

# INTRODUZIONE

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

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

Abbiamo puntato a tradurre solo le regole vere e proprie del gioco, volutamente tralasciando background, aneddoti e tutto quello che non aveva nessun effetto sul gioco per rendere più snello e meno oneroso stampare o conservare il file. Abbiamo anche “impaginato” in maniera leggermente diversa rispetto all’originale per una migliore funzionalità.

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

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

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

Siamo esseri umani e quindi non “perfetti” perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

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

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



# COMPONENTI DEL GIOCO

## CAMPO DI BLOOD BOWL

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

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



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

## PANCHINE

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

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



## PALLONE

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

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



# ABILITÀ E TRATTI

## ELENCO DI ABILITÀ E TRATTI

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

### USO DELLE ABILITÀ

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

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

### ABILITÀ

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

### TRATTI

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

## AGILITÀ

### CATCH

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

### DEFENSIVE

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

### DIVING CATCH

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

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

### DIVING TACKLE

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

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

### DODGE

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

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

### JUMP UP

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

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

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

### LEAP

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

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

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

### SAFE PAIR OF HANDS

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

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

### SIDE STEP

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



### SNEAKY GIT

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

### SPRINT

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

### SURE FEET

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



## BLOCK

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

## DAUNTLESS

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

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

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

## DIRTY PLAYER (+1)

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

## FEND

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

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

## FRENZY\*

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

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

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

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

## KICK

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

## PRO

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

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

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

## SHADOWING

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

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

## STRIP BALL

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

## SURE HANDS

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

## TACKLE

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

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

## WRESTLE

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

## MUTAZIONE

### BIG HAND

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

### CLAWS

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

### DISTURBING PRESENCE\*

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

### EXTRA ARMS

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

### FOUL APPEARANCE\*

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

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

### HORNS

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

### IRON HARD SKIN

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

### MONSTROUS MOUTH

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

### PREHENSILE TAIL

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

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



### TENTACLES

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

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

### TWO HEADS

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

### VERY LONG LEGS

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

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

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

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

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

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

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

- Se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito dall'esplosione.
- Tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
  - Con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
  - Con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione.
- Qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.

#### **BONE HEAD\***

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

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

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

#### **BREATH FIRE**

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

#### **CHAINSAW\***

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

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

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

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

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

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

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

#### **DECAY\***

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

#### **DRUNKARD\***

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

#### **HIT AND RUN**

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

**HYPNOTIC GAZE**

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

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

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

**KICK TEAM-MATE**

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

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

**LONER (X+)\***

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

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

**MY BALL\***

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

**NO HANDS\***

Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

**PICK-ME-UP**

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

**PLAGUE RIDDEN**

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

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

**POGO STICK**

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

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

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



# SQUADRE

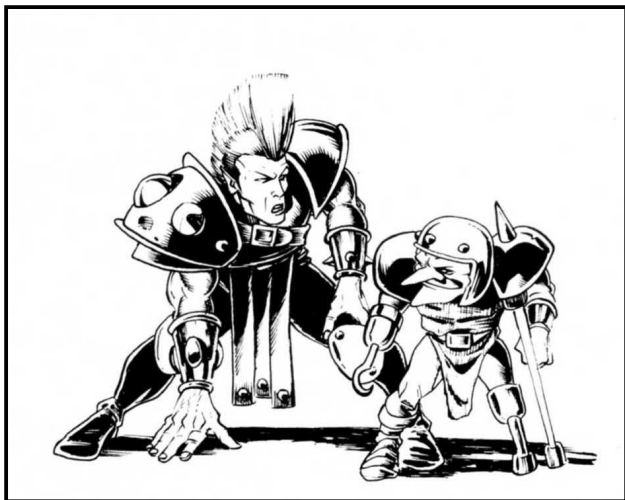
Questa sezione contiene le liste utilizzate per creare una squadra debuttante di Blood Bowl da usare nelle partite di Lega. Sono spiegate le regole speciali dei diversi tipi che tutte le squadre hanno, descrivendo i vantaggi e gli svantaggi che queste portano a una squadra. Infine, spiega anche brevemente i "Tiers" (Livelli), un metodo utilizzato per dare un'idea dei relativi punti di forza e di debolezza delle squadre debuttanti di Blood Bowl.

## REGOLE SPECIALI

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl sono, nonostante le apparenze, abbastanza semplici nel loro comportamento e nell'approccio al grande gioco. Altre no. Che siano loro Morti Rianimati, devoti ai Dei dell'Oscrità o Pelleverde corrotti, molte squadre differiscono leggermente dalla norma.

Le regole speciali rappresentano le diverse sfumature delle razze e delle squadre e si dividono in due categorie: la prima, a cui appartengono le regole speciali "Regionali", così denominate come famose Leghe o competizioni, e che sono collegate a squadre che giocano tradizionalmente in queste Leghe. La loro funzione è rendere facile determinare quali Incentivi può o non può prendere una squadra, semplificando così le impenetrabili e complicate regole e regolamenti della NAF (un'associazione internazionale di Allenatori dedicati al Blood Bowl).

La seconda categoria, le regole speciali di "Squadra", contiene regole più complesse. Queste si occupano di una caratteristica unica della squadra, qualcosa che la distingue dalle altre. Queste regole speciali garantiscono alla squadra certe benefici non goduti dalle altre squadre.



## REGOLE SPECIALI REGIONALI

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:



### BADLANDS BRAWL

La Badlands Brawl ospita moltissime squadre di Pelleverde e Ogre. Non sorprende che il Blood Bowl nelle Badlands sia un affare brutale, violento ed estremamente disonesto, ma queste sono virtù che lo rendono sempre popolare tra i tifosi.



### ELVEN KINGDOMS LEAGUE

Una delle leghe più antiche del mondo conosciuto, la Elven Kingdoms League è orgogliosa di sostenere le tradizioni del Blood Bowl classicamente corretto. Molti lo trovano noioso ma, in termini di eleganza e competenza, non è seconda a nessuno.



### HALFLING THIMBLE CUP

Tradizionalmente, gli Halfling sono stati associati più strettamente alle arti culinarie piuttosto che al mondo dello sport professionistico. Negli ultimi anni questo è cambiato molto, e la Thimble Cup è diventata un pilastro del calendario del Blood Bowl.



### LUSTRIAN SUPERLEAGUE

La Lustrian Superleague è la competizione più antica del mondo e sede di molte delle squadre più antiche di questo sport. Per millenni è stata chiusa a tutti tranne alle squadre dei Lizardmen, ma negli ultimi anni ha aperto le sue fila per accogliere altre razze.



### OLD WORLD CLASSIC

Dal crollo della NAF, il Blood Bowl nel Vecchio Mondo ha sofferto. Ma negli ultimi anni le fortune dello sport sono migliorate, in gran parte grazie alla fondazione della Old World Classic, una competizione che riunisce molte leghe minori.



### SYLVANIAN SPOTLIGHT

Per molti decenni la Sylvanian Spotlight è stato l'unico posto in cui la maggior parte delle squadre di Non Morti potevano sperare di competere. Negli ultimi anni, lo sviluppo della magia della protezione solare ha cambiato questo, permettendo agli athleticamente inclini Non Morti di giocare sempre e ovunque!



### UNDERWORLD CHALLENGE

Una lega segreta che, fino a poco tempo fa, molti esperti hanno rifiutato credere addirittura esistesse! L'Underworld Challenge ospita molte strane e diverse squadre, che raramente si vedono alla luce del giorno. Per essere uno spettacolo orribile, non è seconda a nessuno.



### WORLDS EDGE SUPERLEAGUE

Giocata sulle alte vette sotto i cieli sereni, la Superleague è l'orgoglio del regno nanico. Le partite durano molte ore in quanto le regole sono accuratamente controllate e ricontrollate, assicurandosi che la purezza dell'opera sacra di Roze-El venga mantenuta. È interessante notare che in Nanesco, "venerabile" e "noioso", si scrivono allo stesso modo.

## REGOLE SPECIALI DI SQUADRA

Come indicato nella loro descrizione, alcuni Incentivi sono disponibili solo per le squadre con una delle seguenti regole speciali. Altri Incentivi possono essere disponibili ad una tariffa ridotta per le squadre con una delle seguenti regole speciali.

Tutte le squadre hanno una o più delle seguenti regole speciali:

### BRIBERY AND CORRUPTION

Molte squadre sono leggendaria mente senza scrupoli. Tali squadre eccellono nella violenza e nel gioco sporco. Inoltre, non hanno paura di esercitare la propria influenza sugli arbitri, neanche attraverso estorsioni o ricatti, incoraggiandoli a chiudere un occhio anche davanti alle più illegali delle procedure illegali!

Ci vuole davvero un arbitro con una grande forza di volontà per rischiare di farsi nemica una squadra così rinomata per reagire... male nei confronti di qualsiasi arbitro che ne rimproveri il suo comportamento:

- Una volta per partita, quando si tira sulla Tabella Chiamata del Fallo, puoi ripetere un tiro di 1 naturale.

Inoltre, una squadra con questa regola speciale può acquistare determinati Incentivi ad un prezzo ridotto, come annotato nella descrizione di tale Incentivo.

### FAVOURED OF...

I seguaci dei Poteri Perniciosi sono attratti dal Blood Bowl, rendendo omaggio ai loro dei oscuri attraverso la violenza sul campo. Mentre molte squadre adorano il Caos come credo supremo, molti altre dedicano le loro anime interamente ad un'unica divinità protettrice.

Alcuni incentivi sono disponibili solo per le squadre che sono "Favoured of ..." uno specifico potere del Caos, come indicato nella loro descrizione. Una squadra può essere indicata come: Favoured of Chaos Undivided, Favoured of Hashut, Favoured of Khorne, Favoured of Nurgle, Favoured of Slaanesh o Favoured of Tzeentch. In alcuni casi, tuttavia, puoi essere in grado di scegliere l'allineamento della squadra quando la squadra è creata per la prima volta, come nel caso dei Chaos Renegades.

Una squadra con questa regola speciale non può cambiare il suo allineamento.

### LOW COST LINEMEN

Alcune squadre schierano Linemen di grande abilità e capacità. Altro le squadre non li schierano e si avvarranno felicemente dei più inutili dei giocatori per completare i propri ranghi. Prontamente disponibili, facilmente sostituibili e di solito disposti a lavorare per pochi soldi, tali giocatori colmano i vuoti nei Roster, ma raramente faranno molto di più!

Le squadre con questa regola speciale non sono molto esigenti nei confronti dei Linemen che assumono. Per compensare questo, di solito non si preoccupano di pagarli:

- In Lega (ma non per partite di esibizione), quando si calcola il Valore Corrente di qualsiasi giocatore Lineman ingaggiato a tempo indeterminato in una squadra con questa regola speciale, la Quota di Ingaggio di quel giocatore non è inclusa.

### MASTERS OF UNDEATH

Le squadre con questa regola speciale rientrano tutte nella più ampia categoria dei "Non Morti". Generalmente create dalla rianimazione dei cadaveri di giocatori appena deceduti e riportati in gioco da negromanti appassionati di atletica, queste squadre non sempre funzionano come le loro controparti più vitali!

L'Allenatore di questa squadra è sostituito da un Negromante. Una volta per partita, può "Richiamare dalla Morte":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non ha i Tratti Rigenerazione o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO, e se non può essere salvato da un Medico, un nuovo giocatore novellino del tipo Zombie Lineman, viene immediatamente posizionato nello spazio Riserve della panchina della squadra di "Non Morti". Nota che questo potrebbe portare la squadra ad avere più di 16 giocatori per il resto della partita.

- Durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, questo giocatore può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nella sua Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Negromante può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

### VAMPIRE LORD

L'Allenatore di questa squadra è rimpiazzato da un Vampire Lord. Una volta per partita, durante la Sequenza Post-Partita, può "Evocare un Thrall":

- Se un giocatore della squadra avversaria con una Forza caratteristica di 4 o meno e che non abbia i Tratti Regeneration o Stunty, subisce un risultato Perdita di 15-16, MORTO durante la partita, e se non può essere salvato da un Medico, durante il passaggio 4 della Sequenza Post-Partita, un nuovo Thrall Lineman può essere ingaggiato in modo permanente e gratuito se la squadra ha meno di 16 giocatori nel suo Roster di Squadra, altrimenti sarà perso. Il valore totale del giocatore conta anche per il Valore di Squadra.

Inoltre, proprio come l'Allenatore di qualsiasi altra squadra, un Vampire Lord può effettuare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo, purché non si sia espulso da solo.

## TIER

Non tutte le squadre sono create uguali. Alcune squadre principianti sono più impegnative da allenare rispetto ad altre sia a causa del modo in cui i giocatori e le loro diverse Abilità interagiscono, o perché di fondo dovranno sempre lottare per vincere (dopotutto, che possibilità avrebbe davvero una squadra di Halfling contro una squadra di Dark Elf?). Questo è del tutto intenzionale e nel corso degli anni moltissimi Allenatori esperti hanno assaporato la sfida di giocare per vincere con delle squadre che potrebbero essere considerate abbastanza improbabili come vittoriose!

Tutte le squadre appartengono a uno dei tre Tier, come descritto in dettaglio nel loro elenco di squadre:

- Tier 1 è occupato dalle squadre più forti e permissive, quelle che possono facilmente riprendersi dagli errori e contrattempi.
- Tier 2 è costituito da quelle squadre che spesso richiedono un po' più di esperienza da parte dell'Allenatore per eccellere. Sono tutte squadre altamente competitive, ma spesso un piccolo errore può rivelarsi costoso!
- Tier 3, altrimenti noto come squadre "Stunty", ospita le squadre più difficili da padroneggiare. Halfling, Goblin e altre, tali squadre sono spesso vittime da parte dei duri giocatori più grandi e più forti, ma possono comunque esibirsi bene nelle mani di un'Allenatore esperto. Per chiunque desideri una vera sfida ma un gioco davvero divertente, le squadre Stunty sono la scelta giusta!