisce in una casella libera o fuori dal campo (cioè non può atterrare su più di un giocatore). Vedi l'Abilità Lanciami! per vedere se il giocatore atterra in piedi o in un mucchio scomposto.

Lancio disperato (Passaggio)

Hail Mary pass

Il giocatore è in grado di lanciare la palla in qualsiasi casella all'interno del campo, indipendentemente da quanto è distante: il regolo della distanza non viene utilizzato. Il giocatore deve tirare D6. Con un esito di 1 il Lancio è un Fumble e la palla disperde una volta dalla casella del lanciatore. Con un esito di 2+ il giocatore può eseguire il Lancio. Il Lancio disperato non può essere mai Intercettato, ma non è mai Accurato: la palla manca automaticamente la casella di destinazione e disperde tre volte. Nota che se sei fortunato la palla può ritornare nella casella prescelta! Questa Abilità non può essere usata nella Tormenta o con l'Abilità Lanciare compagni.

Lancio sicuro (Passaggio)

Safe Throw

Il giocatore sa come lanciare la palla in modo che sia più difficile per gli altri intercettarla. Se un Lancio di questo giocatore viene Intercettato,

il giocatore può effettuare un altro tiro Agilità senza modificatori. Se questo ha successo allora l'Intercetto viene cancellato e la procedura di Lancio può proseguire normalmente. **In aggiunta, se questo giocatore subisce un Fumble su di un lancio con un esito del dado che non sia un 1 naturale, allora riesce a conservare il controllo della palla invece di perderla per il Fumble e la squadra non subisce un Turnover. L'azione di Lancio è comunque persa per il turno.**

Lottare (Generale)

Wrestle

Il giocatore è particolarmente allenato in prese e tecniche di atterramento. Questo giocatore può usare questa Abilità quando Blocca o viene Bloccato e l'esito scelto dall'Allenatore è "Entrambi atterrati". Invece di applicare gli effetti di "Entrambi atterrati", i giocatori rotolano a terra lottando tra loro. Entrambi i giocatori vengono disposti Distesi nelle caselle in cui si trovano, anche se uno o entrambi possiedono l'Abilità Blocco. Nessuno dei due subisce il tiro Armatura. L'uso di questa Abilità non genera un Turnover a meno che il giocatore attivo non sia in possesso di palla.

Manona (Mutazione)

Big hand

Una delle mani del giocatore è cresciuta a dismisura, pur rimanendo perfettamente funzionale. Il giocatore può ignorare tutti i modificatori generati dalle Zone di Placcaggio avversarie o per il Diluvio quando cerca di raccogliere la palla.

Marcare (Generale)

Shadowing

Il giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore della squadra avversaria che esegue un'Azione cerca di uscire da una delle sue Zone di Placcaggio per qualsiasi motivo. **L'Allenatore avversario lancia 2D6, aggiungendo all'esito il valore di Movimento del proprio giocatore e sottraendo il valore di Movimento del giocatore che Marca. Se il risultato finale è 7 o meno, il giocatore che Marca può spostarsi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario. Non deve eseguire nessun tiro per Smarcarsi e questo non ha effetto sulla sua capacità di movimento nel suo turno successivo. Se il risultato finale è 8 o più, il giocatore avversario riesce ad evitare il giocatore che Marca, che viene lasciato fermo dove si trova.** Il giocatore può effettuare qualsiasi numero di mosse per Marcare per turno. Se un giocatore lascia una Zona di Placcaggio appartenente a diversi giocatori con questa Abilità, solo uno di essi può tentare di *Marcarlo*.

Marcio (Straordinaria)

Decay

È difficile restare in campo, quando il tuo corpo marcio sta a malapena insieme. Quando questo giocatore subisce un esito di "Ferito" sulla tabella degli Infortuni, bisogna eseguire due tiri sulla tabella delle Ferite (v. pag. 25) ed applicare entrambi i risultati. Il giocatore perderà una sola partita futura come risultato dei suoi infortuni, anche se ottiene due esiti con questo effetto. **Il successo di un tiro Rigenerazione cura entrambe le Ferite.**

Massiccio (Forza)

Stand Firm

Il giocatore può scegliere di non essere Spinto indietro come esito di un tiro Blocco. Può ignorare qualsiasi esito di "Spinto indietro" e un esito di "Atterrato" atterra il giocatore nella casella in cui si trova. Se un giocatore viene Spinto in una casella che contiene un giocatore Massiccio, nessuno dei due viene Spinto.

Mettere radici (Straordinaria)

Take Root

Immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione per questo giocatore, tira un D6. Con un esito di 2+ il giocatore può eseguire la sua Azione normalmente. Con un esito di 1 il giocatore "mette radici" e il suo MO si considera pari a 0 fino alla fine del drive, o finché non viene Atterrato o Disteso (e no, i suoi compagni non possono Bloccarlo per cercare di Atterrarlo!). Un giocatore che ha Messo radici non può Scattare, non può essere Spinto per nessun motivo, né utilizzare qualsiasi Abilità che gli permetta di lasciare la casella in cui si trova o di finire Disteso. Il giocatore può Bloccare giocatori adiacenti senza Seguire come parte di un'Azione di Blocco o Blitz, però se un giocatore fallisce il tiro per Mettere radici all'inizio di un'Azione di Blitz non può eseguire il Blocco (può però tirare per alzarsi se è Disteso).

Minuscolo (Straordinaria)

Titchy

I giocatori Minuscoli sono ancora più piccoli e più agili degli altri

Piccoletti. Per rappresentare questo, possono aggiungere 1 a qualsiasi tiro per Smarcarsi che eseguono. D'altra parte, anche se gli avversari devono Smarcarsi per lasciare una Zona di Placcaggio di un giocatore Minuscolo, questi giocatori sono talmente piccoli da non imporre il modificatore di -1 quando un avversario si Smarca all'interno di una delle loro Zone di Placcaggio.

Motosega (Straordinaria)

Chainsaw

Un giocatore armato di Motosega deve attaccare con essa invece di eseguire un Blocco come parte di un'Azione di Blocco o di Blitz. Quando si attacca con la Motosega, si tira un D6 invece dei dadi Blocco. Con un esito di 2+ la Motosega colpisce il giocatore avversario, ma con un esito di 1 sfugge al controllo e colpisce invece il giocatore che la brandisce! Il giocatore colpito dalla Motosega subisce un tiro Armatura aggiungendo +3 al risultato. Se il tiro supera il Valore di Armatura, la vittima viene Atterrata e subisce un tiro Infortunio. Se il tiro non supera il Valore di Armatura, l'attacco non ha effetto. Un giocatore armato di Motosega può eseguire un'Azione di Fallo e aggiungere +3 al tiro Armatura, ma deve verificare di mantenerne il controllo come descritto in precedenza. Una Motosega accesa è un affare pericoloso da portarsi appresso, e quindi se un giocatore che brandisce una Motosega viene Atterrato per qualsiasi motivo, l'Allenatore avversario può aggiungere +3 al suo Tiro Armatura per vedere se il giocatore si è fatto male. Per contro, Bloccare un giocatore con la Motosega è ugualmente pericoloso, e se un avversario viene Atterrato durante un Blocco sul giocatore l'Allenatore



Hack Enslash fa perdere la testa agli avversari!

del giocatore con la Motosega può aggiungere +3 al suo tiro Armatura. Questa Abilità può essere usata una sola volta per turno (quindi non può essere usata con Furia o Blocco multiplo) e se viene utilizzata come parte di un'azione di Blitz il giocatore non può proseguire il movimento dopo averla usata. Le Ferite provocate dall'uso della Motosega non contano per i Punti fuoriclasse.

Nervi d'acciaio (Passaggio)

Nerves of Steel

Il giocatore può ignorare i modificatori derivanti dalle Zone di Placcaggio avversarie quando tenta di Lanciare, Ricevere o Intercettare.

Paletto (Straordinaria)

Stakes

Il giocatore è armato con uno speciale paletto aguzzo benedetto che provoca danni addizionali ai Non-morti e a quelli che lavorano per loro. Questo giocatore può aggiungere 1 al tiro Armatura quando effettua un attacco col Pugnale contro il Conte Luthor von Drakenborg o qualsiasi giocatore che giochi per le squadre di Khemri, Necromanti, Non-morti o Vampiri.

Palla e catena (Straordinaria)

Ball&chain

Il giocatore armato di Palla e catena può solo compiere Azioni di Movimento. Per Muovere o Scattare, orienta la Maschera di Rimessa in Gioco parallela ad uno dei quattro lati del campo, poi lancia un D6 e sposta il giocatore di una casella nella direzione indicata; Il giocatore non deve Smarcarsi se esce da una Zona di Placcaggio. Se questo movimento lo conduce fuori dal campo, il giocatore viene picchiato

dalla folla come un giocatore che sia stato spinto fuori dal campo. **Ripeti questo procedimento per ogni singola casella di Movimento normale che il giocatore possiede. Poi puoi tentare di Scattare usando lo stesso procedimento, se lo desideri.** Se il giocatore Muove in una casella occupata esegue un Blocco sul giocatore, compagno o avversario, che si trova nella casella (anche se è Repellente!). I giocatori Atterrati o Storditi vengono automaticamente spinti indietro e subiscono un Tiro Armatura per vedere se si sono fatti male, invece di subire un Blocco. Se il giocatore Spinge Indietro l'avversario deve Seguire e poi proseguire il movimento come descritto in precedenza. Se il giocatore per qualsiasi motivo finisce Disteso o Atterrato subisce immediatamente un tiro Infortunio (non si effettua il tiro Armatura); tutti gli esiti di Stordito **per il giocatore con Palla e Catena** vengono considerati come KO. Un giocatore con Palla e Catena può usare l'Abilità Trascinare (come se avesse effettuato un'azione di Blocco) sui suoi Blocchi (se la possiede!). Un giocatore con Palla e Catena non può **mai** usare le Abilità Placcaggio in tuffo, Furia, Ritorno kick-off Balzo, Interferenza o Marcare.

Passare (Passaggio)

Pass

Il giocatore può ripetere il tiro per un Lancio.

Pelle dura (Forza)

Thick Skull

Il giocatore può considerare qualsiasi esito di 8 sulla tabella degli Infortuni, dopo che sono stati applicati tutti i modificatori, come un esito di "Stordito" invece che di "KO". Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Disteso o Stordito.

Piccoletto (Straordinaria)

Stunty

Il giocatore è talmente piccolo da essere molto difficile da placcare perché può chinarsi per sfuggire alle braccia tese degli avversari e intrufolarsi tra le loro gambe. D'altra parte, i Piccoletti sono appena un po' troppo piccoli per lanciare bene la palla, e si fanno male facilmente. Per rappresentare questo, il giocatore Piccoletto può ignorare le Zone di Placcaggio avversarie presenti nella casella in cui si sta dirigendo quando si Smarca (cioè, riceve sempre e solo il modificatore di +1 di base per Smarcarsi), ma deve sottrarre 1 da tiro D6 quando Lancia la palla. Infine, riceve un modificatore di +1 ai tutti i tiri Infortunio che subisce. **In aggiunta, questo giocatore considera gli esiti di 7 e 9 sulla Tabella degli Infortuni, dopo l'applicazione di tutti i modificatori, come rispettivamente KO e Fatto male, invece degli esiti normali.** I Piccoletti dotati di Armi segrete non possono ignorare le Zone di Placcaggio avversarie, e subiscono tutte le altre penalità.

Piè fermo (Agilità)

Sure feet

Il giocatore può Rerollare il tiro D6 quando fallisce un tentativo di Scatto (v. pag. 20). Un giocatore può usare questa Abilità una sola volta per turno di squadra.

Placcaggio (Generale)

Tackle

I giocatori avversari che si trovano nella Zona di Placcaggio di questo giocatore non possono utilizzare la loro Abilità Smarcarsi quando tentano di uscire da una casella, e nemmeno quando il giocatore esegue un Blocco su di loro.

Placcaggio in tuffo (Agilità)

Diving tackle

Il giocatore può usare questa Abilità dopo il tentativo di un giocatore avversario di Smarcarsi da una delle sue Zone di Placcaggio. Il giocatore avversario deve a questo punto sottrarre 2 al suo tiro per Smarcarsi per lasciare la Zona di Placcaggio del giocatore. Se un avversario cerca di lasciare la Zona di Placcaggio di due o più giocatori in possesso di questa Abilità, solo uno di essi può utilizzarla. **Una volta definito l'esito del tiro per Smarcarsi ma prima di effettuare il tiro Armatura (se necessario) per l'avversario, il giocatore con Placcaggio in Tuffo viene piazzato disteso nella casella lasciata libera dal giocatore che si Smarcava, senza che il primo subisca tiri Armatura o Infortunio.**

Presca sicura (Generale)

Sure Hands

Il giocatore può Rerollare il tiro di Raccolta della palla da terra. In aggiunta, non subisce gli effetti dell'Abilità Rubar palla.

Pro (Generale)

Pro

Questo giocatore è un duro veterano. Questi giocatori vengono chiamati Professionisti, o Pro, dagli altri giocatori di Blood Bowl perché

raramente commettono errori. Una volta per turno, un Pro può Rerollare qualsiasi tiro di dado che abbia fatto, esclusi i tiri Armatura, Infortunio o Ferita, anche se è Disteso o Stordito. Prima di poter Rerollare, però, il suo Allenatore deve tirare un D6. Con un esito di 4+ il Reroll può essere effettuato. Con un esito di 1-3 il tiro non può essere Rerollato e l'esito precedente non può essere Rerollato in nessun altro modo, con Reroll di Abilità o di squadra. È però possibile Rerollare un tiro Pro con un Reroll di squadra.

Pugnale (Straordinaria)

Stab

Il giocatore è dotato di qualcosa di ottimo per pugnalarlo, squarciare o ferire un avversario, come unghie affilate o un fedele pugnale. Questo giocatore può attaccare un avversario pugnalandolo invece di eseguire un Blocco. La vittima subisce un tiro Armatura senza modificatori (escluso il Paletto). Se il tiro fallisce l'attacco non ha effetto. Se il tiro ha successo, la vittima è stata ferita e subisce un tiro Infortunio. **Questo tiro ignora tutti i modificatori di qualsiasi tipo, compresi gli Infortuni Cronici.** Se questa Abilità viene utilizzata come parte di un'Azione di Blitz, il giocatore non può continuare a Muovere dopo averla usata. Le ferite generate dall'uso di questa Abilità non contano per i Punti Fuoriclasse.

Repellente (Mutazione)

Foul appearance

L'aspetto del giocatore è talmente orrendo da costringere qualsiasi avversario che intenda Bloccarlo (o utilizzare un attacco speciale che sostituisce il Blocco) a tirare D6 ed ottenere un esito di 2+. Se l'avversario ottiene un 1 è troppo disgustato per eseguire il Blocco e l'Azione va sprecata (anche se la squadra non subisce un Turnover).

Ricevere (Agilità)

Catch

Un giocatore che possiede questa Abilità può rerollare il tiro D6 per una Ricezione fallita. Consente anche al giocatore di rerollare il tiro D6 fallito in caso di Intercetto o Hand-off.

Ricezione in tuffo (Agilità)

Diving catch

Il giocatore è bravissimo a allungarsi per afferrare palle altrimenti irraggiungibili e balzare per afferrare più agevolmente i lanci perfetti. **Il giocatore può aggiungere 1 ad ogni tiro Ricezione per afferrare un lancio accurato che abbia la sua casella come bersaglio.** In aggiunta il giocatore può tentare di Ricevere qualsiasi Lancio, Kick-off o Rimessa in gioco (ma non una palla che Rimbalza) che atterri in una casella vuota all'interno della sua Zona di Placcaggio come se fosse atterrata nella casella in cui lui si trova, senza lasciare la casella stessa. **Il fallimento della ricezione farà rimbalzare la palla dalla casella del ricevitore.** Se ci sono due o più giocatori che tentano di usare questa Abilità, si intralciano l'un l'altro e nessuno dei due può utilizzarla.

Rigenerazione (Straordinaria)

Regeneration

Se il giocatore subisce un esito di "Ferito" sulla tabella delle Ferite, puoi tirare un D6 dopo la determinazione della gravità della Ferita e dopo l'utilizzo di qualsiasi Guaritore, se applicabile. Con un esito di 1-3 il giocatore subisce gli effetti della Ferita. Con un esito di 4+ il giocatore guarisce dalla Ferita dopo un breve periodo di "riorganizzazione", e può essere piazzato nel settore delle Riserve della Panchina. I tiri di Rigenerazione non possono essere Rerollati. Nota che l'avversario guadagna normalmente i Punti Fuoriclasse per avere infortunato il giocatore, anche se il suo esito non agisce normalmente sul giocatore.

Ritorno Kick-off (Generale)

Kick-off return

Un giocatore della squadra in ricezione che non si trovi sulla linea di Scrimmage può usare questa Abilità quando riceve il Kick-off. Il giocatore può muoversi fino a 3 caselle dopo che la palla è stata dispersa ma prima di effettuare il tiro sulla Tabella del Kick-off. Solo un giocatore può usare questa Abilità ad ogni Kick-off. Questa Abilità non può essere utilizzata in caso di Touchback e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

Romper marcatura (Forza)

Break tackle

Il giocatore può utilizzare la propria Forza invece che la propria Agilità quando effettua un tiro per Smarcarsi. Per esempio, un giocatore con Forza 4 ed Agilità 2 verrà calcolato come se avesse Agilità 4 quando effettua un tiro per Smarcarsi. Questa Abilità può essere usata una sola volta per turno.

Rubar palla (Generale)

Strip Ball

Quando un giocatore con questa Abilità esegue un Blocco contro un avversario in possesso di palla, i risultati di "Spinto indietro" o "Difensore sbilanciato" fanno perdere all'avversario il possesso della palla nella casella in cui viene spinto, anche se il giocatore non è stato Atterrato.

Saltar su (Agilità)

Jump up

Il giocatore è abile nel tornare rapidamente in partita. Se il giocatore dichiara un'Azione che non sia un Blocco può alzarsi in piedi senza pagare le tre caselle di Movimento. Il giocatore può anche dichiarare un'Azione di Blocco quando Disteso, ma deve superare un tiro Agilità con un modificatore di +2 per poter completare l'Azione. Il successo del tiro D6 indica che il giocatore può alzarsi in piedi gratuitamente e Bloccare un avversario adiacente. Il fallimento indica che il giocatore non riesce ad alzarsi, e l'Azione di Blocco è sprecata.

Scaricare (Passaggio)

Dump-off

Questa Abilità consente al giocatore di eseguire un Lancio Veloce quando un avversario dichiara che eseguirà un Blocco contro di lui, in un'Azione di Blocco o di Blitz, permettendogli di liberarsi della palla prima di essere colpito. Il Lancio di Scarico viene risolto prima che l'avversario esegua il Blocco. Si applicano tutte le normali regole dei Lanci, ad eccezione che non ha luogo nessun Turnover, qualsiasi sia l'esito del Lancio e non è possibile usare l'Abilità Interferenza per influire sullo Scarico. Dopo aver risolto il Lancio, l'avversario esegue il Blocco e prosegue con il suo turno. Scaricare non può essere usata sul secondo Blocco eseguito da un avversario con Furia o in congiunzione con le Abilità Bombarolo e Lanciare compagni.

Scattare (Agilità)

Sprint

Il giocatore può tentare di muovere fino a tre caselle additionali invece delle normali due quando Scatta (v. pag. 20). L'allenatore deve comunque determinare se il giocatore riesce a restare in piedi in ciascuna casella in cui entra.

Schiacciare (Forza)

Piling On

Il giocatore può usare questa Abilità dopo aver eseguito un Blocco come parte di un'Azione di Blocco o Blitz, ma solo se il giocatore che Schiaccia è effettivamente in piedi ed adiacente alla vittima e la vittima è stata Atterrata. Puoi Rerollare il tiro Armatura o il Tiro Infortunio per la Vittima. Il giocatore che Schiaccia viene piazzato Disteso nella sua casella (si immagina che sia rotolato via dopo aver spacciato l'avversario) senza subire un tiro Armatura (si immagina che la sua caduta sia stata ammortizzata dall'avversario). Schiacciare non genera un Turnover a meno che il giocatore che Schiaccia non sia in possesso di palla.

Schivare (Agilità)

Side Step

Il giocatore è abile nell'uscire con eleganza dalle grinfie di un attaccante. Per rappresentare questa Abilità, il suo Allenatore può scegliere in quale casella essere spostato quando viene Spinto, invece che l'Allenatore avversario. Inoltre il suo Allenatore può scegliere di spostare il giocatore in qualsiasi casella a lui adiacente, non solo le tre caselle richieste dalla regola della Spinta. Nota che il giocatore non può utilizzare questa Abilità se non ci sono caselle libere a lui adiacenti. L'Allenatore può scegliere la casella di destinazione anche quando il giocatore viene Atterrato, oltre che Spinto.

Sempre Affamato (Straordinaria)

Always hungry

Il giocatore è sempre spaventosamente affamato, e per giunta mangerebbe assolutamente qualsiasi cosa! Se il giocatore utilizza l'Abilità Lancia compagni, deve lanciare un D6 al termine del movimento ma prima di eseguire il lancio. Con un esito di 2+ l'azione può proseguire ma con un esito di 1 il giocatore cerca di ingoiare lo sfortunato compagno di squadra! Lancia un D6 un'altra volta: un secondo esito di 1 indica che è riuscito ad ingoiare il compagno, uccidendolo senza possibilità di recupero (questo include ma non è limitato all'uso del Guaritore o della Rigenerazione); se il compagno è in possesso della palla quando viene ingoiato, questa disperde una volta dalla casella in cui egli si trovava. Con un esito di 2+ sul secondo tiro il compagno riesce a divincolarsi e l'Azione di Lancio viene automaticamente considerata come un Fumble, applicando le regole normali per il Fumble di un giocatore con l'Abilità Lanciami!.

Senza mani (Straordinaria)*No Hands*

Il giocatore non è in grado di Raccogliere, Intercettare o portare la palla, e fallisce automaticamente qualsiasi tiro Ricezione, perché letteralmente non ha mani, o perché e sue mani sono entrambe impegnate. Se tenta di raccogliere la palla questa rimbalza e ha luogo un Turnover per la sua squadra.

Sete di Sangue (Straordinaria)*Blood lust*

I Vampiri devono occasionalmente cibarsi del sangue dei viventi. Immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione con un Vampiro, lancia un D6. Con un esito di 2+ il Vampiro può proseguire normalmente con l'Azione. Con un esito di 1, però, il Vampiro deve cibarsi su di un compagno di squadra Thrall o su di uno spettatore. Il Vampiro può proseguire con l'Azione dichiarata, oppure se ha dichiarato un Blocco può effettuare un Movimento. In entrambi i casi, alla fine dell'Azione dichiarata, ma prima di lanciare, passare alla mano o segnare, il Vampiro deve cibarsi. Se si trova adiacente a uno o più Thrall della sua squadra (In piedi, Distesi o Storditi), ne sceglie uno da mordere; effettua un tiro Infortunio su di lui, considerando qualsiasi Ferita come Fatto male. La Ferita non genera un Turnover a meno che il Thrall non fosse in possesso di palla. Una volta morso il Thrall, il Vampiro può portare a termine la sua Azione. Il mancato morso sul Thrall è un Turnover, che costringe il Vampiro a cibarsi su di uno spettatore: muovi il Vampiro tra le Riserve, se si trovava ancora in campo. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella occupata dal Vampiro prima di essere rimosso, e se si trovava nella Zona di Meta avversaria non sarà segnato un Touchdown.

Sguardo ipnotico (Straordinaria)*Hypnotic gaze*

Il giocatore possiede una potente capacità telepatica che può utilizzare per immobilizzare gli avversari. Il giocatore può usare lo Sguardo ipnotico alla fine della sua Azione di Movimento su di un avversario che si trovi in una casella adiacente. Esegui un tiro Agilità per il giocatore, con un modificatore di -1 per ogni Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore con lo Sguardo ipnotico che non appartenga alla vittima. Se il tiro Agilità ha successo, l'avversario perde la sua Zona di Placcaggio e non può Ricevere, Intercettare o Lanciare, assistere un altro giocatore in un Blocco od un fallo o muovere volontariamente fino all'inizio della sua azione successiva o alla fine dei drive. Se il tiro fallisce, lo Sguardo ipnotico non ha effetto.

Smarcarsi (Agilità)*Dodge*

Un giocatore con questa Abilità è bravo nello sfuggire alla presa degli avversari, e può Rerollare il D6 se fallisce un tiro per Smarcarsi per uscire da una Zona di Placcaggio avversaria. Il giocatore può però Rerollare solo un tiro fallito per turno. Inoltre, questa Abilità, se usata, influisce sull'esito dei dadi Blocco, come spiegato nelle regole relative ai Blocchi.

Solitario (Straordinaria)*Loner*

Un Solitario, a causa dell'inesperienza, dell'arroganza, della ferocia animale o della pura e semplice stupidità, non va molto d'accordo con il resto della squadra. Come risultato, un Solitario non può usare un Reroll di squadra a meno che non ottenga prima un esito di 4+ sul tiro di un D6. Con un esito di 1-3 il Reroll viene speso ugualmente, ma il tiro di dado originale non viene modificato.

Stupido (Straordinaria)*Really Stupid*

Il giocatore è senza dubbio una delle più idiote creature abbiano mai calcato un campo da Blood Bowl (che, considerando l'intelligenza media della maggior parte dei giocatori, è veramente una grossa affermazione!). A causa di questo, devi tirare un D6 immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione per il giocatore, ma prima di averla effettivamente eseguita. Se ci sono uno o più giocatori della stessa squadra adiacenti al giocatore Stupido, che non siano Stupidi anch'essi, puoi aggiungere 2 all'esito del D6. Con un esito di 1-3 il giocatore se ne resta fermo cercando di ricordarsi che cosa avrebbe dovuto fare. Per il resto del turno il giocatore non può fare nulla, e la squadra perde l'Azione dichiarata per quel turno (quindi, se un giocatore *Stupido* dichiara un'Azione di Blitz e fallisce, la sua squadra non può dichiarare un'altra Azione di Blitz per quel turno). Il giocatore perde la sua Zona di Placcaggio e non può ricevere, intercettare o passare, assistere un

altro giocatore in un Blocco o in un Fallo, o muoversi volontariamente finché non riesce ad ottenere un esito di 4+ all'inizio di una Azione successiva, o fino al termine del drive.

Tentacoli (Mutazione)*Tentacles*

Il giocatore può tentare di usare questa Abilità quando un avversario cerca di Smarcarsi o Balzare fuori da una sua Zona di Placcaggio. L'allenatore avversario tira 2D6 aggiungendo il valore di Forza del proprio giocatore e sottraendo il valore di Forza del giocatore con i Tentacoli. Se l'esito finale è pari a 5 o meno, il giocatore che si muove viene tenuto fermo, e la sua Azione termina immediatamente. Se un giocatore cerca di lasciare una casella che si trova nella Zona di Placcaggio di due o più giocatori con i *Tentacoli*, solo uno di loro può tentare di afferrarlo.

Tonto (Straordinaria)*Bone-head*

Il giocatore non è noto per la sua intelligenza. A causa di ciò, devi tirare un D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione per il giocatore. Con un esito di 1 il giocatore se ne resta fermo cercando di ricordarsi che cosa avrebbe dovuto fare. Per il resto del turno il giocatore non può fare nulla, e la squadra perde l'Azione dichiarata per quel turno (quindi, se un giocatore Tonto dichiara un'Azione di Blitz e ottiene un 1, la sua squadra non può dichiarare un'altra Azione di Blitz per quel turno). Il giocatore perde la sua Zona di Placcaggio e non può ricevere, intercettare o passare, assistere un altro giocatore in un Blocco o in un Fallo, o muoversi volontariamente finché non riesce ad ottenere un esito di 2+ all'inizio di una Azione successiva, o fino al termine del drive.

Trascinare (Forza)*Grab*

Il giocatore è in grado di utilizzare la sua grande Forza per afferrare il suo avversario e sbatterlo qua e là. Per rappresentare questo, solo quando esegue un'Azione di Blocco se il suo Blocco ha come esito una Spinta, può scegliere una qualsiasi casella vuota adiacente al suo avversario per spingercelo. Quando esegue un'Azione di Blocco o di Blitz Trascinare e Schivare si annullano a vicenda, e si applicano le normali regole per le Spinte. Trascinare non funziona se non ci sono caselle libere adiacenti. Un giocatore con Trascinare non può acquisire l'Abilità Furia per nessun motivo, e allo stesso modo un giocatore con Furia non può acquisire Trascinare.

★ CATEGORIE DELLE ABILITÀ★

GENERALI		AGILITÀ	
Arresto	Lottare	Balzo	Ricez. in tuffo
Blocco	Marcare	Fallo furtivo	Saltar su
Calcio	Presa sicura	Piè fermo	Scattare
Furia	Placcaggio	Placc. in tuffo	Schivare
Gloco sporco	Pro	Ricevere	Smarcarsi
Incosciente	Ritorno Kick-off		
Interferenza	Rubar palla		
PASSAGGIO		FORZA	
Accurato	Nervi d'acciaio	Blocco multiplo	Massiccio
Capitano	Passare	Braccio forte	Pelle dura
Lancio sicuro	Scaricare	Colpo possente	Rompere marc.
Lancio disper.		Guardia	Schiacciare
		Inarrestabile	Trascinare
MUTAZIONI			
Artigli	Due teste	Manona	
Braccia in più	Fastidioso	Repellente	
Coda prensile	Gambe lunghe	Tentacoli	
Corna			
STRAORDINARIE			
Animale selvaggio	Marcio	Rigenerazione	
Animosità	Mette radici	Sempre affamato	
Arma segreta	Minuscolo	Senza mani	
Bombarolo	Motosega	Sete di sangue	
Cancrena di Nurgle	Paletto	Sguardo ipnotico	
Idolo dei tifosi	Palla e catena	Solitario	
Lanciami	Piccoletto	Stupido	
Lanciare compagni	Pugnale	Tonto	

DESCRIZIONE DEGLI INCENTIVI

0-2 Ragazze Bloodweiser: Acquisti una botticella di birra magica Bloodweiser super-extra per 50.000 monete, e in aggiunta ricevi una graziosa fanciulla per servire i giocatori prima di tornare in campo all'inizio di ogni drive. La combinazione della birra e della ragazza che la serve fa in modo che, per ogni Incentivo acquistato, i giocatori ottengono un modificatore di +1 ai tiri per uscire dal KO per questa partita.

0-3 Bustarelle: Le squadre di Goblin possono acquistare una Bustarella per 50.000 mo; tutte le altre squadre possono acquistare una Bustarella per 100.000 mo. Ciascuna Bustarella ti consente di tentare di ignorare una chiamata arbitraria per l'espulsione di un giocatore che abbia commesso fallo o sia in possesso di un'Arma segreta. Tira un D6. Con un esito di 2-6 la bustarella funziona (evitando anche il turnover in caso di espulsione per fallo), ma con un esito di 1 la bustarella va spreca e la chiamata rimane. Ciascuna Bustarella può essere usata una sola volta per partita.

0-4 Allenamenti addizionali: Ciascun Allenamento addizionale costa 100.000 monete e consente alla squadra di disporre di un Reroll di squadra aggiuntivo solo per questa partita.

0-1 Capocuoco Halfling: Le squadre di Halfling possono ingaggiare il Capocuoco per 50.000 monete; qualsiasi altra squadra può ingaggiare il Capocuoco per 300.000 monete. Lancia 3D6 all'inizio di ciascun tempo per vedere quali effetti la cucina del Capocuoco ha sulla squadra. Per ogni dado che ottiene un esito di 4+ la squadra è talmente ispirata da guadagnare un Reroll di squadra, e in aggiunta la squadra avversaria risulta talmente distratta dai fantastici odori di cucina che emanano dalla panchina avversaria da perdere un Reroll (ma solo se ne possono perdere).

0-1 Igor: Qualsiasi squadra che non può ingaggiare un Guaritore permanente può ingaggiare un Igor per 100.000 monete per assistere la squadra. Un Igor è un maestro dell'ago e filo sulla carne morta, in grado di riattaccare un femore ad un'anca, riavvolgere per bene i sudari e così via. Un Igor può essere usato una sola volta per partita per Rerollare un tiro Rigenerazione fallito.

Mercenari illimitati: Per ogni giocatore che si guadagna lo stipendio in una squadra ci sono dozzine di giocatori senza contratto che giocano un solo incontro con una squadra e poi cambiano aria. Sono i fuoriclasse che ce l'hanno quasi fatta e i cassintegrati delle squadre che hanno fatto bancarotta. Un mercenario costa 30.000 monete più di un normale giocatore per quella stessa posizione. Per esempio, ingaggiare un Mercenario Uomo di Linea Umano per una partita costerebbe 80.000 monete. Si devono applicare tutti i normali limiti sul numero totale dei giocatori per squadra e per posizione (quindi non sono realmente illimitati). I giocatori che perdono la partita per infortunio però non contano sul totale dei giocatori disponibili, quindi puoi usare i Mercenari per rimpiazzare i giocatori che perdono l'incontro, se lo desideri. Tutti i Mercenari possiedono l'Abilità Solitario essendo non abituati a giocare con il resto della squadra. Inoltre, puoi decidere di dare a un Mercenario un'Abilità addizionale, da scegliere tra quelle di accesso Normale, spendendo altre 50.000 monete. Per esempio, un Mercenario Uomo di Linea Umano potrebbe ricevere l'Abilità Placcaggio, per un costo totale di 130.000 monete. I Mercenari non possono guadagnare Punti Fuoriclasse ma possono ricevere il Migliore in Campo. I Mercenari non possono ottenere nuove Abilità.

0-2 Fuoriclasse: I Fuoriclasse sono gli eroi delle arene del Blood Bowl, i più esperti e talentuosi giocatori di questo sport. Ciascun Fuoriclasse ha la sua dotazione di Abilità speciali, e ciascuno di essi è un individuo, che si distingue dal resto dei giocatori della Lega proprio grazie alla sua dotazione unica di Abilità e talenti che possiede (v. pagg 53 e 54 per l'elenco dei Fuoriclasse e delle loro Abilità). I Fuoriclasse agiscono da liberi professionisti giocando singole partite per qualsiasi squadra che possa permettersi i loro alti onorari (e che loro siano disposti ad aiutare, per prima cosa), e poi se ne vanno per giocare con un'altra squadra. Puoi ingaggiare fino a due dei Fuoriclasse che possono giocare per la tua squadra. A meno che il Commissario di Lega non decida altrimenti, la morte e gli infortuni gravi subiti dai Fuoriclasse scompaiono alla fine della partita. I Fuoriclasse non possono portare il totale dei giocatori disponibili per la partita oltre i 16. I giocatori che perdono la partita per infortunio però non contano sul totale dei giocatori disponibili, quindi puoi usare i Fuoriclasse per rimpiazzare i giocatori che perdono l'incontro, se lo desideri. È possibile (anche se improbabile) che entrambe le squadre ingaggino lo stesso Fuoriclasse. Se questo accade, il Fuoriclasse non giocherà per nessuno dei due ma tratterrà entrambi gli ingaggi. I Fuoriclasse non possono guadagnare Punti Fuoriclasse ma possono ricevere il Migliore in Campo. I Fuoriclasse non possono ottenere nuove Abilità. Infine, i Guaritori e gli Igor acquistati o ottenuti per Incentivo non possono mai essere usati sui Fuoriclasse. I Fuoriclasse utilizzano i loro medici e allenatori personali, che viaggiano con loro e li curano da ogni danno (compresa la morte), pronti per ritornare in campo al prossimo incontro, e non vorranno utilizzare i tuoi medicastris dilettanti.

0-2 Guaritori Vagabondi: Qualsiasi squadra può ingaggiare uno o due Guaritori Vagabondi per 100.000 monete ciascuno, se può normalmente acquistare un Guaritore. Spesso questi Guaritori sono potenti sacerdoti delle divinità locali. Anche se non accetteranno mai di diventare membri permanenti di una esagitata squadra di Blood Bowl, spesso accettano di fornire assistenza in cambio di una generosa donazione alla loro chiesa. Le regole per i Guaritori Vagabondi sono le stesse dei Guaritori acquistati di pag. 19. È possibile usare un solo

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Il Premio per il Peggior Giocatore di Tutti i Tempi secondo la rivista Spike! è andato a "Speccy" McGroan degli Evil Gits, uno di quegli idioti veramente incompetenti di cui il Blood Bowl ha bisogno per assicurarsi la prima serata. Speccy ha giocato una sola stagione (2488-2489) ma in quell'anno è riuscito a subire più di 30 fumble, con una media di più di due a partita. Il più bel momento per lui è stato durante il suo ultimo incontro contro i Champions of Death, quando è riuscito ad inanellare ben nove fumble prima di essere licenziato (e poi si dice fatto a pezzi) dall'allenatore degli Evil Gits, Bargull Whipdeath. Ad una rischista di chiarimenti sul licenziamento di Speccy, Whipdeath ha risposto "selè merritato, e lò licenziato da qui a qui!"



Le voci riguardanti la scomparsa di Speccy sembrano però decisamente esagerate, ed i veri appassionati del gioco di corsa potranno vedere ancora i "talenti" di Speccy sul campo. Un cronista indipendente ha scoperto che, al termine dell'incontro, Speccy ha ricevuto una borsa di 20.000 monete d'oro dai Middenheim Marauders per giocare... con i Chaos All-Stars!

Guaritore per rerollare ciascun tiro Ferita.

0-1 Stregoni: puoi ingaggiare uno Stregone per aiutare la tua squadra durante la partita per 150.000 monete. Le regole per gli Stregoni seguono in questa pagina.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Nei giorni precedenti all'emissione da parte dei Collegi di Magia delle regole sulla limitazione dell'assistenza alle squadre da parte degli Stregoni, le partite erano imbottite di magia. Chi può dimenticare il famigerato Incidente delle Sabbie Mobili, quando un ardito incantesimo provocò lo sprofondamento nel terreno dell'intero stadio dei Bright Crusaders? Il Necromantic Broadcasting Circle (NBC), il Crystal Ball Service (CBS), la Association of Broadcasting Conjurers (ABC), il Wolf Network (WN) e la Broadcasting Brotherhood of Casters (BBC) hanno fatto cartello per costringere i Collegi di Magia ad imporre alle gilde magiche dei limiti all'intervento magico nel gioco. Non solo il segnale Cabalvisivo risultava disturbato, ma il gioco stesso correva il rischio di venire rovinato, e la trasmissione del Blood Bowl rappresentava un giro d'affari di parecchie piglie di monete d'oro!

Oggi, gli Stregoni hanno raffreddato i loro entusiasmi, preferendo concedere alle loro squadre un vantaggio improvviso in momenti strategici piuttosto che dominare interamente il gioco.

STREGONI

Wizards

Gli Stregoni, proprio come chiunque altro nel Vecchio Mondo, sono accesi tifosi e molti sono fanaticamente fedeli alle loro squadre. Non è sorprendente quindi che poco dopo la nascita dello sport, alcuni di essi iniziarono ad "aiutare" la squadra del cuore con incantesimi accuratamente selezionati. Presto le partite furono pregne di magia mentre i maghi rivali si davano battaglia per assicurare la vittoria alla propria squadra. Alla fine, i Collegi di Magia furono costretti a stabilire che solo le squadre che avessero ottenuto una speciale licenza dai Collegi di Magia stessi potessero avere assistenza magica. Limitarono la loro assistenza ad un solo incantesimo per partita, e questo poteva essere scelto tra una selezione estremamente limitata e lanciato da uno Stregone appositamente incaricato. Tanto gli Stregoni quanto i tifosi capirono che volevano vedere il Blood Bowl, non una sfida di magia, quindi le nuove regole furono presto universalmente accettate.

Qualsiasi squadra può assoldare uno Stregone per una partita, se può permettersi l'acquisto di una licenza dai Collegi di Magia. Nessuna squadra può ingaggiare più di uno Stregone per partita. Gli Stregoni possono essere rappresentati da un modello della serie di miniature Citadel per Warhammer. Questo non è strettamente indispensabile, ma è meglio che vedere lo stregone rappresentato da un tappo o da un pupazzetto delle merendine!



Una volta per partita, il mago può lanciare una *Palla di Fuoco* o un *Fulmine*. Lo Stregone può lanciare l'incantesimo solo all'inizio del turno della propria squadra, dopo che il segnalino del turno è stato spostato ma prima che qualsiasi giocatore compia un'azione oppure immediatamente dopo che il turno di squadra è finito, anche se c'è stato un turnover.

Palla di Fuoco: Scegli una casella bersaglio in qualsiasi punto del campo. Tira un dado per colpire qualsiasi giocatore in piedi (di entrambe le squadre) che si trovi nella casella bersaglio o in una casella adiacente ad essa. Se il tiro per colpire è un 4 o più il bersaglio finisce Atterrato. Se il tiro è 3 o meno il giocatore riesce a evitare l'esplosione. Ciascun giocatore Atterrato subisce un tiro Armatura (e se necessario un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l'Abilità Colpo Possente. Se viene atterrato un giocatore della squadra in movimento, questa non subisce un Turnover a meno che questo non sia in possesso di palla.

Fulmine: Scegli un giocatore in piedi in qualsiasi punto del campo e tira un D6. Se l'esito è 2 o più, il giocatore è stato colpito dal fulmine. Se l'esito è 1 il giocatore è riuscito a evitarlo. Il giocatore Atterrato deve subire un tiro Armatura (e se necessario un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l'Abilità Colpo Possente.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Non sempre gli stregoni sono in grado di lanciare i loro incantesimi al sicuro da bordo campo. Nel 2501, una lega di Albione ha avviato una seconda divisione che proibiva agli stregoni di lanciare incantesimi da bordo campo. Questo significava che gli Stregoni dovevano giocare come Incantatori in Campo. Molti tifosi accorrevano a vedere gli incontri di questa divisione della Midgard Blood Bowl League solo per vedere come se la cavavano gli stregoni quando un fuoriclasse avversario ululava verso di loro dall'altra parte del campo. Lo spettacolo offerto dal rombo dei lampeggianti fulmini e delle tonanti palle di fuoco, subito seguito dallo schiocco della schiena dello Stregone spezzata come un fucello ha deliziato i tifosi di tutte le età in tale misura che i Commissari di questa Lega non hanno nessuna intenzione di cancellare questa regola, nonostante le numerose petizioni sottoposte loro dai Collegi di Magia al riguardo.



FUORICLASSE

Nome	Squadra / Abilità	Costo	MO	FO	AG	VA
Barik Farblast Abilità	Nani Arma segreta, Braccio forte, Passaggio disperato, Passare, Pelle dura, Presa sicura, Solitario	60.000 mo	6	3	3	8
Bertha Bigfist Abilità	Amazzoni, Halfling o Ogre Colpo Possente, Lanciare compagni, Pelle dura, Rompere marcatura, Smarcarsi, Solitario, Tonto	260.000 mo	6	5	2	9
Bomber Dribblesnot Abilità	Goblin, Ogre o Orchi Accurato, Arma segreta, Bombarolo, Piccoletto, Smarcarsi, Solitario, Lanciami	60.000 mo	6	2	3	7
Boomer Ezasson Abilità	Nani o Norse Accurato, Arma segreta, Blocco, Bombarolo, Pelle dura, Solitario	60.000 mo	4	3	2	9
Brick Far'th & Grotty Abilità di Brick Far'th Abilità di Grotty	Caos, Nurgle, Ogre (Nota: devi avere a disposizione due posizioni sulla scheda di squadra per ingaggiare questo duo che conta come un solo Fuoriclasse per l'Incentivo) Braccio forte, Colpo possente, Lanciare compagni, Nervi d'acciaio, Solitario, Pelle dura, Tonto Piccoletto, Smarcarsi, Solitario, Lanciami	290.000 mo	5	5	2	9
Conte Luthor von Drakenborg Abilità	Necromanti, Non-morti o Vampiri Blocco, Rigenerazione, Sguardo ipnotico, Schivare, Solitario	390.000 mo	6	5	4	9
Deeprout Strongbranch Abilità	Halfling Braccio forte, Blocco, Colpo possente, Lanciare compagni, Massiccio, Pelle dura, Solitario	250.000 mo	2	7	1	10
Dolfar Longstride Abilità	Elfi, Elfi Alti o Elfi Silvani Calcio, Interferenza, Lancio disperato, Ricezione in tuffo, Ritorno kick-off, Solitario	170.000 mo	7	3	4	7
Eldril la Serpe Abilità	Elfi Oscuri, Elfi, Elfi Alti o Elfi Silvani Interferenza, Nervi d'acciaio, Ricezione, Sguardo ipnotico, Smarcarsi, Solitario	170.000 mo	8	3	4	7
Fetzglitch Abilità	Skaven Arma segreta, Fastidioso, Palla e catena, Repellente, Senza mani, Solitario	80.000 mo	4	7	3	7
Flint il Tritatutto Abilità	Nani Arma segreta, Blocco, Motosega, Pelle dura, Solitario	130.000 mo	5	3	2	8
Fungus il Fuso Abilità	Goblin Arma segreta, Colpo possente, Palla e catena, Piccoletto, Senza mani, Solitario	80.000 mo	4	7	3	7
Glart Smashrip jr. Abilità	Skaven Artigli, Blocco, Inarrestabile, Solitario	200.000 mo	7	4	3	8
Grashnakh Zoccolonero Abilità	Caos, Nani del Caos, Putridi di Nurgle Colpo possente, Corna, Furia, Pelle dura, Solitario	310.000 mo	6	6	2	8
Griff Oberwald Abilità	Umani Arrestare, Blocco, Piè fermo, Scatto, Smarcarsi, Solitario	320.000 mo	7	4	4	8
Grim Mascella di Ferro Abilità	Nani Blocco, Blocco Multiplo, Furia, Incosciente, Pelle dura, Solitario	220.000 mo	5	4	3	8
Hack Enslash Abilità	Khemri, Necromanti o Non-morti Arma segreta, Motosega, Rigenerazione, Schivare, Solitario	120.000 mo	6	3	2	7
Hakflem Skuttlespike Abilità	Skaven Braccia in più, Coda prensile, Due teste, Smarcarsi, Solitario	210.000 mo	9	3	4	7
Helmut Wulf Abilità	Amazzoni, Umani, Uomini Lucertola, Norse o Vampiri Arma segreta, Massiccio, Motosega, Solitario	110.000 mo	6	3	3	8
Hemlock Abilità	Uomini Lucertola Blocco, Piccoletto, Pugnale, Saltar su, Schivare, Smarcarsi, Solitario	170.000 mo	8	2	3	7

FUORICLASSE

Nome	Squadra / Abilità	Costo	MO	FO	AG	VA
Horkon Strappacuori Abilità	Elfi Oscuri Balzo, Blocco Multiplo, Marcare, Pugnale, Smarcarsi, Solitario	210.000 mo	7	3	4	7
Htark l'Inarrestabile Abilità	Nani del Caos Blocco, Rompere Marcatura, Inarrestabile, Pelle dura, Piè fermo, Scatto, Solitario	330.000 mo	6	5	2	9
Hubris Rakarth Abilità	Elfi o Elfi Oscuri Blocco, Colpo possente, Gioco sporco, Rubar palla, Saltar su, Solitario	260.000 mo	7	4	4	8
Humerus Carpal Abilità	Khemri Nervi d'acciaio, Ricezione, Rigenerazione, Smarcarsi, Solitario	130.000 mo	7	2	3	7
Icepelt il Martellatore Abilità	Norse Artigli, Fastidioso, Furia, Pelle dura, Rigenerazione, Solitario	330.000 mo	5	6	1	8
Igor il Pazzo Abilità	Vampiri Incoscienze, Pelle dura, Rigenerazione, Solitario (nota: Igor il Pazzo può essere morso dai Vampiri della tua squadra come se fosse un Thrall)	130.000 mo	6	3	3	8
Ithaca Benoin Abilità	Elfi Oscuri o Khemri Accurato, Nervi d'acciaio, Passare, Presa sicura, Rigenerazione, Scaricare, Solitario	220.000 mo	7	3	3	7
J. Earlice Abilità	Necromanti, Non-morti o Vampiri Ricezione, Ricezione in tuffo, Scatto, Smarcarsi, Solitario	180.000 mo	8	3	3	7
Jordell Freshbreeze Abilità	Elfi o Elfi Silvani Balzo, Blocco, Ricezione in tuffo, Schivare, Smarcarsi, Solitario	260.000 mo	8	3	5	7
Lewdgrip Whiparm Abilità	Caos o Nurgle Braccio forte, Passare, Presa sicura, Solitario, Tentacoli	150.000 mo	6	3	3	9
Lord Borak il Distruttore Abilità	Caos o Putridi di Nurgle Blocco, Colpo possente, Gioco sporco, Solitario	300.000 mo	5	5	3	9
Lottabotto Abilità	Uomini Lucertola Balzo, Gambe lunghe, Interferenza, Marcare, Placcaggio in tuffo, Ricezione, Saltar su, Solitario	220.000 mo	8	3	3	8
Max Strappamilza Abilità	Caos o Putridi di Nurgle Arma segreta, Motosega, Solitario	130.000 mo	5	4	3	8
Morg 'n' Thorg Abilità	Tutte le squadre tranne Khemri, Necromanti, o Non-morti Blocco, Colpo possente, Lanciare compagni, Pelle dura, Solitario	430.000 mo	6	6	3	10
Moranion il Principe Abilità	Elfi o Elfi Alti Blocco, Incoscienze, Lottare, Placcaggio, Solitario	230.000 mo	7	4	4	8
Nobbla Pustolanera Abilità	Nani del Caos, Goblin, Ogre Arma segreta, Blocco, Motosega, Piccoletto, Smarcarsi, Solitario	130.000 mo	6	2	3	7
Puggy Pancetta Abilità	Halfling o Umani Blocco, Nervi d'acciaio, Piccoletto, Smarcarsi, Solitario, Lanciami	140.000 mo	5	3	3	6
Quetzal Leap Abilità	Uomini Lucertola Arresto, Balzo, Gambe lunghe, Nervi d'acciaio, Ricezione, Ricezione in tuffo, Ritorno Kick-off, Solitario	250.000 mo	8	2	4	7
Ramtut III Abilità	Khemri, Necromanti o Non-morti Colpo possente, Rompere marcatura, Lottare, Rigenerazione, Solitario	380.000 mo	5	6	1	9
Rashnak il Tagliagole Abilità	Nani del Caos Fallo furtivo, Pugnale, Schivare, Smarcarsi, Solitario	200.000 mo	7	3	3	7
Ripper Abilità	Goblin o Orchi Colpo possente, Lanciare compagni, Rigenerazione, Solitario, Trascinare	270.000 mo	4	6	1	9

FUORICLASSE (segue)

Nome	Squadra / Abilità	Costo	MO	FO	AG	VA
Roxanna Darknail Abilità	Amazzoni o Elfi Oscuri Balzo, Furia, Inarrestabile, Saltar su, Smarcarsi, Solitario	250.000 mo	8	3	5	7
Scrappa Testamatta Abilità	Goblin, Ogre o Orchi Balzo, Gambe lunghe, Gioco sporco, Lanciami, Piccoletto, Piè fermo, Scatto, Smarcarsi, Solitario	150.000 mo	7	2	3	7
Setekh Abilità	Khemri, Necromanti o Non-morti Blocco, Rompere marcatura, Inarrestabile, Rigenerazione, Rubar palla, Solitario	220.000 mo	6	4	2	8
Sinnedbad Abilità	Khemri o Non-morti Arma segreta, Blocco, Interferenza, Pugnale, Rigenerazione, Saltar su, Schivare, Solitario	80.000 mo	6	3	2	7
Siibli Abilità	Uomini Lucertola Blocco, Guardia, Massiccio, Solitario, Trascinare	250.000 mo	7	4	1	9
Skitter Zak-Zak Abilità	Skaven Coda prensile, Marcare, Pugnale, Smarcarsi, Solitario	160.000 mo	9	2	4	7
Soaren Hightower Abilità	Elfi Alti Arresto, Braccio forte, Lancio sicuro, Passare, Presa sicura, Ritorno kick-off, Solitario	180.000 mo	6	3	4	8
Spaccateste Abilità	Skaven Colpo possente, Coda prensile, Furia, Solitario	340.000 mo	6	6	3	8
Ugroth Bolgrot Abilità	Orchi Arma segreta, Motosega, Solitario	100.000 mo	5	3	3	9
Varag Mastica-Ghoul Abilità	Orchi Blocco, Colpo possente, Pelle dura, Saltar su, Solitario	290.000 mo	6	4	3	9
Wilhelm Chaney Abilità	Necromanti, Norse o Vampiri Artigli, Furia, Lottare, Ricezione, Rigenerazione, Solitario	240.000 mo	8	4	3	8
Willow Rosebark Abilità	Amazzoni, Halfling o Elfi Silvani Incoscienze, Pelle dura, Schivare, Solitario	150.000 mo	5	4	3	8
Zara la Cacciatrice Abilità	Amazzoni, Elfi Alti, Efi Silvani, Halfling, Nani, Norse o Umani Blocco, Incoscienze, Pugnale, Paletto, Saltar su, Smarcarsi, Solitario	270.000 mo	6	4	3	8
Zug il Possente Abilità	Umani Blocco, Colpo possente, Solitario	260.000 mo	4	5	2	9
Zzharg Occhiopazzo Abilità	Nani del Caos Arma segreta, Braccio forte, Passaggio disperato, Passare, Presa sicura, Pelle dura, Placcaggio, Solitario	60.000 mo	4	4	3	9

Games Workshop Ltd, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK
www.bloodbowl.com

Avrai bisogno di una copia della confezione del gioco Blood Bowl per utilizzare il contenuto di questo libro

Games Workshop, Games Workshop logo, Blood Bowl, Death zone, Fanatic and Fanatic Logo are trademarks of Games Workshop Ltd. The copyright in the contents of this product are the exclusive property of Games Workshop Ltd. © 2006. All right reserved.

LISTE DI SQUADRA

Nelle seguenti sette pagine sono elencate le 21 razze ufficiali con cui giocare. “Q.tà” indica il numero di giocatori di quella posizione che puoi ingaggiare per la tua squadra. “Doppio” indica le categorie di Abilità aggiuntive oltre a quelle elencate nella colonna “Normale” accessibili per la scelta dell’Abilità in caso di tiro Abilità doppio (v. pag. 28 e 29). Per le colonne Normale e Doppio, G = Abilità Generali, A = Abilità di Agilità, F = Abilità di Forza, P = Abilità di Passaggio e M = Mutazioni.

AMAZZONI

Tanto tempo fa, guidate da un desiderio di avventura, le Valkyrie degli insediamenti Norse di Lustria fecero vela lontano dai loro uomini e fondarono una colonia all’interno dell’estuario del fiume Amaxon. Ora, queste feroci guerriere sono scese sul campo di Blood Bowl – e Nuffle salvi coloro che osano giocare contro di loro.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Donne di Linea	50.000 mo	6	3	3	7	Smarcarsi	G	AFP
0-2	Lanciatrici	70.000 mo	6	3	3	7	Smarcarsi, Passare	GP	AP
0-2	Ricevitrici	70.000 mo	6	3	3	7	Smarcarsi, Ricevere	GA	FP
0-4	Blitzer	90.000 mo	6	3	3	7	Smarcarsi, Blocco	GF	AP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d’oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Bertha Bigfist (260k)**, **Helmut Wulf (110k)**, **Roxanna Darknail (250k)**, **Morg’n’Thorg (450k)**, **Willow Rosebark (150k)**, **Zara la Cacciatrice (270k)**

CAOS

Le squadre del Chaos non sono note per la sottigliezza o l’originalità dei loro modo di giocare. Una semplice carica al centro del campo, gridando insulti e maledizioni a tutti gli avversari, è più o meno il massimo della loro strategia. Raramente, per non dire mai, si preoccupano di piccolezze come raccogliere la palla e segnare un Touchdown – non quando ci sono ancora giocatori vivi nella squadra avversaria, comunque.



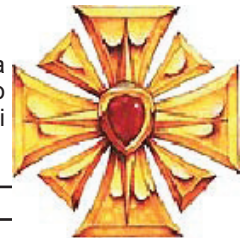
Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Uomini Bestia	60.000 mo	6	3	3	8	Corna	GFM	AP
0-4	Guerrieri del Chaos	100.000 mo	5	4	3	9	-	GFM	AP
0-1	Minotauro	150.000 mo	5	5	2	8	Animale selvaggio, Furia, Colpo possente, Corna, Pelle dura, Solitario	FM	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d’oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Brick Far’th & Grotty (290k)**, **Grashnakh Zoccolonero (310k)**, **Lewd-grip Whiparm (150k)**, **Lord Borak il Distruttore (300k)**, **Max Strappamilza (130k)**, **Morg’n’Thorg (450k)**

ELFI

Quando la NAF crollò, molte squadre di Elfi rimasero senza un soldo. Le squadre sopravvissute alla caduta non erano ricche come quelle di Elfi Alti, nè altrettanto ben equipaggiate, ma di sicuro sapevano giocare. Indossando maschere e pettinandosi con alte creste, tornano in campo per rivivere i giorni di gloria del loro recente passato.



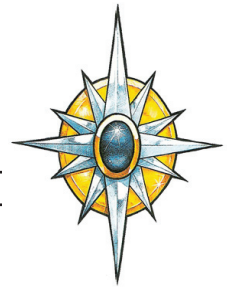
Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Elfi di Linea	60.000 mo	6	3	4	7	-	GA	FP
0-2	Lanciatori	70.000 mo	6	3	4	7	Passare	GAP	F
0-4	Ricevitori	100.000 mo	8	3	4	7	Ricevere, Nervi d’acciaioi	GA	FP
0-2	Blitzer	110.000 mo	7	3	4	8	Blocco, Schivare	GA	FP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d’oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Dolfar Longstride (170k)**, **Eldril la Serpe (170k)**, **Hubris Rakhart (260k)**, **Jordell Freshbreeze (260k)**, **Moranion il Principe (230k)**, **Morg’n’Thorg (450k)**

ELFI ALTI

Le squadre di Elfi Alti sono sponsorizzate dai Reami Elfici, e sono caratterizzate da un pericoloso gioco di lanci e dalla presenza di alcuni tra i più arroganti giocatori in circolazione. Ricche al di là dei sogni della maggior parte delle altre squadre, molte squadre di Elfi Alti includono principi e altri Elfi di nobile origine, e quel che non possono sconfiggere di solito lo comprano.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Elfi di Linea	70.000 mo	6	3	4	8	-	GA	FP
0-2	Lanciatori	90.000 mo	6	3	4	8	Passare, Lancio sicuro	GAP	F
0-4	Ricevitori	90.000 mo	8	3	4	7	Ricevere	GA	FP
0-2	Blitzer	100.000 mo	7	3	4	8	Blocco	GA	FP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Dolfar Longstride (170k)**, Eldril la Serpe (170k), Moranion il Principe (230k), Morg'n'Thorg (450k), **Soaren Hightower (180k)**, **Zara la Cacciatrice (270k)**

ELFI OSCURI

Malvagi oltre ogni immaginazione, indubbiamente abili, gli Elfi Oscuri generalmente scendono in campo per mostrare agli avversari la propria superiorità. Gli Elfi Oscuri preferiscono un malevolo e vendicativo gioco di corse ai passaggi caratteristici dei loro più benigni cugini. Con la copertura offerta dalle spietate Streghe e dai pericolosi Assassini, qualsiasi squadra di Elfi Oscuri ha tutti gli strumenti per passare sopra agli avversari, piuttosto che aggirarli.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Elfi di Linea	70.000 mo	6	3	4	8	-	GA	FP
0-2	Corridori	80.000 mo	7	3	4	7	Scaricare	GAP	F
0-2	Assassini	90.000 mo	6	3	4	7	Marcare, Pugnale	GA	FP
0-4	Blitzer	100.000 mo	7	3	4	8	Blocco	GA	FP
0-2	Streghe	110.000 mo	7	3	4	7	Furia, Saltar su, Smarcarsi	GA	FP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Eldril la Serpe (170k), Hubris Rakhart (260k), Horkon Strappacuori (210k), **Ithaca Benoin (220k)**, Morg'n'Thorg (450k), **Roxanna Darknail (250k)**

ELFI SILVANI

Per gli Elfi Silvani il Passaggio Lungo è tutto, anche più che per i loro cugini Elfi Alti, e tutti i loro sforzi vanno nel diventare esperti nel lanciare o nel ricevere. Nessun Elfo Silvano con un po' di sale in zucca si farebbe appesantire da armature per essere costretto a strisciare a terra e cercare di Atterrare gli avversari. Piuttosto, essi confidano nelle loro naturali doti atletiche per tenersi fuori dai guai, cosa del resto piuttosto normale – bisogna essere molto agili o molto fortunati per mettere le mani su di un Elfo Silvano!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Elfi di Linea	70.000 mo	7	3	4	7	-	GA	FP
0-4	Ricevitori	90.000 mo	8	2	4	7	Ricevere, Scatto , Smarcarsi	GA	FP
0-2	Lanciatori	90.000 mo	7	3	4	7	Passare	GAP	F
0-2	Wardancer	120.000 mo	8	3	4	7	Balzo Blocco, Smarcarsi	GA	FP
0-1	Uomo Albero	120.000 mo	2	6	1	10	Braccio forte, Colpo pesante, Lanciare compagni, Massiccio, Mette radici, Pelle dura, Solitario	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Dolfar Longstride (170k)**, Eldril la Serpe (170k), Jordell Freshbreeze (260k), Morg'n'Thorg (450k), **Willow Rosebark (150k)**, **Zara la Cacciatrice (270k)**

GOBLIN

Lo stile di gioco di una squadra di Goblin conta più sulla speranza che sul potenziale. I Goblin sono eccellenti ricevitori perché sono piccoli ed agili, ma l'arte del lancio tristemente è loro ignota, e le possibilità di Bloccare qualcuno appena più grosso di un Halfling sono remote a dir tanto. Nonostante ciò, sembra che nulla preoccupi i giocatori Goblin, ed occasionalmente l'uso di un'Arma Segreta particolarmente efficace può consentire persino ad una squadra di Goblin di vincere una partita.



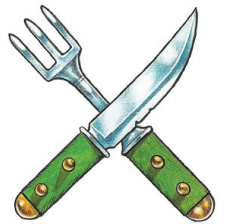
Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Goblin	40.000 mo	6	2	3	7	Lanciami, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Bombarolo	40.000 mo	6	2	3	7	Arma segreta, Bombarolo, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Pogo	70.000 mo	7	2	3	7	Balzo, Gambe lunghe, Gioco sporco, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Motosega	40.000 mo	6	2	3	7	Arma segreta, Motosega, Piccoletto,	A	GFP
0-1	Fanatico	70.000 mo	3	7	3	7	Arma segreta, Palla e catena, Piccoletto, Senza mani	F	GAP
0-2	Troll	110.000 mo	4	5	1	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Rigenerazione, Sempre affamato, Solitario, Stupido	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Bomber Dribblesnot (60k), Fungus il Fuso (80k), Morg'n'Thorg (450k), Nobbia Pustolanera (130k), Ripper (270k), Scrappa Testamatta (150k).

HALFLING

Le deficienze tecniche di una squadra di Halfling sono leggendarie. Sono troppo bassi per lanciare o ricevere, corrono a metà della velocità, e tutta la squadra può passare un intero pomeriggio a tentare di Bloccare un Ogre senza alcuna possibilità di successo. Molti Allenatori Halfling cercano di supplire alla qualità con la quantità. Dopo tutto, se riesci a portare una mezza dozzina di giocatori nell'area di meta avversaria e, per qualche miracolo, riuscire ad impossessarsi della palla, allora c'è una piccola possibilità che uno o due di loro non siano già budini quando viene effettuato il lancio...



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Halfling	30.000 mo	5	2	3	6	Lanciami, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-2	Uomini Albero	120.000 mo	2	6	1	10	Braccio forte, Colpo possente, Lanciare compagni, Massiccio, Mette radici, Pelle dura	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Bertha Bigfist (260k), Deeproot Strongbranch (250k), Morg'n'Thorg (450k), Puggy Pancetta (140k), Willow Rosebark (150k), Zara la Cacciatrice (270k)

KHEMRI

Più di 8000 anni fa gli abitanti del Khemri giocavano a Blood Bowl contro gli Slann. Con la scomparsa del loro regno, anche il gioco venne dimenticato, fino al giorno della sua riscoperta. Col ritorno del gioco, era inevitabile che gli antichi giocatori e Fuoriclasse del Khemri tornassero sui campi su cui un tempo giocavano.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Scheletri	40.000 mo	5	3	2	7	Pelle diura, Rigenerazione	G	AFP
0-2	Thro-Ra	70.000 mo	6	3	2	7	Passare, Presa sicura, Rigenerazione	GP	AF
0-2	Blitz-Ra	90.000 mo	6	3	2	8	Blocco, Rigenerazione	GF	AP
0-4	Guardiani di Tombe	100.000 mo	4	5	1	9	Marcio, Rigenerazione	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Hack Enslash (120k), Hunerus Carpal (130k), Ithaca Benoin (220k), Ramtut III (380k), Setekh (220k), Sinnedbad (80k)

NANI

Si direbbe che i Nani siano i giocatori di Blood Bowl ideali, così bassi, tosti, ben corazzati e con quella testarda tendenza a non voler morire! Le squadre di successo dei Nani partono dal principio che se possono spazzare via dalla squadra avversaria tutti quelli che potenzialmente possono segnare, allora non resterà nessuno a fermarli quando andranno a segnare un Touchdown.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Bloccatori	70.000 mo	4	3	2	9	Blocco, Placcaggio, Pelle dura	GF	AP
0-2	Corridori	80.000 mo	6	3	3	8	Presa sicura, Pelle dura	GP	AF
0-2	Blitzer	80.000 mo	5	3	3	9	Blocco, Pelle dura	GF	AP
0-2	Sventratori	90.000 mo	5	3	2	8	Blocco, Incosciente, Furia, Pelle dura	GF	AP
0-1	Schiacciasassi	160.000 mo	4	7	1	10	Arma segreta, Colpo possente, Gioco sporco, Inarrestabile, Massiccio, Rompere Marcatura, Senza mani, Solitario	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: **50.000** monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Barik Sparalungo (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint il Tritatutto (**130k**), Grim Mascella di Ferro (220k), Morg'n'Thorg (**450k**), Zara la Cacciatrice (270k)

NANI DEL CAOS

I Nani del Caos sono distorti discendenti degli esploratori Nanici che sono stati orribilmente colpiti dalle forze del Caos, trasformandoli in malevole ed egocentriche creature. In un certo senso, non sono stati trasformati per nulla – continuano ad amare il gioco del Blood Bowl! I Nani del Caos non sono molto numerosi e fanno un largo uso di sgradevoli schiavi Hobgoblin per l'esecuzione di svariati compiti, compreso giocare nelle loro squadre di Blood Bowl.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Hobgoblin	40.000 mo	6	3	3	7	-	G	AFP
0-6	Nani del Caos	70.000 mo	4	3	2	9	Blocco, Placcaggio, Pelle dura	GF	APM
0-2	Tori Centauri	130.000 mo	6	4	2	9	Piè fermo, Scatto, Pelle dura	GF	AP
0-1	Minotauro	150.000 mo	5	5	2	8	Animale selvaggio, Colpo possente, Corna, Furia, Solitario, Pelle dura	F	GAPM

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Grashnakh Zoccolonero (310k), Htark l'Inarrestabile (**330k**), Morg'n'Thorg (**450k**), Nobbla Pustolanera (**130k**), Rashnakh il Tagliagole (200k), Zzargh Occhiopazzo (60k)

NECROMANTI

Non tutti i dannati si aggirano per le foreste od i cimiteri del Vecchio Mondo. A volte si riuniscono, formando un gruppo per andare a caccia delle anime più fortunate. Trovando sollievo in folli esplosioni di terribile violenza, questi gruppi fanno tutto il possibile per lenire le loro sofferenze... partecipando a una bella partita di Blood Bowl.



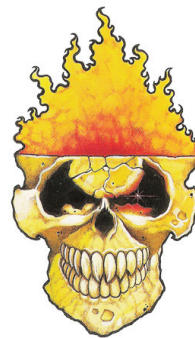
Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Zombi	40.000 mo	4	3	2	8	Rigenerazione	G	AFP
0-2	Ghoul	70.000 mo	7	3	3	7	Smarcarsi	GA	FP
0-2	Spettri	90.000 mo	6	3	3	8	Blocco, Rigenerazione	GF	AP
0-2	Golem di Carne	100.000 mo	4	4	2	9	Massiccio, Rigenerazione, Pelle dura	GF	AP
0-2	Lupi Mannari	120.000 mo	8	3	3	8	Artigli, Furia, Rigenerazione	GA	FP

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Conte Luthor von Drakenborg (390k), Hack Enslash (**120k**), **J. Earlice** (**180k**), Ramtut III (**380k**), Setekh (**220k**), Wilhelm Chaney (240k)

NON-MORTI

Nel vecchio mondo i morti non riposano in pace. I Vampiri infestano antichi castelli, i Necromanti cercano di sfuggire alla morte cercando conoscenze proibite, i Liche-Lord governano su legioni di cadaveri, e sul campo di Blood Bowl giocatori morti da tempo ritornano per giocare ancora...



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Scheletri	40.000 mo	5	3	2	7	Pelle dura, Rigenerazione	G	AFP
0-16	Zombi	40.000 mo	4	3	2	8	Rigenerazione	G	AFP
0-4	Ghoul	70.000 mo	7	3	3	7	Smarcarsi	GA	FP
0-2	Spettri	90.000 mo	6	3	3	8	Blocco, Rigenerazione	GF	AP
0-2	Mummie	120.000 mo	3	5	1	9	Colpo possente, Rigenerazione	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Conte Luthor von Drakenborg (390k), Hack Enslash (120k), J. Earlice (180k), Ramtut III (380k), Setekh (220k), Sinnedbad (80k)

NORSE

Le squadre Norse hanno una ben meritata reputazione di ferocia tanto in campo che fuori. Il Norse che pratica il Blood Bowl è un esemplare veramente poco edificante, interessato solo a birra, donne e canzoni fuori dal campo, e a birra, donne e sanguinosi macelli in gioco!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Uomini di Linea	50.000 mo	6	3	3	7	Blocco	G	AFP
0-2	Lanciatori	70.000 mo	6	3	3	7	Blocco, Passare	GP	AF
0-2	Corridori	90.000 mo	7	3	3	7	Blocco, Incosciente	GA	FP
0-2	Berserker	90.000 mo	6	3	3	7	Blocco, Furia, Saltar su	GF	AP
0-2	Ulfwerener	110.000 mo	6	4	2	8	Furia	GF	AP
0-1	Troll delle Nevi	140.000 mo	5	5	1	8	Animale selvaggio, Artigli, Fastidioso, Furia, Solitario	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Boomer Eziasson (60k), Helmut Wulf (110k), Icepelt il Martellatore (330k), Morg'n'Thorg (450k), Wilhelm Chaney (240k), Zara la Cacciatrice (270k)

NURGLE

Le squadre di Nurgle sono particolari squadre del Chaos i cui giocatori venerano il dio della pestilenza e della malattia, che premia i suoi giocatori per la loro devozione infettandoli con un morbo disgustoso conosciuto come Cancrena di Nurgle. In realtà il fatto che i giocatori di Nurgle puzzino è assunto invece che provato: è vero che non sono altro che ammassi di carne putrescente attornati da sciami di mosche ma ogni volta che qualche sventurato è arrivato abbastanza vicino da annusarli, si è subito preso una delle tante malattie di Nurgle ed è morto prima di poter consigliare ai Putridi una maggiore igiene personale.



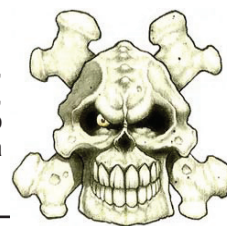
Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Putridi	40.000 mo	5	3	3	8	Cancrena di Nurgle, Marcio	GM	AFP
0-4	Pestigor	80.000 mo	6	3	3	8	Cancrena di Nurgle, Corna, Rigenerazione	GFM	AP
0-4	Guerrieri di Nurgle	110.000 mo	4	4	2	9	Cancrena di Nurgle, Fastidioso, Repellente, Rigenerazione	GFM	AP
0-1	Bestia di Nurgle	140.000 mo	4	5	1	9	Cancrena di Nurgle, Colpo possente, Fastidioso, Repellente, Rigenerazione, Solitario, Stupido, Tentacoli	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Brick Far'th & Grotty (290k), Grashnakh Zoccolonero (310k), Lewdgrip Whiparm (150k), Lord Borak il Distruttore (300k), Max Strappamilza (130k), Morg'n'Thorg (450k)

OGRI

Squadre do Ogri sono esistite fin dalla creazione della NAF e hanno persino riscosso qualche successo, come la vittoria del XV Blood Bowl. Come però qualsiasi persona di buon senso potrebbe confermare, avere più di un solo Ogre nello stesso posto è una via per il disastro. La chiave delle squadre di Ogri sono gli Snotling, a patto di riuscire a tenerli abbastanza vicini da poter ricordare ad un Ogre che fa parte di una squadra con un buon calcio nelle reni.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Snotling	20.000 mo	5	1	3	5	Lanciami, Minuscolo, Piccoletto, Schivare, Smarcarsi	A	GFP
0-6	Ogri	140.000 mo	5	5	2	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Pelle dura, Tonto	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Bertha Bigfist (260k)**, **Bomber Dribblesnot (60k)**, Brick Far'th & Grotty (290k), Morg'n'Thorg (450k), Nobbla Pustolanera (130k), Scrapa Testamatta (150k)

ORCHI

Gli orchi giocano il Blood Bowl da quando è stato inventato, e le squadre di Orchi come i Gougged Eye o i Severed Heads sono tra le migliori della lega. Le squadre di orchi sono toste e picchiano duro, scavando nella linea avversaria per creare varchi per gli affondi dei loro eccellenti Blitzzer.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Orchi di Linea	50.000 mo	5	3	3	9	-	G	AFP
0-4	Goblin	40.000 mo	6	2	3	7	Lanciami, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-2	Lanciatori	70.000 mo	5	3	3	8	Passare, Presa sicura	GP	AF
0-4	Orchi Neri	80.000 mo	4	4	2	9	-	GF	AP
0-4	Blitzzer	80.000 mo	6	3	3	9	Blocco	GF	AP
0-1	Troll	110.000 mo	4	5	1	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Rigenerazione, Sempre affamato, Solitario, Stupido	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Bomber Dribblesnot (60k), Morg'n'Thorg (450k), Ripper (270k), Scrapa Testamatta (150k), Ugroth Bolgrot (100k), Varagh Mastica-Ghoul (290k)

SKAVEN

Possono non essere così forti, certamente non sono robusti, ma ragazzi!, corrono come Skaven! Molti avversari sono rimasti ai Blocchi di partenza mentre i velocissimi Skaven sciamavano attraverso un varco nelle linee e correvano verso un fulmineo Touchdown.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Ratti di Linea	50.000 mo	7	3	3	7	-	G	AFPM
0-2	Lanciatori	70.000 mo	7	3	3	7	Passare, Presa sicura	GP	AFM
0-4	Pantegane	80.000 mo	9	2	4	7	Smarcarsi	GA	FPM
0-2	Blitzzer	90.000 mo	7	3	3	8	Blocco	GF	APM
0-1	Rattogre	150.000 mo	6	5	2	8	Animale Selvaggio, Coda prensile, Colpo possente, Furia, Solitario	F	GAPM

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Fezglitch (80k)**, **Glart Smashrip Jr. (200k)**, Hakflem Skuttlespike (200k), Morg'n'Thorg (450k), Skitter Zak-Zak (160k), Spaccatete (340k)

UMANI

Anche se gli Umani non possiedono la forza individuale o le sorprendenti Abilità disponibili alle altre razze, non soffrono di nessuna delle altrui debolezze. Questo rende le squadre Umane estremamente flessibili, ugualmente abili nel correre con la palla, lanciarla o infischiarci per sbattere al tappeto gli avversari!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Uomini di Linea	50.000 mo	6	3	3	8	-	G	AFP
0-4	Ricevitori	70.000 mo	8	2	3	7	Ricevere, Smarcarsi	GA	FP
0-2	Lanciatori	70.000 mo	6	3	3	8	Passare, Presa sicura	GP	AF
0-4	Blitzer	90.000 mo	7	3	3	8	Blocco	GF	AP
0-1	Ogre	140.000 mo	5	5	2	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Solitario, Pelle dura, Tonto	F	GFP

0-8 segnalini Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Griff Oberwald (320k), Helmut Wulf (110k), Morg'n'Thorg (450k), Puggy Pancetta (140k), Zara la Cacciatrice (270k), Zug il Possente (260k)

UOMINI LUCERTOLA

I Preti-Maghi prevedero il gioco del Blood Bowl centinaia di anni prima che esso venisse scoperto dal nano Roze-El. Quindi, non è sorprendente che gli Uomini Lucertola giochino a Blood Bowl. Fornite di una strana miscela di forza e destrezza, le squadre di Lustria possono sostenere il confronto con squadre potenti come il Caos, restando in grado di annullare i giochi di corsa degli Skaven.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Scinchi	60.000 mo	8	2	3	7	Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-6	Sauri	80.000 mo	6	4	1	9	-	GF	AP
0-1	Kroxigor	140.000 mo	6	5	1	9	Coda prensile, Colpo possente, Solitario, Pelle dura, Tonto	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Morg'n'Thorg (450k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k)

VAMPIRI

Anche se le squadre di Vampiri includono diversi giocatori capaci, il loro valore è tenuto basso dall'inaffidabilità dei Vampiri stessi. Invece di concentrarsi sul gioco, la loro attenzione spesso è guidata dal loro appetito, e prima che tu te ne accorga, ecco che sono andati a farsi uno spuntino!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Thrall	40.000 mo	6	3	3	7	-	G	AFP
0-6	Vampiri	110.000 mo	6	4	4	8	Rigenerazione, Sete di sangue, Sguardo ipnotico	GAF	P

0-8 segnalini Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Conte Luthor von Drakenborg (390k), Helmut Wulf (110k), Igor il Pazzo (130k), J. Earlice (180k), Morg'n'Thorg (450k), Wilhelm Chaney (240k)

Nota del Game Designer: Alcune delle 21 squadre qui elencate offrono al gioco un livello di sfida superiore alle altre, perché le abilità che possiedono richiedono l'applicazione di strategie avanzate per essere efficaci o perché con esse è difficile vincere. Queste squadre sono state progettate in questo modo allo scopo di impegnare gli Allenatori che padroneggiano i fondamentali del Blood Bowl. Queste squadre più complesse sono: Caos, Elfi OScuri, Goblin, Halfling, Nurgle, Ogre e Vampiri. Gli Allenatori devono essere coscienti che queste sono considerate squadre per giocatori esperti, e possono essere difficili da usare o generare confusione se non sei pratico del gioco.

DOMANDE FREQUENTI

D: Posso usare l'Abilità Passare per rerollare un Lancio disperato finito in fumble? Le zone di Placcaggio e i giocatori Fastidiosi hanno effetto su di un Lancio Disperato?

R: Sì, puoi usare Passare per rerollare il Lancio disperato. No, le Zone di Placcaggio e i giocatori Fastidiosi non hanno effetto su Lancio disperato.

D: Supponiamo che il mio avversario spinga un giocatore addosso ad un altro. Chi decide in quale casella deve essere spinto il secondo giocatore?

R: L'allenatore della squadra in movimento decide tutte le direzioni di spinta, a meno che il giocatore spinto non possieda l'Abilità Schivare. Se il giocatore possiede questa Abilità, il suo Allenatore decide dove deve essere spinto. (nota: l'Abilità Trascinare non può essere usata nelle spinte successive alla prima per cancellare Schivare).

D: Devo effettuare un nuovo tiro per le Abilità Incosciente o Repellente sul secondo Blocco di un giocatore con l'Abilità Furia, oppure devo mantenere l'esito del tiro effettuato sul primo Blocco? Se rerollo un Blocco effettuato da un mio giocatore, devo anche rerollare i tiri per Incosciente o Repellente?

R: Sì, devi effettuare un secondo tiro per entrambe queste Abilità, indipendentemente dall'esito del primo tiro. No, un reroll agisce solo su di un risultato. I tiri per Incosciente o Repellente sono separati dal tiro del Blocco.

D: Se Blocco o Blitzo un avversario con l'Abilità Scaricare con un giocatore con l'Abilità Interferenza posso usare Interferenza per muovere dopo che lui ha dichiarato lo Scarico? Posso usare il Pugnale invece di effettuare un Blocco dopo aver fallito un tiro per Incosciente? Posso usare il Pugnale con un Blocco Multiplo? Quando devo dichiarare il secondo avversario di un Blocco multiplo?

R: No, una volta che il Blocco è stato dichiarato come parte di un'Azione di Blocco o Blitz devi completarlo prima di poter muovere ancora. Allo stesso modo, una volta che hai tirato i dadi per l'utilizzo di Incosciente hai in effetti già dichiarato che stai effettuando un Blocco e non puoi trasformarlo nell'uso del Pugnale. Sì, puoi usare il Pugnale per rimpiazzare uno o entrambi i Blocchi di un Blocco multiplo. Puoi dichiarare il secondo avversario dopo aver completato la sequenza del primo.

D: Se un giocatore dispone di 1 o 2 punti di Movimento, può comunque muovere 3 caselle in un movimento di Interferenza? Posso Scattare o alzarmi da Steso, e quali Abilità posso usare durante il movimento di Interferenza?

R: L'Abilità Interferenza ti consente solo di muovere fino a 3 caselle normalmente e non di più, anche se il tuo MO è inferiore a 3 o se possiedi Abilità come Palla e catena. Quindi non puoi Scattare durante un'Interferenza e quindi non puoi usare Abilità come Piè fermo o Scatto. Inoltre, puoi alzarli in piedi solo all'inizio di un'Azione. Dal momento che l'Interferenza NON è un'Azione (ma un movimento speciale fuori turno consentito da un'Abilità), non puoi alzarli in piedi o usare l'Abilità Saltar su con l'Interferenza. Altre abilità di movimento come Rompere marcatura, Smarcarsi, Balzo, Piccoletto e Minuscolo possono essere usati in congiunzione con Interferenza.

D: Posso usare l'Abilità Interferenza quando un mio avversario cerca di Lanciare un compagno di squadra in possesso di palla o una Bomba? E posso cercare di intercettare un Lancio di Scarico?

R: No e Sì. Sì, ma non puoi usare Interferenza per farlo.

D: Posso usare Pro durante il turno del mio avversario? È possibile rerollare un tiro Pro?

R: S, puoi. Sì, ma solo nel tuo turno.

D: Se ottengo 2 aumenti di Movimento dagli Avanzamenti, e poi subisco una Ferita grave che mi sottrae un punto di Movimento, posso poi ottenere un ulteriore punto di Movimento?

R: Sì.

D: Se un giocatore con l'Abilità Rubar palla spinge un avversario con la palla in zona di meta, è Touchdown? Similmente, cosa succede se un giocatore con l'Abilità Furia spinge un avversario con la palla in zona di meta nel suo primo Blocco?

R: No, come evidenziato nelle regole, un giocatore deve essere in piedi e in possesso di palla per segnare. Questo non accade se subisce l'uso di Rubar palla. Per quanto riguarda Furia, il Touchdown viene assegnato appena il giocatore viene spinto in zona di meta. Il giocatore con Furia non effettua il secondo Blocco.

D: Posso lanciare intenzionalmente o passare alla mano la palla fuori dal campo? Posso muovere intenzionalmente fuori dal campo?

R: No e No (a meno che non si tratti del movimento casuale di un giocatore con Palla e Catena).

D: Un Tiro Ferita con un esito di 9 contro un giocatore Piccoletto o una Ferita curata da un Guaritore avversario contano come Ferita per i Punti Fuoriclasse?

R: Sì ad entrambi.

D: La base del mio giocatore Grosso (Ogre, Minotauro, Troll, ecc.) è più larga della casella del tabellone (campo). Significa che il giocatore occupa più di una casella?

R: No, tutti i giocatori, dallo Snotling all'Uomo Albero, occupano una sola casella sul tabellone (campo).

D: Qual'è il modo migliore per ricordare che un giocatore ha già effettuato la sua Azione?

R: La nostra migliore raccomandazione è di iniziare il tuo turno con tutti i giocatori rivolti verso la zona di meta del tuo avversario. Dopo aver effettuato la sua Azione, puoi girare il giocatore verso la tua zona di meta, o verso le linee laterali, o inserire un segnalino per indicare che per quel turno ha terminato la sua Azione.

D: Posso Scattare per effettuare un Balzo?

R: Sì. Piazza il giocatore nella casella di destinazione del Balzo e poi effettua i tiri (o i tiri, se ne servono due) per lo Scatto. Se fallisci uno di essi, il giocatore finisce Steso nella casella in cui stava Balzando. L'avversario effettua normalmente il tiro Armatura.

D: Dimenticare di eseguire i tiri per le Abilità Sete di Sangue, Tonto, Animale selvaggio, Mette radici o Stupido genera una Procedura Illegale?

R: No. Si spera che il tuo avversario te lo ricordi, se continui a dimenticarlo.

D: Se una Carta dei Giochi Speciali afferma di poter essere giocata all'inizio del mio turno, posso giocarla all'inizio del turno derivante dall'esito di Blitz sulla tabella del Kick-off? Una Carta dei Giochi Speciali può dare ad un giocatore un'Abilità che già possiede?

R: Sì e No.

D: Se un giocatore della mia squadra fallisce la ricezione del Kick-off e la palla finisce oltre la linea di scrimmage nella metà campo avversaria, è un Touchback?

R: Sì, qualsiasi evento che faccia uscire la palla dai confini della tua metà campo durante un Kick-off genera un Touchback.

D: I giocatori sotto l'influenza delle Abilità Tonto, Stupido o Sguardo ipnotico non possono usare Abilità che consentono loro di muovere volontariamente. Quali Abilità sono considerati movimenti volontari e non possono essere usati in questi casi?

R: Per prima cosa, le Abilità che ti consentono di lasciare la tua casella senza esserne costretto. Queste Abilità sono Placcaggio in tuffo, Interferenza e Marcare.

D: Una palla lanciata o un Kick-off che termini fuori dal campo viene rimessa in gioco dalla folla non appena lascia il campo? Oppure è necessario seguirla fino al termine del movimento e viene rimessa solo se effettivamente è finita fuori dal campo?

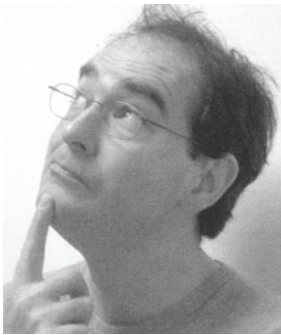
R: Dal momento che non ci sono caselle al di fuori del campo, devi smettere di tirare per la dispersione della palla non appena lascia il campo. Anche se un po' astratto (perché la palla potrebbe tornare in campo, se prosegui con i tiri) questo metodo ha il pregio di mantenere le cose chiare e semplici.

D: Qual'è l'esatta e completa sequenza per effettuare un Lancio utilizzando le regole addizionali?

R: La sequenza di Lancio, includendo le regole addizionali, è la seguente:

1. dichiara l'Azione di Lancio, muovi se lo desideri e poi inizia il Lancio.
2. Dichiarare il bersaglio e determina i modificatori della distanza
3. l'avversario effettua un movimento di Interferenza, se può farlo
4. controlla i possibili Intercetti. L'avversario può eseguire il tiro per l'Intercetto
5. Lancia un D6 per il Lancio e sottrai i modificatori derivanti da Zone di Placcaggio e giocatori Fastidiosi sul lanciatore
6. se il Lancio è un Fumble, fermati qui
7. Se il lancio è Accurato vai al punto 8, altrimenti disperdi la palla 3 volte (per determinare l'effettiva casella di atterraggio, non per i rimbalzi)
8. Se la palla finisce in una casella occupata da un giocatore, determina i modificatori sulla Ricezione e tira per la Ricezione, altrimenti rimbalza una volta la palla dalla casella in cui è caduta.

NOTE DEL GAME DESIGNER



“Il Blood Bowl è cambiato molto dal mio prototipo originario del gioco...”

Così iniziava nota che scrissi per la prima edizione del Blood Bowl, stampata nel lontanissimo 1987. Allora non compresi che il Blood Bowl avrebbe continuato a cambiare e ad evolversi nel corso degli anni, diventando sempre più eccitante e giocabile grazie alle dozzine di Allenatori che mi hanno parlato o scritto i loro commenti e le loro idee. In molti modi, io credo che il Blood Bowl non sia più il “mio” gioco,

e che abbia sviluppato una sua propria vita sulla quale ho ben poco controllo!

Così, com'è cambiato il gioco negli anni? La prima edizione combinava elementi del Football Americano con le regole di Warhammer Fantasy Battle per creare un gioco molto divertente e molto, molto sanguinoso! La seconda edizione utilizzava una serie di meccaniche completamente nuove specifiche per il gioco, ma era molto lungo da giocare. La terza edizione, pubblicata nel 1993, introdusse nuove regole che resero più fluido il gioco, rendendolo molto più eccitante. La versione che state leggendo è l'edizione chiamata PBBL (Perpetual Blood Bowl League), e per una volta le regole centrali sono più o meno rimaste le stesse; le modifiche più importanti riguardano le regole per gestire le leghe, e tutte le altre modifiche semplicemente affinano le regole della terza edizione del gioco.

Quando iniziai a lavorare alla terza edizione, quel che volevo fare era trovare il modo di arrestare la “guerra di attrito” che aveva rallentato le versioni precedenti del gioco, e allo stesso tempo rendere le meccaniche di gioco piuttosto semplici in modo che il gioco scorresse più velocemente possibile. La regola del Turnover è stata probabilmente la singola modifica più importante, e quasi da sola fu in grado di cambiare l'intero passo del gioco. Significava che ogni tiro di dado diventava eccitante, e che anche il piano più accuratamente meditato poteva finire male, come imparai a mie spese più di una volta!

L'altra area che intendevo rimaneggiare nella terza edizione riguardava le regole per l'organizzazione e la gestione delle leghe. Nelle precedenti edizioni del gioco, le regole per le leghe erano state aggiunte quasi come un ripensamento, ed era sorprendente che fossero in grado di funzionare del tutto. Per la terza edizione volevo fare in modo che le regole di organizzazione e gestione delle leghe procedessero con la stessa fluidità del gioco stesso. Per lo più, questo si è verificato, ma con una importante eccezione, di cui vi parlerò più avanti.

La cosa più importante che avevo bisogno di mettere a posto nelle regole di lega era il problema degli Allenatori “part-time”. Ciononostante abbia partecipato ad una lega sa di cosa parlo. Quando la lega parte, ci sono dozzine di Allenatori entusiasti che fanno a pugni per farne parte. Dopo una mezza dozzina di partite, però, parecchi Allenatori iniziano a non presentarsi alle partite, o hanno abbandonato del tutto la lega, specialmente se la loro squadra non si sta comportando molto bene... Cercai di aggirare questo problema creando il formato di lega “open”. Questo lasciava il compito di organizzare e giocare le partite direttamente sulle spalle degli Allenatori stessi. In questo modo, gli Allenatori più entusiasti potevano giocare tutte le partite che volevano, o perlomeno tante partite quanti avversari riuscivano a trovare, mentre quelli più freddini potevano giocare meno partite, e quando lo desideravano.

Il sistema ha funzionato bene con le regole della terza edizione, con una molto importante eccezione: le squadre diventavano sempre più potenti ad ogni partita, e se giocavano un numero sufficientemente di incontri non c'era modo, per una squadra di novellini, di competere con loro sullo stesso piano. Questo non era assolutamente nelle mie intenzioni; non volevo che gli Allenatori creassero delle “super-squadre” che non potevano essere sconfitte a meno che l'avversario non avesse già giocato molte partite.

Questo problema emerse perché il sistema degli Handicap sviluppato per la terza edizione non dava sufficiente aiuto alla squadra più debole. Negli anni che seguirono la pubblicazione della terza edizione, vennero applicate numerose modifiche sempre più complesse alle regole del gioco per cercare di mettere a posto questo problema, ma nessuna funzionava bene come speravo, e tutte aggiungevano ulteriore complessità al gioco. Alla fine fui preso dalla frustrazione e decisi di cancellare tutto e creare un sistema di handicap totalmente nuovo. Dopo qualche passo falso, è emersa la bozza delle regole degli Incentivi che trovate nelle nuove regole di lega, e la relativa regola dell'aumento del valore dei giocatori con l'acquisizione delle Abilità. Queste due regole sono molto più semplici delle precedenti, e rendono molto più diretto il bilanciamento tra due squadre dotate di diversa esperienza. Questo significava anche che le regole di lega avevano finalmente gli obiettivi di progetto fissati nel 1993 (beh, meglio tardi che mai!)

Voglio concludere ringraziando la gente che ha reso veramente possibile questo regolamento. Per prima cosa devo ringraziare i membri della comunità dei giocatori di Blood Bowl. Il Blood Bowl ha la fortuna di possedere un gruppo di Allenatori veramente affezionati, che hanno supportato il gioco nel corso della sua vita, indipendentemente da quello che io o chiunque altro ha cercato di fare con esso. Un gruppo a volte rumoroso, sempre appassionato, senza cui il Blood Bowl semplicemente non esisterebbe più se non fosse per tutti gli Allenatori che lo sostengono. A voi vanno la mia gratitudine ed il mio rispetto.

La comunità è egregiamente sostenuta da un'organizzazione guidata dai giocatori chiamata “la NAF”. La NAF organizza tornei e fornisce una rete che collega le leghe di Blood Bowl in tutto il mondo. Per farla breve, ogni Allenatore di Blood Bowl serio ha bisogno di far parte della NAF. Iscriviti ora! (www.bloodbowl.net)

Al secondo posto nella mia lista dei ringraziamenti ci sono i membri del Blood Bowl Rules Committee (BBRC). Questo piccolo gruppo di zelanti Allenatori si è presa l'onerosa responsabilità di tenere a bada questo game designer dal cervello d'anatra, facendo in modo che le mie idee più strampalate non vedessero mai la luce, e allo stesso tempo fornendo saggi consigli sulle idee valide e assicurandosi che funzionassero per il meglio. Semplicemente, non ce l'avrei fatta senza di loro.

Infine, vorrei mettere sotto i riflettori l'uomo senza cui il regolamento PBBL semplicemente non sarebbe mai stato portato a termine. Questo uomo è l'irreprensibile Tom Anders (noto anche come GalakStarscraper). Tom è entrato nel BBRC quando uno dei membri fondatori dovette abbandonare. Allora sapevo poco sul suo conto, se non che aveva la temuta reputazione di dire quel che pensava e di difendere le sue idee fino alla fine. La fortuna di Tom fu di entrare a far parte del BBRC quando elaboravamo le nuove regole sugli Incentivi. Inizialmente terrorizzato da quel che vide - sbattemmo la testa più di una volta, in quei primi giorni! - Tom finì per diventare il più importante contribuente. Quando la pressione dei miei altri lavori mi privò del tempo per finire questo regolamento, Tom si fece avanti come mio sviluppatore principale, trasformando il nucleo semi-formato di regole sperimentali che gli diedi nel luccicante documento che avete ora tra le mani. Nel processo, risolse i problemi legati alla descrizione delle regole, ripulì e migliorò il capitolo delle Abilità, e si assicurò che tutte le squadre disponibili fossero bilanciate e divertenti da giocare per quanto fosse possibile. E tutto ciò che richiese come ricompensa fu un vecchio e molto ammaccato casco da Blood Bowl che creai come trofeo per un torneo. Veramente un principe tra gli uomini.

Ma basta con le smancerie. Asciugatevi quella lacrimuccia, allacciatevi la vostra uniforme chiodata, scendete su quel campo e vincete!

Jervis Johnson
Giugno 2006