

PIACENZA BLOOD BOWL BRAWL



KICK OFF	2	RICEVERE	8	TIRI AVANZAMENTO	18
IL SEGNALINO DEL TURNO	2	RIMBALZI	8	NUOVE ABILITA'	19
AZIONI DEI GIOCATORI	2	RIMESSE IN GIOCO	8	AUMENTO DI CARATTERISTICHE	19
TURNOVER	3	SCATTARE – go for it	8	TIRARE ABILITA' DOPPIE	19
MOVIMENTO	3	FALLI	9	NUOVO VALORE GIOCATORE	19
ZONE DI PLACCAGGIO	3	REROLL	9	PRE E POST PARTITA	20
SMARCARSI	3	LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE	10	REDRAFTING	21
RACCOGLIERE LA PALLA	4	GLI STADI DI BLOOD BOWL	11	SPESE DI GESTIONE	22
BLOCCHI	4	RESIDENTI DI UNO STADIO	14	ABBANDONO	22
BLITZ	4	I TIFOSI	15	ERRORI COSTOSI	22
ASSISTENZA AI BLOCCHI	5	LA TABELLA DEL KICK-OFF	16	STARPLAYER NEL ROSTER	22
INFORTUNI&FERITE	6	STAFF DIRIGENZIALE	17	SPONSOR	23
SOSTITUZIONI	6	GUARITORE	17	HOUSE RULES	25
LANCIARE LA PALLA	7	AVVIARE UNA LEGA	18	LE COPPE BLOOD BOWL BRAWL	25
HAND-OFF	7	PUNTI FUORICLASSE	18	INCENTIVI	26
INTERCETTO	7	GUADAGNARE SPP	18	ELENCO ABILITA'	36
FUMBLE	8	TABELLA DEI PUNTI SPP	18	LE SQUADRE	45

Questo non è in nessun modo un documento ufficiale ma una traduzione amatoriale che racchiude tutto il materiale utilizzato nella Piacenza Blood Bowl League, pertanto potrebbe contenere errori. Se si hanno dubbi controllare sulle versioni ufficiali

Prima di iniziare, sarebbe bene leggere per intero queste regole almeno una volta, per farsi un'idea di ciò che stai facendo. 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, 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 piazierà 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 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 la sezione "Rimbalzi") e si ferma. Se la palla termina in una casella occupata da un giocatore, il giocatore deve cercare di afferrare la palla (vedi la sezione "Ricevere"). 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. 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 (opzionale) 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

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.

AZIONI DEI GIOCATORI

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 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. Versione DZ2 SPIKE4- 2019 - 1.2

-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 Blitzer (i Blitzer 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.

-Hand-off: il giocatore può Muovere un numero di caselle pari al suo MO. Alla fine del Movimento il giocatore può dare la palla ad un altro giocatore adiacente. **IMPORTANTE:** questa azione non può essere dichiarata da più di un giocatore per turno di squadra.

-Fallo: il giocatore può Muovere un numero di caselle pari al suo MO. Alla fine del Movimento il giocatore può effettuare un fallo su un giocatore a terra. **IMPORTANTE:** questa azione non può essere dichiarata da più di un giocatore per turno di squadra.

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)
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)
3. un giocatore della squadra in movimento cerca di Raccogliere la palla e fallisce
4. viene segnato un Touchdown
5. scade il limite di tempo di quattro minuti a disposizione della squadra se vengono usati
6. un tentativo di lancio termina in Fumble anche se un giocatore della sua squadra recupera la palla
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)
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.

TABELLA DELL'AGILITÀ						
AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Esito del dado	6+	5+	4+	3+	2+	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).

SMARCASI - 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. 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.

Modificatori per Smarcarsi	
Eseguire un tiro per Smarcarsi	+1
Per ogni 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 sezione Rimbalzi. 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 non riesce ad afferrare 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.

Modificatori per Smarcarsi	
Raccogliere la palla	+1
Per ogni Zona di Placcaggio avversaria sulla casella dove si trova la palla	-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.

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.

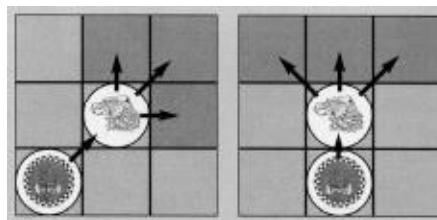
Nota che è sempre l'Allenatore del giocatore che effettua il Blocco a tirare i dadi, ma è l'Allenatore del giocatore più forte che ne sceglie il risultato.

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

Gli esiti

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

Spinte (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. 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 la sezione 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.



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

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). 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 la sezione "Rimbalzi") dopo aver effettuato i tiri Armatura ed Infortunio (se necessario).

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.

INFORTUNI e FERITE - Injuries e Casualties

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 seguente per vedere quale Infortunio ha subito quel giocatore.

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 Kickoff, 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 utilizzarlo 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 per scoprire che cosa è successo esattamente al giocatore

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.

Perde la prossima: scrivi una 'M' 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 segna una 'C' nella casella Infortuni della 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!

D68	Effetto
11-38	Nessun effetto permanente
41-48	Perde la prossima
51-52	Infortunio cronico
53-54	-1 MO
55-56	-1 VA
57	-1 AG
58	-1 FO
61-68	Morto!

ALZARSI IN PIEDI - Standing up

Un giocatore può alzarsi in piedi all'inizio di un'Azione al costo 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 effettui un go for it (vedi più avanti). 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

Regular Throwing Ranges

13	B	B													
12	B	B	B	B	B										
11	B	B	B	B	B	B									
10	L	L	L	B	B	B	B	B							
9	L	L	L	L	B	B	B	B	B						
8	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B					
7	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B					
6	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B				
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B			
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

T Thrower's Square **L** Long Pass Range
Q Quick Pass Range **B** Long Bomb Pass Range
S Short Pass Range

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.

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

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).

INTERCETTO - Interception

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.

Modificatori per Intercettare

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

LANCIARE - Throwing

Prima di Muovere il giocatore, l'Allenatore deve dichiarare che sta per effettuare un'azione di Passaggio. Si può effettuare 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. 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, o la tabella. 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

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. 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.

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 bassetta 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 la sezione Rimbalzi)

MODIFICATORI PER RICEVERE

Ricevere un Lancio Accurato o Hand-off	+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

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.

RIMESSE IN GIOCO - Throw-ins

Quando la palla finisce fuori dal campo, viene ributtata immediatamente 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. 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. 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. Se la palla atterra in una casella vuota la palla rimbalza.

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!

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.

FALLI - 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 perdonano 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.

Gli Arbitri occasionalmente, 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!!!).

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.

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 Pass 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.

LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE Weather

All'inizio della partita ogni allenatore lancia 1D6 sommandoli e si confronta il risultato sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche che segue, per scoprire com'è il tempo per quella giornata.

TABELLA DELLE CONDIZIONI F 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 nevicata! 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.

TABELLA DELLE CONDIZIONI F ATMOSFERICHE INVERNALI

2D6	Esito
2	Venti Ululanti: i fan tremano a causa del vento orribile che soffia sul campo. Qualsiasi tentativo di passaggio ha un modificatore addizionale di -1. Ogni Allenatore tira un D6 (ripetendo i pareggi); il vento soffia verso la Zona di Meta del giocatore che perde. Ogni volta che la palla devia per un calcio d'inizio o un passaggio inaccurato verrà spinta lungo il campo. Prima di effettuare il tiro Deviazione colloca la sagoma -rimessa sulla palla, in modo che il risultato 3-4 punti nella stessa direzione del vento, poi tira un D6 e muovi la palla di una casella nella direzione corrispondente. Ripeti questa procedura una seconda volta, poi fai deviare la palla come di consueto.
3	Gelo: un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Ogni volta che un giocatore viene Atterrato, aggiungi 1 al risultato del tiro Armatura
4-10	Fresco: fa freschetto, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno! Questo risultato viene considerato "Bel Tempo".
11	Nevicata Pesante: la visibilità è bassa, il suolo è scivoloso e non è possibile vedere gli ostacoli, dunque è molto difficile effettuare blocchi efficaci. Ogni volta che un giocatore effettua un'azione di Blitz, la sua Forza è ridotta di 1 per la durata di quell'Azione.
12	Tormenta: fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita vada avanti! Qualsiasi giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e finisce Atterrato con un esito di 1-2, e possono essere tentati Lanci solo alle distanze di Veloce e Corto.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE DEL SOTTOSUOLO

2D6	Esito
2	Ebollizione Sotterranea: i giocatori restano di stucco vedendo il liquido viscoso che cominciano a filtrare tra le crepe in campo. Che sia un fenomeno naturale, il risultato di un sabotaggio o un segnale allarmante che gli stadi non andrebbero costruiti sopra le fogne, di certo non è un bello spettacolo. Tutti i giocatori sul campo sottreggono 1 dal loro MO, ma possono tentare di Scattare una volta in più quando si muovono (tre volte o quattro se hanno l'abilità Sprint)
3	Fosco: le torce andrebbero sostituite e le ombre si allungano. I passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale (arrivando rispettivamente a -2 e -3). Inoltre, i giocatori che tentano di Scattare per la seconda volta durante un'Azione (o per la terza volta se hanno l'abilità Sprint) inciampano e sono Atterrati con 1 e 2 sul tiro di dado.
4-10	Non Male: forse sentirai la mancanza della luce del sole, ma le condizioni sono migliori del previsto. E' considerato come "Bel Tempo" ai fini del risultato
11	Geysir Termale: getti di vapore cominciano a fischiare dalle fenditure a terra, poi eruttano soffioni di gas fumante. Se un giocatore della tua squadra è Atterrato (non solo collocato Prono), tira un D6. Con 1, si apre un geysir termale e viene scagliato in aria. Fallo deviare di D3 caselle in una direzione casuale (ignorando le caselle su cui passa). Se atterra su una casella occupata, continua a spostarlo nella stessa direzione finché non atterra in una casella vuota o esce dal campo. Quando effettui il tiro infortunio per il giocatore scagliato in aria, aggiungi +2 al risultato
12	Attività Sismica: oh oh, forse era una scossa? Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza uguale o superiore a 5. Se il risultato è 6 o più, dall'alto piovono rocce. Ogni Allenatore tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie uno dei propri giocatori, quel giocatore è Atterrato da una pietra caduta e l'Allenatore Avversario effettua un tiro infortunio. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!

CONDIZIONI ATMOSFERICHE PER STAGIONI**TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE PRIMAVERILI – dal 21 marzo al 21 giugno**

2D6	Esito
2	Rugiada del Mattino: il campo è ricoperto di rugiada lasciata dalla fredda notte che rende tutto un po' più scivoloso. Qualsiasi giocatore che prova a fare un Go For It! scivola e viene Atterrato con un risultato di 1-2, e qualsiasi tentativo di Raccogliere la palla ha un modificatore di -1.
3	Fiori che Sbocciano: i fiori sono in erba ed il polline volteggia nell'aria, costringendo l'arbitro affetto dalla febbre da fieno a cercare un rifugio. I giocatori non possono essere espulsi per i falli anche se si ottiene un doppio con il lancio dei dadi sul tiro Armatura o Infortunio.
4-10	Temperato: né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.
11	Nebbia Fitta: una fitta nebbia è calata sul campo, la visibilità è bassa. I giocatori possono muoversi al massimo di 6 caselle, sebbene possono fare Go For It! dopo le 6 caselle. Inoltre possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti.
12	Venti Impetuosi: i venti fischiano attraverso lo stadio ed i giocatori riescono a malapena sentirsi uno con l'altro. Tirare un D6 ogni volta che un giocatore desidera usare una ReRoll di squadra. Con un risultato di 2+ può usarlo normalmente. Con un risultato di 1, si applica il risultato originale, ma il ReRoll non è perso e non conta come uso di un ReRoll per il turno.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE ESTIVE – dal 22 giugno al 22 settembre

2D6	Esito
2	Caldo Soffocante: è così caldo ed umido che alcuni giocatori collassano per colpi di calore. Tirare 1D6 per ogni giocatore alla fine di ogni Drive. Con un esito di 1 il giocatore va in panchina, non è disponibile per il prossimo kick-off
3	Astrogranito Sciolto: come i giocatori sono afflitti dal clima rovente, così lo sono pure i campi, che si "sciogliono" letteralmente. I giocatori che tentano un Go For It! possono muovere una casella in meno di quelle previste normalmente.
4-10	Bel Tempo: tempo splendido per giocare a Blood Bowl.
11	Raggi Solari Accecanti: senza nuvole sul campo il sole accecante rende impossibile vedere a distanza. Possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti, e con un modificatore -1 a causa dei raggi solari accecanti.
12	Monzone: una improvvisa raffica di pioggia torrenziale e venti forti si abbatte sul campo rendendo la palla scivolosa e incontrollabile in aria. Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla, inoltre questa rimbalza di una casella aggiuntiva in una direzione casuale quando rimbalza.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE AUTUNNALI – dal 23 settembre al 21 dicembre

2D6	Esito
2	Campo Ricoperto di Foglie: sembrerebbe che gli addetti alla manutenzione non abbiano fatto il loro lavoro nel migliore dei modi. Quando un giocatore è atterrato sottrarre uno dal risultato del tiro Armatura
3	Freddo Autunnale: l'inverno sta arrivando velocemente ed i giocatori sono restii a lasciare il calduccio delle panchine. Sottrarre uno dal risultato del tiro per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
4-10	Temperato: né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.
11	Acquazzone: piove e la palla è scivolosa e difficile da afferrare. Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.
12	Venti Forti: inizia il vento!!! Tirare usando la sagoma di deviazione per determinare la direzione del vento. Durante i Kick Off e i passaggi inaccurati, la palla devierà prima un D3 nella direzione del vento per poi rimbalzare normalmente.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE INVERNALI – dal 22 gennaio al 20 marzo

2D6	Esito
2	Venti Ululanti: i tifosi tremano a causa del vento terribile che soffia sul campo. Qualsiasi tentativo di passaggio ha un modificatore aggiuntivo di -1. Ogni Allenatore Capo tira un D6 (ripetendo i pareggi); il vento soffia verso la Zona di Meta del giocatore che perde. Ogni volta che la palla devia per un Kick Off o un passaggio inaccurato verrà spinta lungo il campo. Prima di effettuare il tiro Deviazione colloca la sagoma Rimessa Laterale sulla palla, in modo che il risultato 3-4 punti nella stessa direzione del vento, poi tira un D6 e muovi la palla di una casella nella direzione corrispondente. Ripeti questa procedura una seconda volta, poi fai deviare la palla come di consueto.
3	Gelo: un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Ogni volta che un giocatore viene Atterrato, aggiungi 1 al risultato del tiro Armatura.
4-10	Fresco: fa freschetto, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno! Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.
11	Nevicata Pesante: la visibilità è bassa, il suolo è scivoloso e non è possibile vedere gli ostacoli, dunque è molto difficile effettuare blocchi efficaci. Ogni volta che un giocatore effettua un'azione di Blitz, la sua Forza è ridotta di 1 per la durata di quell'Azione.
12	Tormenta: fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita ancora vada avanti! Qualsiasi giocatore che prova a muoversi di una casella extra (Go For It!) scivola e viene Atterrato con un risultato di 1-2, e possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti.

GLI STADI DI BLOOD BOWL

Non tutti gli stadi sono uguali, alcuni sono più sfarzosi, altri hanno delle superfici di gioco bizzarre. La partita viene sempre giocata in campi diversi che ospitano le varie partite.

All'inizio della partita ogni allenatore lancia 1D6 sommandoli e si confronta il risultato sulla tabella degli stadi per scoprire in che stadio si disputerà la partita

2D6	Esito
2-3	Lo stadio ha una superficie di gioco, meglio descritta come, non-standard. Tirare un D6 sulla tabella delle superfici inusuali di gioco per determinare un attributo
4-5	Il personale dello stadio chiaramente attribuisce la priorità alla violenza sanguinaria maggiore rispetto alla corretta manutenzione. Tirare un D6 sulla tabella degli stadi mediocri per determinare un attributo
6-8	La partita sta avvenendo in uno stadio medio stabile, che non ha attributi
9-10	Lo stadio è molto più impressionante della maggior parte! Tirare un D6 sulla tabella degli stadi di lusso per determinare un attributo
11-12	La folla di casa dello stadio è strana, a dir poco. Tirare un D6 sulla tabella della folla locale per determinare un attributo

Tabella delle superfici inusuali

D6	Attributo
1	Acquitrino. Il campo è inondato! Se un giocatore cade a terra mentre effettua un Go For It o mentre si Smarca, sottrarre 1 dal risultato del tiro di armatura. Inoltre, ogni volta che un giocatore si riprende dall'essere stordito, lancia un D6. Con un risultato di 1, stare a faccia in giù nell'acqua non lo ha affatto favorito, e rimane stordito per un altro turno
2	Campo Inclinato. Lo stadio è costruito su un serio pendio. All'inizio del primo Drive, lanciare un D6. Con 1-3, il campo è inclinato verso la zona di meta della squadra che riceve, e con 4-6, è inclinato verso la zona di meta della squadra che calcia. Ogni volta che il pallone rimbalza, non disperdere la palla come di consueto; Invece, utilizzare la sagoma della rimessa in campo, orientata in modo che i risultati 3-4 puntino verso la pendenza. Inoltre, i giocatori possono tentare di effettuare un Go For It aggiuntivo, fintanto che li avvicina alla zona di meta in fondo alla pendenza. A metà tempo, le squadre si scambiano e l'inclinazione pende nel modo opposto
3	Ghiaccio. Uno sport violento sul ghiaccio? Non prenderà mai piede. Dopo che una palla rimbalza, si muove un'altra casella nella stessa direzione. Inoltre, ogni volta che un giocatore cade, scivola in una direzione casuale (utilizzare la sagoma di dispersione e il D8). Se scivolano in una casella occupata, non si muovono. Se scivolano fuori dal campo, si effettua un tiro infortunio per loro normalmente. Se scivolano in una casella con una palla, la palla rimbalza. Si noti che i giocatori si presume siano attrezzati con un kit adeguato, pattini per ghiaccio, racchette da neve o tacchetti incantati - in modo che il loro movimento non venga compromesso.
4	Astrogranito. Questo sostituto artificiale della pietra era tutta la rabbia negli anni '80 e alcuni stadi lo mantengono per la sua superficie extra aderente (e il fatto che sia sempre divertente quando il giocatore cade!). Aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri di armatura. In aggiunta, se un giocatore fallisce un Go For It, lancia un D6. Con 1, 2 o 3, cade normalmente. Con un 4, 5 o 6, il giocatore rimane fermo e non c'è alcun turnover, ma non può tentare di effettuare nuovamente Go For It per questa azione
5	Fondo Sconnesso. La superficie di gioco in questo stadio è sconnessa e piena di crepe. Tutti i giocatori soffrono di una penalità di -1 al proprio MA per la durata di questa partita, fino ad un minimo di 3. Tuttavia, i giocatori possono effettuare Go For It una volta in più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori o quattro se un giocatore ha l'abilità sprint)
6	Pietra solida. Gli stadi dei nani hanno iniziato questa tendenza con le loro piazzole in marmo lucido, e negli ultimi anni gli stadi di pietra sono diventati più popolari. Se la palla rimbalza in una casella non occupata, rimbalza una volta in più. Inoltre, aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri Infortuni

Tabella degli stadi mediocri

D6	Attributo
1	Funzionari apatici. Forse non sono pagati abbastanza o sono solo un po' annoiati, ma i funzionari di questo locale non sono tutti vigili. Ogni squadra riceve una bustarella bonus per entrambi i due tempi di gioco
2	Stand stupefacenti. Non ci sono posti sufficienti, ci sono unghie attaccate su ogni superficie e c'è uno strano odore che proviene da qualche parte. Alla fine di ogni Drive, ogni allenatore lancia un D6. Se il risultato è un 1, i loro tifosi ne hanno avuto abbastanza e se ne vanno, riducendo l'MT della squadra di 1 - questo può diventare negativo. Notare tuttavia che l'MT della squadra vincitrice alla fine della partita non può essere inferiore a 0!
3	Trappole scoperte. Per ragioni di bilancio o per ridere, le trappole in campo potrebbero essere meglio descritte come grossi fori scavati nel terreno. Se un giocatore si muove in una casella trappola (volontariamente o in altri modi), si viene contati come se fossero stati spinti nel pubblico. Se la palla si muove in una casella trappola, viene buttata indietro da un inserviente, disperdere la palla di un D6 di caselle in una direzione casuale
4	Righe Sbiadite. Il campo è poco più di un rettangolo di erba con una linea sbiadita che lo divide approssimativamente in due metà. Quando la squadra che calcia si schiera per il Drive, può scegliere di trattare la loro linea di scrimmage come la linea normale di scrimmage, o una fila di caselle più indietro nella propria metà, o una fila di caselle nella metà dell'altra squadra. Questo crea una linea di metà campo temporanea per questo kick-off che la squadra ricevente deve rispettare al momento dello schieramento dei propri giocatori e che viene utilizzata per l'assegnazione di un touchback. Inoltre, il limite di due giocatori per fascia durante lo schieramento non si applica a nessuna delle due squadre
5	Esposizione Disperata. I proprietari di questo stadio stanno offrendo incentivi per tutte le squadre disposte a giocare lì. Nella fase incassi e Fan Factor del post partita, ogni squadra riceve un ammontare di monete d'oro uguale al tiro di un D6x10.000 (effettuare un solo tiro e applicare il risultato a entrambe le squadre)
6	Dungeon Mal Costruiti. Le probabilità di mantenere un giocatore fallosa sotto chiave non sono molte, le serrature del dungeon sono inaffidabili e le sbarre sono sorprendentemente larghe. All'inizio di ogni Drive, quando si tira per vedere se i giocatori nel settore KO tornano nel settore Riserve, ogni allenatore lancia anche un D6 per ciascuno dei suoi giocatori che è stato espulso per qualsiasi ragione (fallo, usando un'arma segreta o qualsiasi altra cosa). Con un risultato di 5 o 6, il giocatore torna nel settore delle riserve e può essere utilizzato d'ora in poi normalmente

Tabella degli stadi di lusso

D6	Attributo
1	Bancarelle di Mercee. Dalle bandiere della squadra alle manone giganti e ritratti di legno dei giocatori popolari, questo stadio vende di tutto. Durante la fase di incassi e Fan Factor del post partita, ogni allenatore tira un D3 extra e lo aggiunge alla vincita totale
2	Reputazione Spettacolare. Questo stadio è conosciuto per i giochi spettacolari (e per lo show durante l'intervallo a metà tempo) che ospita, e le squadre in visita possono aspettarsi un considerevole contributo per rendere la partita più interessante. Durante il pre partita quando si scelgono gli incentivi, ogni allenatore lancia un D6, il risultato si somma e si moltiplica per 10.000. Il risultato sono incentivi in monete d'oro extra. Ogni squadra guadagna lo stesso ammontare di denaro
3	Studio di Trasmissione. Ogni partita giocata in questo stadio esce in diretta su una delle grandi reti. Gli Starplayer sono sempre pronti ad arrivare davanti a una camera, in modo che possano essere assunti per il gioco come un incentivo a 50.000 monete d'oro in meno del loro valore standard (minimo 10.000). Inoltre, quando si determina le modifiche al Fan Factor durante la fase di incassi e Fan Factor del post partita, aggiungere 3 al risultato del tiro di ciascun dado
4	Apotecari sul Posto. Questo stadio è talmente ben confortevole che alla squadra è assegnata un assistente medico di primo classe. Ogni squadra ha un Apotecario gratuito per l'utilizzo durante la partita. In aggiunta a qualsiasi Apotecario che possono avere sul loro foglio di squadra. Se alla squadra è vietato l'uso di un Apotecario, otterrà invece un reroll di squadra bonus
5	Campo chiuso. Il campo è circondato da un muro o è scavato nel terreno sotto forma di pozzo. I giocatori non possono essere spinti fuori dal campo. Se un giocatore esce dal campo per qualsiasi motivo, viene invece spinto contro muro dello stadio (che, nella maggior parte dei casi, è ornato di punte!). Il giocatore cade nella casella da cui è stato spinto e un tiro armatura viene effettuato per loro. Inoltre, la palla non può uscire fuori dal campo, se lo fa, torna indietro. La si rimette in gioco usando la sagoma per la rimessa in gioco normalmente, ma la palla si muove solo di un D3 anziché 2D6 caselle
6	Posti Vip. Questo stadio è ricco di comfort: sedili riscaldati, bar abbondanti e anche servizi igienici! Più buon umore significa un grande supporto per le squadre. All'inizio di ogni drive dopo il primo, ogni giocatore lancia un D3 e aggiunge il proprio MT. Se il risultato è superiore al numero di roli che hanno attualmente, ottengono un reroll di squadra bonus

Tabella della folla locale

D6	Attributo
1	Maniaci Ubriaconi. I tifosi locali sono un gruppo di pazzi rabbiosi, e questo è prima che cominciano a bere. Prima di tirare sulla tabella del kick-off, lanciare un D6. Se il risultato è un 1 (o un 1 o 2 nel secondo tempo o in un tempo supplementare), non tirare sulla tabella del kick off. Invece, lancia un altro D6. Con un risultato si 1 è GET THE REF, con un risultato di 2-3 è RIOT, con un risultato di 4-5 è THROW A ROCK e con un risultato di 6 è PITH INVASION
2	Gentaglia Chiassosa. Questa folla è uscita oggi per un buon tempo e sta cercando di essere coinvolta correttamente nel gioco! L'MT di entrambi gli allenatori è aumentato di 1, fino ad un massimo di +2. Inoltre, se un giocatore viene spinto nel pubblico, aggiungere 1 al risultato del tiro infortunio
3	Tifosi So-Tutto-Lo. Tutti in questa folla sembrano essere degli esperti sui punto più fini delle regole del gioco e le loro correzioni urlate non stanno facendo nulla per migliorare il temperamento dell'arbitro. Se un giocatore fa un'azione di fallo che comporta che il giocatore bersaglio viene rimosso dal campo e che il giocatore che ha commesso il fallo non viene visto, lancia un D6. Con 1, 2 o 3, l'indignazione urlata della folla convince l'arbitro e il giocatore viene espulso come se avessero tirato un doppio sul tiro armatura o infortunio
4	Pacifisti. La folla locale è molto più felice guardare la violenza piuttosto che farsi coinvolgere ... i lunatici! Se un giocatore subisce un infortunio per un risultato sulla tabella del kick off, tira un D6. Con un risultato di 4+, il risultato viene ignorato. Inoltre, se un giocatore viene spinto nella folla, tira un D6. Con un risultato di 4+, vengono messi direttamente nelle riserve
5	I tifosi del tempo. Forse questo stadio dà via un sacco di biglietti gratuiti perché almeno la metà della folla sembra che abbiano un posto preferito dove rimanere. All'inizio di ogni drive, tira un D6. Con un 1 o 2, un gran numero di tifosi è uscito mentre si giocava e a ciascun giocatore diminuisce l'MT di 1, questo può portarlo anche in negativo, tuttavia, l'MT della squadra vincitrice della partita non può essere inferiore a 0! Inoltre, se la palla esce dal campo, potrebbe richiedere più tempo per essere rimessa in gioco. Tira un D6, sottraendo 1 per ogni volta che i tifosi hanno lasciato questa partita. Con un risultato di 4+, la palla viene rimessa in gioco normalmente. In caso contrario, la palla viene rilanciata in campo alla fine del turno successivo (a meno che il drive non finisca nel frattempo). In entrambi i casi, la palla è rimessa in gioco dal quadretto da cui ha lasciato il campo
6	Solenne e silenzioso. Una vecchia leggenda sportiva racconta del dio Kri-wiket, che ha proibito qualsiasi rumore, oltre ad applausi educati nei giorni dove si gioca in suo onore. La folla allo stadio sembra determinata a seguire il suo insegnamento. Durante il gioco, ogni MT è conteggiato come 0 (viene utilizzato come normale nella sequenza post partita) le cheerleaders non hanno alcun effetto sui risultati di kick off. Se un giocatore viene spinto nella folla, può tornare in campo dopo che il giocatore che ha effettuato la spinta ha deciso se seguire o no. L'allenatore del giocatore spinto lo riporta sul campo in una casella che è a)adiacente al bordo campo e 2) il più vicino possibile al quadretto lasciato quando è stato spinto fuori dal campo. Se sono stati fatti cadere quando sono stati spinti fuori, vengono posti faccia in giù e subiscono un tiro armatura normalmente. Altrimenti, tornano a giocare in piedi

REGOLE PER GLI STADI

Diventare residenti

Se una squadra trova uno stadio che piace, potrebbe fare un offerta ai proprietari per averli come squadra residente. I vantaggi sono evidenti: un grande cartellone davanti con il suo nome, uno smisurato senso di importanza di sé e, soprattutto, la capacità di utilizzare i trucchetti dello stadio a loro vantaggio.

In una partita di lega, una squadra può tentare di stringere un accordo di residenza con lo stadio in cui hanno giocato, purché abbia un attributo speciale e non è già uno stadio personale di un'altra squadra. Questo avviene all'inizio della fase incassi e Fan Factor nel post partita. L'allenatore della squadra interessata tira un D6 sulla tabella sottostante, applicando i relativi modificatori:

La squadra ha vinto la partita	+1
La squadra ha perso la partita	-1
La squadra ha uno sponsor maggiore	+2
La squadra ha un Fan Factor di 8+	+2
La squadra ha un Fan Factor di 13+	+4

D6	Risultato
5 o meno	Respinto! I proprietari dello stadio non sono convinti, e l'affare non è fatto
6-8	Ti costerà ... I proprietari dello stadio lasciano che la squadra rimanga in giro ... per una piccola donazione. L'accordo è fatto, ma tutte le vincite della squadra di questa partita sono perdute, se l'allenatore desidera, possono rifiutare l'offerta e mantenere le vincite
9 +	Offerta incondizionata. I proprietari sono felici dell'offerta della squadra e l'affare è fatto

Prendere nota dello stadio sul roster della squadra. Naturalmente, il nuovo stadio personale del team dovrebbe avere un nome e deve essere annotato il suo attributo speciale. Una squadra può avere solo uno stadio personale, tuttavia, in qualsiasi momento, può annullare il contratto (ad esempio dopo aver giocato a un altro stadio che si preferisce) spendendo 50.000 monete d'oro per coprire i costi di movimento.

Se entrambe le squadre vogliono organizzare un accordo nello stesso stadio dopo una partita, entrambi tirano sulla tabella qui sopra e solo il giocatore con il risultato più alto fa l'offerta. Se entrambi i giocatori tirano lo stesso risultato, non viene offerto un accordo a nessuno.

Giocare in uno stadio personale

Solo perché una squadra ha uno stadio personale, ciò non significa che si giocherà sempre lì, dopo tutto, nessun giocatore di Blood Bowl desidera rinunciare alla carriera in vari stadi! All'inizio di ogni partita, prima di tirare sulla tabella degli stadi casuali, controllare se una delle due squadre ha uno stadio personale. Se una o entrambe le squadre lo hanno, gli allenatori dovrebbero tirare un D6 ciascuno, rollare i pareggi. L'allenatore vincente viene tirato quini sulla tabella degli stadi casuali. Se il risultato è 6-8, il gioco si svolge in uno stadio regolare medio, normalmente. Altrimenti l'allenatore può scegliere di giocare nel proprio stadio personale (usando il suo attributo) anziché tirare sulle tabelle degli altri stadi. In una lega, una squadra può affrontare un'altra squadra presso il suo stadio personale solo una volta; Se giocano di nuovo contro la stessa squadra nella stessa stagione, contano come non avere uno stadio personale.

Quando una squadra gioca nel loro stadio personale, tirano un D3 extra per determinare quanti tifosi vengono per guardarli. Inoltre, è chiaro che giocare contro una squadra in casa loro può essere svantaggioso, quindi è comune appianare il divario per la squadra ospite. L'avversario di una squadra che sta giocando nel loro stadio personale ottiene ulteriori 50.000 monete d'oro per l'acquisto di incentivi

Infine, se un giocatore della squadra di casa viene spinto nella folla, lancia un D6. Con un 5 o 6, sono salvaguardati dai fans locali e vengono messi direttamente nelle riserve invece di subire un tiro infortunio.

Perdere la Residenza

Quando le cose vanno per il peggio, i possessori degli stadi hanno una incredibile abilità per trovare scappatoie anche nei contratti di residenza più ben formulati e di interrompere l'affare.

Se una squadra con uno stadio personale perde una partita (sia che si sia svolta nello stadio personale o altrove), potrebbe perdere la propria residenza. Naturalmente, il pubblico e i fans potrebbe avere una forte argomentazione nel loro lavoro! Tira un D8 all'inizio della fase ingaggia e licenzia nel post partita. Se il risultato è superiore al Fan Factor della squadra, o è un 8, vengono scaricati dallo stadio e perdono la loro residenza, cancella lo stadio dal roster. Altrimenti, la squadra è autorizzata a rimanere. Dopo il tiro, l'allenatore può addolcire l'affare spendendo oro dalla tesoreria, ogni 30.000 monete d'oro spese si sottrae 1 dal risultato del dado. Un tiro di 8 non può essere modificato in questo modo.

Prenderne Possesso

Per una squadra di successo, possedere il loro stadio di casa è un vero segno di prestigio e può anche essere un investimento sano! Una squadra con uno stadio personale può acquistare il loro stadio durante la fase ingaggia e licenzia, indipendentemente dal fatto che hanno giocato quella partita nel loro stadio personale. Il costo per acquistare uno stadio è di 250.000 monete d'oro. Se la squadra paga questa somma, dovrebbe aggiornare il loro roster per mostrare che sono i proprietari del loro stadio personale. Una squadra può possedere solo uno stadio alla volta e non possono avere una residenza in uno stadio diverso mentre lo posseggono. Se lo desiderano, devono prima vendere come descritto più avanti in questa pagina.

Quando una squadra gioca in uno stadio che possiede e vince, la loro vincita è aumentata di un D3 x 10.000 monete d'oro, aggiungendo il loro MT al tiro del D3. Se giocano in un stadio che posseggono e perdono, le loro vincite sono diminuite di un D3 x 10.000 monete d'oro, deducendo il loro MT dal tiro del D3 (l' MT non può portare il risultato del D3 a meno di 0 e non può portare le loro vincite sotto lo 0)

Una cosa molto importante, una squadra che possiede il suo stadio non è mai a rischio di perdere la sua residenza, non importa quante partite perde.

Pagamenti parziali

Diverse banche, sempre consapevoli del fatto che le squadre di Blood Bowl spesso lottano per risparmiare abbastanza soldi per acquistare uno stadio, offrono un sistema a coloro che desiderano acquistarne un prato centrale circondato da tribune. Invece di pagare l'importo totale per uno stadio, una squadra può spendere 70.000 monete d'oro durante la fase di ingaggio e licenzia nel post partita. Questo mette 50.000 monete d'oro nel fondo per lo stadio della squadra (gli altri 20.000 vanno ... altrove), che deve essere annotato nel roster della squadra. Una squadra può effettuare pagamenti multipli nel fondo per lo stadio dopo una partita, se lo desiderano. La squadra usa l'oro nel fondo per lo stadio come sconto sul prezzo dello stadio; Per esempio, se una squadra ha 100.000 monete d'oro nel fondo per lo stadio, potrebbero acquistare uno stadio per 150.000 monete d'oro. Il team non può accedere ai soldi del fondo per lo stadio, non importa quanto vorrebbero; Inoltre, se la squadra perde la sua residenza, il fondo per lo stadio non viene influenzato. L'unico modo per eliminare l'oro dal fondo per lo stadio è che la squadra acquisti uno stadio, al momento in cui il fondo viene svuotato.

Vendere

La squadra che possiede uno stadio può scegliere di venderlo (la partita non deve aver luogo in quello stadio). La squadra rimane ancora come squadra residente nello stadio, ma non lo possiede più. Notare che se hanno perso la partita precedente, non hanno bisogno di tirare per vedere se perdono la loro residenza (questa volta). Per fare la vendita, l'allenatore della squadra lancia un D6 nella tabella sottostante per vedere se ha successo la vendita

D6	Risultato
1	Truffati. attraverso rapporti di dubbia provenienza in effetti, una terza parte acquista lo stadio per una miseria. La squadra non possiede più lo stadio e riceve 2D6 x 10.000 monete d'oro
2-5	Venduto. Questo è il modo normale di fare le cose, dopo tutto, l'usura sullo stadio di Blood Bowl è piuttosto eccessivo! La squadra non possiede più lo stadio e riceve 100.000 monete d'oro più un ulteriore 2D6 x 10.000 monete d'oro
6	Affare! Non si mette in dubbio come lo hai fatto, basta che tu l'abbia fatto. La squadra non possiede più lo stadio e riceve 250.000 monete d'oro

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 del tuo Fan Factor al totale. Moltiplica quindi l'esito finale per 1000.

MT FAME

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 (Fan Advantage ModifiEr – FAME) che può influenzare alcuni risultati nella Tabella del Kickoff 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.

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 Kick-off
- risolvi gli esiti del Kick-off
- rimbalza o ricevi la palla, o assegna il Touchback

TABELLA DEL KICKOFF

2D6	Esito
2	GET THE REF - 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	RIOT - 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	PERFECT DEFENSE - 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	HIGH KICK - 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	CHEERING FANS - Tifo Assordante : Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge il proprio MT 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
7	CHANGING WEATHER - Cambia il Tempo : esegui un nuovo lancio sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche. 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	BRILLANT COACHING - Allenamento Brillante : Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge al risultato il proprio MT 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	QUICK SNAP - 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 - 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	THROW A ROCK - 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	PITCH INVASION - Invasione di campo : Ciascun Allenatore lancia un D6 per ciascun giocatore avversario in campo, aggiungendo il proprio MT 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.

Scegliere un giocatore a caso

Molti degli esiti della Tabella del Kick-off richiedono che un Allenatore "sceglia un giocatore a caso". Esistono dadi a 16 facce oppure si può scegliere una modalità comoda.

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.

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

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. Puoi discutere la chiamata quando uno dei tuoi giocatori viene espulso per aver commesso un fallo o aver usato un'arma segreta. Lancia un D6. Con un risultato di 6, l'arbitro accetta le tue argomentazioni (o almeno crede alle tue minacce sottilmente velate) e il giocatore in questione viene messo fra le riserve invece di essere espulso definitivamente. Con un risultato di un 1, l'arbitro ne ha avuto abbastanza e ti sfida espelle da campo!

Per il resto della partita non si può discutere più alcuna chiamata, e se il risultato "Brillant Coaching" esce durante il Kick-off, sottrarre 1 dal tuo tiro di dado.

Se lo desideri, puoi utilizzare un modello adeguatamente impressionante per rappresentare la versione Blood Bowl di te stesso.

Assistenti Allenatori Assisient Coach

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. 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!

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, 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, 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 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.

INIZIARE UNA LEGA DI BLOODBOWL

Tesoreria

Ogni Allenatore inizia con un tesoro di 1.050.000 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 Team Value

Nelle partite di Lega, il "Valore" di una squadra influisce la sua capacità di ottenere Incentivi e sull'ammontare delle sue Spese di Gestione. Il Valore di Squadra (spesso abbreviato con TV) 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, dei Reroll di squadra e del Fan Factor. 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.

PUNTI FUORICLASSE Star Player Points

I giocatori possono guadagnare Punti Fuoriclasse (SPP) nelle partite di Lega. 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 durante 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.

COME SI GUADAGNANO GLI SPP

I Punti Fuoriclasse si guadagnano compiendo le seguenti azioni:

Completi (COMP): 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 SPP. Questo è detto un "completo".

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

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

Ferite (CAS): 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 (incluse 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 (MVP): alla fine della partita ogni allenatore sceglie 3 giocatori del proprio Team e tira un D3 per scegliere uno a caso. Quel giocatore riceve il Most Value Player (MVP) e guadagna 5 SPP.

IMPORTANTE: una squadra che abbandona l'incontro deve consegnare il proprio MVP alla squadra avversaria (cioè, l'Allenatore vincente ottiene 2 MVP ed il perdente nessuno).

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 PUNTI F FUORICLASSE		
Per Passaggio Completato		1 SPP
Per Ferita		2 SPP
Per Intercetto		2 SPP
Per Touchdown		3 SPP
Per Migliore in Campo		5 SPP
SPP	Titolo	Skill Aggiuntive
0-5	Matricola	0
6-15	Esperto	1
16-30	Veterano	2
31-50	Fuoriclasse	3
	Emergente	
51-75	Fuoriclasse	4
	Quattro	
76-175	Superstar	5
176+	Leggenda	6

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. 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.

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

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.

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. 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 infortni 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

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.

SEQUENZA PRE-PARTITA

1. tira sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche

-Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 e consultano il totale sulla tabella del Clima per determinare come sarà il tempo durante la partita.

2. tira sulla Tabella delle Condizioni dello Stadio

-Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 per determinare il tipo di stadio in cui si gioca la partita.

3. selezionare gli Incentivi gli Incentivi

-Vedi tabella più avanti.

4. determinare il numero di spettatori e l'MT

4. tira per chi Calcia

-Gli Allenatori Capo tirano una moneta o un dado e il vincitore decide se calcia o riceve nel primo drive.

SEQUENZA POST-PARTITA

1. Tiri Avanzamento

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo sceglie tre giocatori della propria squadra e tira un D3 per sceglierne uno a caso. Quel giocatore riceve il MVP.

- Tira per gli avanzamenti di qualsiasi giocatore che ha guadagnato punti SPP sufficienti ad ottenerne uno. Annota gli eventuali cambiamenti dei valori del giocatore causati dagli avanzamenti.

- Se attualmente hai un contratto di Sponsorizzazione Maggiore con McMurty's, i giocatori della squadra non possono migliorare le loro MO o AG. Se attualmente hai una Sponsorizzazione Maggiore con Steelhelm Sporting Emporium, quando effettui il tiro Miglioramento puoi approfittare per tirare tre dadi anziché due e poi scartare un risultato (vedi tabella OTTENERE UNO SPONSOR).

2. Aggiorna le caratteristiche della squadra

3. Appunta fortuna e fama

- Una squadra può tentare di ottenere un accordo per uno "stadio di casa" per quello stadio in cui ha appena giocato a patto che non abbia un Attributo speciale o non sia lo "stadio di casa" di un'altra squadra. L'Allenatore Capo tira un D6 sulla tabella DIVENTARE SQUADRA DI CASA IN UNO STADIO.

- Ogni Allenatore Capo genera ricompense per la partita tirando un D6 e sommando il risultato alla FAMA della propria squadra. La squadra riceve tale quantità x 10.000 gp come ricompensa per la partita. Se ha vinto o pareggiato ricevi 10.000 gp addizionali. Se hai vinto la partita puoi pure decidere di ripetere il tiro del tuo D6, ma devi accettare il secondo risultato anche se è peggiore del primo. Ricordati che le squadre che si arrendono non ricevono ricompense. Se la tua squadra ha uno o più Sponsors continuativi, ricevi D3x10.000 gp addizionali per ciascuno, rischiando però di contrariarli. Se la tua squadra ha uno stadio di casa e la partita è stata giocata lì, le ricompense variano a seconda che abbia vinto o perso.

- Se lo desideri, puoi porre fine a uno Sponsor Continuativo o alle eventuali Sponsorizzazioni Maggiori di McMurty's, Farblast & Sons e Steelhelm Sporting.

- Se hai vinto la partita tira 3D6: se il risultato è maggiore del tuo attuale Fan Factor aumentalo di 1; Se hai perso la partita tira 2D6: se il risultato è minore del tuo attuale Fan Factor riducilo di 1; Se hai pareggiato tira 2D6: il Fan Factor della tua squadra aumenta di 1 se il risultato è maggiore del tuo attuale Fan Factor, mentre diminuisce di 1 se è inferiore.

- Se lo desidera l'Allenatore Capo può trovare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il Fan Factor e gli eventuali modificatori e consulta la tabella OTTENERE UNO SPONSOR.

4. Ingaggia e Licenzia

- Se la tua squadra ha perso la partita e ha uno stadio di casa (che tu ci abbia giocato o meno), tira per vedere se vieni cacciato. Se lo stadio di casa è di tua proprietà, non puoi essere cacciato.

- Se la tua squadra possiede uno stadio, puoi decidere di venderlo.

- Rimuovi dalla scheda eventuali giocatori morti. Se la tua squadra ha la Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild, ricevi il rimborso dell'assicurazione. Tira il dado per stabilire se vengono a riscuotere (vedi tabella OTTENERE UNO SPONSOR).

- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro nei suoi Fondi per comprare nuovi giocatori e staff di Allenamento, e/o licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi. Inoltre, ogni Allenatore Capo può scegliere di spendere l'oro dei suoi Fondi per aumentare le Ripetizioni della squadra. Aggiungere una ripetizione costa il doppio della cifra indicata nella lista di squadra, ma si aggiunge solo il costo base (non doppio) al valore totale della squadra. In questa fase poi anche rimuovere qualsiasi ripetizione di squadra dal roster se lo desideri; In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere uno starplayer al proprio roster o mettere da parte i fondi per comprare uno stadio (vedi paragrafi INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER, e ASSUMERE LA PROPRIETÀ DI UNO STADIO).

- Se una squadra ha nel proprio roster qualsiasi Journeyman/vagabondo, (vedi fase 5 - Preparati per la prossima Partita!), l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente pagando il suo costo da Pivello. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul roster per poter ingaggiare Juorneymen. Se ingaggiato, un Journeyman perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali punti Star Player guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella dei Miglioramenti.

- Se la squadra ha nel roster una Starplayer, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla (vedi paragrafo INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER).
- Una Squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario

5. Prepararsi per la prossima partita

- Se uno dei Team ha almeno 100.000 monete d'oro nella propria tesoreria, il suo allenatore deve tirare sulla tabella degli errori costosi
 - Se la tua squadra dispone ora per la prossima partita di 10 giocatori o meno, puoi includere in squadra dei Journeyman gratuitamente, fino a che la tua squadra non può disporre di 11 giocatori per la partita successiva. Un Journeyman appartiene sempre alla posizione che ammette 0-16 o 0-12 giocatori acquistabili della tua Lista di Squadra, conta per il suo normale costo di Matricola per il TV totale, ma possiede l'Abilità Loner in quanto non abituato a giocare con la tua squadra. I Journeyman possono portare il totale dei giocatori inseriti in squadra (incluso gli infortunati) oltre i 16 in questa fase.
 - Calcola il nuovo TV totale e registralo sulla scheda. Il TV si calcola sommando il valore di tutti i giocatori (inclusi i valori aggiuntivi degli Avanzamenti), dello staff, dei Reroll e del Fan Factor. Non ne fanno parte il denaro incluso nella Tesoreria e i giocatori che perderanno il prossimo incontro per infortunio.
- Se lo desideri, puoi porre fine alla Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild

ULTIMA PARTITA

Risolvere la pausa

Nella sequenza post-partita della tua ultima partita della stagione, la fase prepararsi per la prossima partita viene sostituita con la fase pausa

- Tira un D6 per ciascun allenatore sul roster che ha completato almeno due stagioni. Se ottieni un risultato inferiore al numero di stagioni che ha completato, ne ha avuto abbastanza della violenza e vuole ritirarsi. Metti un segno di spunta nella casella R.
- Tira un D6 per ogni giocatore che ha un cronico/niggling. Con un 4+, il tempo lontano dal campo fa miracoli e l'infortunio viene rimosso dal roster. Se hai l'apotecario aggiungi 1 ad ogni risultato
- Tira 2D6. Se il risultato è inferiore al tuo Fan Factor perdi un D3 di Fan Factor.
- Determina il tuo nuovo fondo di partenza in caso si volesse riutilizzare la squadra per leghe future

Raccogliere i Fondi

All'inizio di ogni nuova stagione i Team hanno a disposizione 1.050.000 monete d'oro, i Team che tornano invece aggiungono anche:

- La cassa rimasta dalla scorsa lega
 - 20.000 per ogni match giocato nella scorsa lega nella regular season
 - 10.000 per ogni match giocato nella scorsa lega nei play off
 - 5.000 per ogni TD fatto nella scorsa lega
 - 5.000 per ogni CAS fatta nella scorsa lega
- Arrotondare per difetto ai multipli di 10.000 inferiori il totale

Riconvocare

Se si vuole riprendere in mano di nuovo squadre veterane bisogna seguire quanto segue:

- il Fan Factor resta invariato ed è gratuito. Se si vuole aumentare si dovranno pagare 10.000 monete d'oro per ogni punto
 - Oltre che ha comprare nuovi giocatori si possono reingaggiare anche i giocatori della scorsa stagione pagandone il loro valore, aggiungi 1 al numero di stagioni disputate nella colonna S. I giocatori che vogliono ritirarsi dovranno essere pagati 20.000 monete d'oro in più per ogni stagione che hanno giocato. Questo non modifica il valore del giocatore sul roster
- Ogni giocatore che se ne vuole andare e che non gli viene rinnovato il contratto può diventare assistente allenatore gratis.

SPESE DI GESTIONE Spiralling Expenses

Le squadre di successo possono arrivare a valere una fortuna col miglioramento dei giocatori e la crescita del Team. 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 dai propri Incassi. Le Spese di Gestione vengono detratte alla fine della partita, durante il passo 3 dell'aggiornamento del Foglio di Squadra.

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

ABBANDONO

Un Allenatore che abbandona un incontro 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 suo MVP per questa partita. In aggiunta, lo sconfitto perde automaticamente un punto di Fan Factor 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 un D6. Esegui un tiro di dado separato per ogni giocatore con 51 SPPs o più per vedere se lascia la squadra.

ERRORI COSTOSI

Dopo aver tirato per gli incassi ed aver effettuato eventuali acquisti se si hanno almeno 100.000 di monete d'oro in cassa si tira un d6 e si consulta questa tabella

D6	100.000 – 190.000	200.000 – 290.000	300.000 – 390.000	400.000 – 490.000	500.000 +
1	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe	Catastrofe	Catastrofe
2	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe	Catastrofe
3	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe
4	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore
5	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore
6	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore

Crisi scongiurata: non succede nulla

Incidente minore: perdi un D3 x 10.000 monete d'oro

Incidente maggiore: perdi metà della tua cassa arrotondato per eccesso ai multipli di 10.000 superiori

Catastrofe: perdi tutta la tua cassa tranne 2D6 x 10.000 monete d'oro

INSERIRE NEL ROSTER UNO STARPLAYER

Quando crei una squadra all'inizio della lega, o quando compri giocatori durante il post partita, gli allenatori possono aggiungere Starplayer nel roster pagandoli il loro costo normale. Lo Starplayer deve essere uno di quelli che può giocare per la squadra. Un giocatore così acquistato viene definito Starplayer di Squadra, e la squadra con uno Starplayer di Squadra può aggiungere un solo Starplayer come incentivo, al posto di due.

Lo Starplayer di Squadra non può essere acquistato da nessun'altra squadra, né usato come Incentivo. Prima si arriva prima si viene serviti.

Tassa di Mantenimento

Il problema con gli starplayer è che sono molto consapevoli di quanto siano preziosi e si aspettano che qualsiasi squadra che li ingaggia gli garantisca che possano vivere lo stile di vita a cui sono abituati. Questo significa viaggio di lusso, i migliori prodotti alimentari e vini, eserciti di assistenti e personali addestratori ... e l'elenco continua.

Il passo successivo viene aggiunto alla fine della fase 4: Acquista e licenzia nel post partita per le squadre che dispongono di un Starplayer di Squadra.

La squadra deve pagare la tassa di mantenimento per il suo Starplayer di Squadra, deducendo un importo dalla loro tesoreria determinato dal costo dello Starplayer, come mostrato nella tabella che segue. Se un allenatore non può permettersi di pagare la tassa di mantenimento, o non vuole, lo Starplayer esce dalla squadra. Viene cancellato dal roster della squadra e torna disponibile per essere acquistato da altre squadre o come Incentivo

Costo Star Player	Mantenimento
Meno di 100.000	20.000 mo
110.000 – 150.000	30.000 mo
160.000 – 200.000	40.000 mo
210.000 – 300.000	50.000 mo
310.000 +	60.000 mo

Starplayer di Squadra in Campo

Le squadre così fortunate da potersi permettere uno Starplayer nel loro roster hanno un'inevitabile balzo in avanti delle loro valutazioni, lo Starplayer di Squadra viene sempre considerato come se avesse l'abilità Fan Favourite.

In aggiunta, lo Starplayer ha i suoi personali apotecari, personal trainers e curatori. Quando subisce una casualty nessun tiro viene effettuato sulla tabella delle ferite, invece è trattato automaticamente come se il risultato fosse Badly Hurt, lo Starplayer salterà il resto della partita ma non ci saranno altre conseguenze. Inoltre, uno Starplayer di Squadra non guadagnerà mai SPP in nessun modo.

OFFERTE DI SPONSORIZZAZIONE

Nei giorni della NAF, la sponsorizzazione delle squadre era un evento abbastanza raro. Le aziende erano generalmente contente di sostenere tutto, dall'evento allo stadio, ma i team che ricevevano soldi dalle società erano completamente agiate. Quando la NAF fallì, tuttavia, tutto è cambiato. Alcuni dei primi team a fallire furono gli High Elves, che erano abituati al loro tipo di stile di vita lussureggiante che l'associazione aveva finanziato. Si resero conto che, riempiendo il loro equipaggiamento con slogan pubblicitari, potevano realmente fare altrettanto oro, e in alcuni casi anche di più di quanto ne avevano precedentemente. Naturalmente, ci sono stati intoppi lungo il percorso che non hanno preso bene le squadre per rendersi conto che la sponsorizzazione è una via a due sensi, ma nel gioco moderno è diventato un modo abbastanza standard per le squadre di ottenere finanziamenti

Guadagnare uno sponsor

Il team può cercare di trovare uno sponsor nel post partita alla fine della fase Incassi e Fan Factor. Se l'allenatore vuole cercare uno sponsor, lancia un D16, quindi aggiungono il Fan Factor e si applicano i seguenti modificatori

- +2 se la squadra ha uno stadio
- +2 se hai vinto la partita, o +3 se si è vinto la partita con almeno 2 mete di scarto
- +2 se l'altra squadra ha subito almeno 3 cas o +3 se ne ha subite almeno 5
- +3 se la partita fa parte dei playoff, o +5 se è la finale

Se il risultato è 20 o più, l'allenatore può accettare o uno Sponsor Unico o uno Sponsor Continuativo. Se il risultato è 25 o più, può invece accettare uno Sponsor Maggiore.

Sponsor Unico

Il team presta l'immagine a un marchio ben noto, che appare in alcuni annunci di Cabalvision o fa apparizioni personali e lanci di prodotti ad alto profilo, in cambio di un pagamento unico. Tutto quello che i giocatori devono fare è comportarsi bene.

Facile, giusto?

La squadra riceve D6 x 10.000 monete d'oro. Quindi, tira un secondo D6. Se il risultato è un 1, un giocatore casuale della squadra (non uno starplayer di squadra) deve perdere la prossima partita, o perché si trovano in difficoltà con lo sponsor e deve nascondersi, o perché ha un po' esagerato con le bevande gratuite e deve trascorrere un po' di tempo a riprendersi.

Sponsor Continuativo

La squadra diventa ambasciatrice ufficiale per il marchio, ricevendo una somma in oro ogni volta che fanno un'uscita pubblica. Di contro, questo fa carico alla squadra di nuove responsabilità ed è anche più rischioso di un accordo con uno Sponsor Unico.

Se una squadra prende uno Sponsor Continuativo, fai una nota sul suo roster. Durante il post partita nel calcolo delle vincite della squadra nella fase Incassi e Fan Factor, una squadra con Sponsor Continuativo ottiene un ulteriore D3 x 10.000 di monete d'oro.

Quindi lanciate un D6. Se il risultato è un 1, scegli un giocatore casuale della squadra, il giocatore ha sconvolto gli sponsor in qualche modo e perderà la prossima partita, dopo una visita di un paio di "intermediari". Se il giocatore deve già saltare la partita successiva, non c'è alcun effetto ulteriore.

La squadra può avere qualsiasi numero di Sponsor Continuativi, però il tiro per vedere se lo sponsor è felice deve essere fatto per ciascuno, con un giocatore casuale che salta la prossima partita per ogni sponsor infelice!

Subito dopo il tiro per vedere se lo sponsor non è felice, un allenatore può scegliere di porre fine a qualsiasi Sponsor Continuativo, eliminandole dal loro roster.

SPONSOR MAGGIORI

Ci sono un certo numero di grandi sponsor che fanno offerte solo alle squadre più brillanti e di maggior successo. Uno Sponsor Maggiore è continuativo, ma non segue le regole standard per gli Sponsor Continuativi; Invece, ciascuno ha le proprie regole. Una squadra può avere solo uno Sponsor Maggiore alla volta, ma uno Sponsor Maggiore può sponsorizzare più di una squadra alla volta.

McMurty's Burger Emporium

Una squadra sponsorizzata da McMurty non ottiene alcun incentivo finanziario, ma la ristorazione migliorata ispira la squadra a nuovi livelli di entusiasmo! All'inizio di ogni tempo, lancia un D6. Con un risultato di 5 o più, la squadra ottiene un reroll di squadra. Tuttavia, non esiste un hamburger "leggero, i giocatori della squadra non possano migliorare le loro caratteristiche MA o AG mentre sono sponsorizzati da McMurty

Si può decidere di porre termine allo sponsor nello stesso modo di uno Sponsor Continuativo

Farblast & Sons Ordnance Solutions

Una squadra sponsorizzata da Farblast & Sons può equipaggiare uno dei suoi giocatori con una serie delle migliori sfere detonanti di Farblast. Questo deve essere un giocatore "standard" per la squadra (posizione 0-16). Il giocatore guadagna l'abilità Bombardier, Loner e secret Weapon finché la sponsorizzazione dura. Tuttavia, mentre sponsorizzati da Farblast & Sons, le vincite della squadra dopo ogni partita sono ridotte di 20.000 monete d'oro a causa dei maggiori premi di assicurazione della partita. Le squadre dei Dark Elf, Elven Union, High Elf e Wood Elf non hanno tempo per una tale sciocchezza barbarica e come tale non possono accettare questa sponsorizzazione.

Si può decidere di porre termine allo sponsor nello stesso modo di uno Sponsor Continuativo

Star Insurance Guild

Quando un giocatore in una squadra sponsorizzata da Star Insurance Guild muore, la squadra riceve un rimborso. Dopo aver rimosso un giocatore morto dal roster durante la fase Ingaggia e Licenzia nel post partita, la squadra riceve immediatamente un rimborso pari alla metà del valore attuale del giocatore (arrotondare per difetto alle 10.000 monete d'oro più vicine). Una volta rimossi tutti i giocatori morti, lancia un D6. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di giocatori che sono stati rimossi dal roster, gli agenti della Gilda sono arrivati a raccogliere il loro dovuto! La squadra deve pagare immediatamente 2D6 x 10.000 monete d'oro. Se non possono permetterselo, la loro tesoreria viene svuotata e il loro affare con la S.I.G. arriva alla fine. Un D3 di giocatori casuali della

squadra sono misteriosamente assenti e devono perdere la prossima partita. Registrare sul roster della squadra che è ora si è sulla lista nera del S.I.G. e non si può essere sponsorizzati da loro mai più.
Si può decidere di porre termine allo sponsor in ogni post partita

Steelhelm's Sporting Emporium

Quando si lancia per i miglioramenti per un giocatore in una squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium, l'allenatore può scegliere di lanciare tre dadi invece di due, quindi scartare uno di sua scelta. Tuttavia, se lo fanno e due o più dadi tirano lo stesso numero (compreso quello scartato), il giocatore è un po' sovraccaricato, finito l'allenamento deve perdere la prossima partita. Se due o più dadi tirano 1, ottengono anche un cronico. Ricorda di riscaldarti prima dell'allenamento, gente!
Si può decidere di porre termine allo sponsor nello stesso modo di uno Sponsor Continuativo

House Rules Piacenza Brawl

Il punteggio delle partite di leghe vengono calcolati nel seguente modo:

vittoria 4 punti, pareggio 2 punti, persa 0 punti.

In caso si vinca con almeno 2 mete di scarto il vincitore guadagna 1 punto extra di attacco.

In caso si perda con solo 1 meta di scarto il vincitore guadagna 1 punto extra di difesa.

In caso di taglio dei giocatori si hanno due scelte, se il giocatore tagliato non ha skill aggiuntive lo si può aggiungere come Cheerleader, in caso avesse skill aggiuntive lo si può aggiungere come Assistant Coach. Il valore di squadra cambierà di conseguenza.

Playoff

Durante i playiff le partite non possono finire in pareggio, quindi se alla fine del secondo tempo le squadre sono in pareggio, si giocheranno i supplementari. I supplementari sono due tempi da 6 turni e vanno giocati tutti. Se al sesto turno del secondo tempo supplementare il risultato è ancora sul pareggio si andrà avanti ad oltranza

Coppe BloodBowl

Vi sono molte coppe e trofei in tutto il vecchio mondo, ma le seguenti coppe sono fra i maggiori tornei di Blood Bowl disputati. Ogni coppa ha un beneficio unico che la squadra vincitrice si terrà solo per la lega successiva. Se la squadra vincitrice non dovesse partecipare alla successiva lega perderà il beneficio derivato dalla vincita della coppa. Ma resterà negli annali

Coppa Otto Picchi – giocata sugli altopiani delle montagna naniche

Il vincitore avrà un +2 ai tiri per l'incasso alla fine delle partite.

Coppa delle Praterie – giocata nelle praterie dei pelleverde

Il vincitore avrà una bustarella omaggio per ogni partita.

Coppa Rinascita – giocata organizzata dalle sacerdotesse di

Il vincitore guadagnerà una pozione speciale che potrà dare, quando vuole, ad un giocatore per curare una menomazione.

Coppa dei Quattro Deserti – giocata nei deserti assolati dei non morti

Il vincitore guadagna un medico (anche per le squadre che normalmente non possono averlo) che li seguirà per tutto il prossimo campionato, che potranno usare una volta per partita.

Coppa Chaos – giocata nelle lande desolate del nord

Il vincitore guadagna un D3 di mutazioni.

Coppa Sangue Freddo – giocata nelle giungle più umide di Lustria

Il vincitore avrà un reroll aggiuntivo per ogni partita (utilizzabile una sola volta a partita).

Coppa Razza Superiore – giocata nelle città elfiche

Il vincitore avrà un +1 sui tiri del fanfactor (a inizio partita e per determinare la modifica del fanfactor a fine partita) e un +1 ai tiri che coinvolgono l'MT nei KickOff.

DESCRIZIONE INCENTIVI

Ci sono molti avventori che ruotano attorno agli stadi di Blood Bowl, dagli sponsor ai liberi professionisti ai mercanti di birra agli apotecari. Sono ansiosi di offrire i propri servizi ai team ad un certo prezzo, ma lo stadio stesso a volte li assolda per dare un aiuto ad un team in svantaggio e rendere la partita più interessante.

Ogni team può spendere oro dalla propria tesoreria per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. Il team con il TV più basso ha a disposizione una quantità di oro pari alla differenza fra i TV delle due squadre, esso non verrà aggiunto alla tesoreria e andranno persi se non vengono usati.

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 della propria tesoreria per acquistare Incentivi o da aggiungere alle monete d'oro ricevute dalla differenza di TV. Se la squadra più forte intende acquistare Incentivi con il denaro della tesoreria, deve farlo prima che quella più debole acquisti qualsiasi suo Incentivo.

I soldi spesi dalla squadra più forte non fanno aumentare il divario di TV delle due squadre

Certi incentivi sono disponibili solo per alcuni Team

Fusti di Bloodweiser	0-2	Tutti	50.000
Bustarelle	0-3	Tutti	100.000 (goblin 50.000)
Reroll aggiuntivo	0-4	Tutti	100.000
Capocuoco Halfling	0-1	Tutti	300.000 (halfling 100.000)
Assistenti Allenatori Specialisti	∞	Tutti	20.000
Cheerleader Part-time	∞	Tutti	20.000
Mago del Clima	0-1	Tutti	30.000
Mercenari	∞	Tutti	Variabile
Star Player	0-2	Tutti	Variabile
Apotecari nomadi	0-2	Le squadre che hanno un apotecario	100.000
Igor	0-1	Le squadre che non hanno un apotecario	100.000
Palla Speciale	0-1	Vedi descrizione palla	30.000
Staff Unico	0-2	Vedi Sotto	
Fink da Fixer, Goblin Personal Assistant	0-1	Ogre, Orc, Savage Orc, Goblin, Underworld	50.000
Galandril silverwater, Elven Cheerleading Coach	0-1	Elven Union, High Elf, Wood Elf	50.000
Josef Bugman	0-1	Amazon, Dwarf, Slayer Hold, Halfling, Human, Human Nobility, Norse	70.000
Kari Coldsteel, Norse Cheerleader	0-1	Amazon, Dwarf, Slayer Hold, Human, Human Nobility, Norse	50.000
Krot Shockwhisker, skaven Engineer	0-1	Skaven, Perstilent Vermin, Underworld	80.000
Medico della Peste		Chaos Renegades, Nurgle	
Nurglins Piroettanti		Nurgle	
Papa Skullbones, Chaos Shaman	0-1	Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle	80.000
Maghi Sportivi	0-1		
Chaos Sorcerer		Chaos Chosen, Chaos Renegades, Chaos Dwarf, Nurgle	
Hireling Sport Wizard		Tutti	
Horatio X. Schottenheim, Master Mage		Tutti	80.000
Horticulturalist of Nurgle		Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle	
Sports Necrotheurge		Khemri, Necromantic Horror, Shambling Undead, Vampire	
Sports Witch		Dark Elf, Elven Union	
Incentivi Raziali			
Waaagh! Drummer	0-1	Orc, Savage Orc	50.000
Master of Ballistics	0-1	Human, Human Nobility, Bretonnia	30.000
Warlock Engineer	0-1	Skaven, Pestilent Vermin	120.000
Runesmith	0-1	Dwarf, Slayer Hold	30.000
Calderone Halfling	0-1	Halfling, Ogre	60.000
Bottiglie di Birra Inebriante	0-3	Halfling, Ogre	40.000

Fusto di Bloodweiser (0-2) 50.000

nulla dice “torna in campo” quanto una Bloodweiser Magic Ale ghiacciata spillata direttamente dal fusto. Probabilmente c’è una regola ufficiale riguardante bere durante le partite, ma perché solo gli spettatori devono divertirsi?

Per ogni fusto Bloodweiser che acquisti, puoi aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri di dado che effettui durante questa partita per vedere se uno dei tuoi giocatori si riprende dal KO.

Bustarelle (0-3) 100.000

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 arbitrale 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 sprecata e la chiamata rimane. Ciascuna Bustarella può essere usata una sola volta per partita.

Reroll addizionali (0-4) 100.000

Ciascun Reroll addizionale costa 100.000 monete e consente alla squadra di disporre di un Reroll di squadra aggiuntivo solo per questa partita.

Capocuoco Halfling (0-1) 300.000

Le squadre di Halfling possono ingaggiare il Capocuoco per 100.000 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).

Assistenti Allenatori Specialisti (illimitati) 20.000

Oltre ad acquistare Allenatori Assistenti come aggiunte permanenti al roster di squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Allenatori Assistenti come Incentivi durante la sequenza Pre-partita. Non c’è limite a quanti ne possono essere aggiunti in questo modo. Incrementa il numero di Allenatori Assistenti aggiungendo quelli presi come Incentivo per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Assistente Allenatore preso come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

Cheerleader Part-Time (illimitati) 20.000

Oltre ad acquistare Cheerleader come aggiunte permanenti al roster di squadra, qualsiasi squadra può assumere temporaneamente Cheerleader Part-time come Incentivi durante la sequenza Pre-partita. Non c’è limite a quante ne possono essere aggiunte in questo modo. Incrementa il numero di Cheerleader Part-time aggiungendo quelle prese come Incentivo per il resto della partita. Alla fine della partita, qualsiasi Cheerleader Part-time presa come Incentivo in questo modo abbandona la squadra.

Mago del Clima (0-1) 30.000

Qualsiasi squadra può acquistare un Mago del Clima come Incentivo durante la sequenza Pre-partita. Un Mago del Clima non è un Incentivo Mago Sportivo e può essere acquistato da qualsiasi squadra in aggiunta a qualunque altro Mago. Un Mago del Clima può essere usato una volta per partita, all’inizio del turno della tua squadra (prima che qualsiasi giocatore effettui un’Azione). Tira sulla tabella del Clima, modificando il risultato di 1 o 2. Gli effetti risultanti durano fino all’inizio del tuo prossimo turno, sostituendo le condizioni climatiche esistenti. All’inizio del tuo prossimo turno, tornano le condizioni climatiche preesistenti. Nota che se il Drive finisce prima dell’inizio del tuo prossimo turno, un risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d’Inizio può cambiare nuovamente le condizioni climatiche. Se il Drive termina prima che le condizioni climatiche tornino ad essere quelle in vigore prima dell’uso del Mago del Clima, gli effetti delle condizioni climatiche in corso vengono applicate (ad esempio, se il Mago del Clima è stato usato per creare Caldo Soffocante quando il Drive termina, applica a quegli effetti).

Mercenari (illimitati) Vedi Testo

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 Lineman 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 Loner 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 Lineman Umano potrebbe ricevere l’abilità Tackle, per un costo totale di 130.000 monete. I Mercenari non possono guadagnare SPP e non possono ricevere l’MVP. I Mercenari non possono ottenere nuove Abilità.

Starplayer (0-2) Vedi Testo

Si tratta degli eroi delle arene del Blood Bowl, i più esperti e talentuosi giocatori di questo sport. Ciascun Starplayer ha le sue 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. Gli Starplayer 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 Starplayer 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. Gli Starplayer 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 gli Starplayer per rimpiazzare i giocatori che perdono l'incontro, se lo desideri. È possibile (anche se improbabile) che entrambe le squadre ingaggino lo stesso Starplayer. Se questo accade, il Fuoriclasse non giocherà per nessuno dei due ma tratterà entrambi gli ingaggi. Gli Starplayer non possono guadagnare SPP e non possono ricevere l'MVP. Gli Starplayer non possono ottenere nuove Abilità. Infine, gli apotecari e gli Igor acquistati o ottenuti per Incentivo non possono mai essere usati sugli Starplayer. Gli Starplayer 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 medicasti dilettanti.

Apotecari nomadi (0-1) 100.000

Qualsiasi squadra può ingaggiare uno o due apotecari nomadi per 100.000 monete ciascuno, se può normalmente acquistare un Guaritore. Spesso questi apotecari 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 gli apotecari nomadi sono le stesse degli apotecari acquistati. È possibile usare un solo apotecario per rerollare ciascun tiro Ferita.

Igor (0-1) 100.000

Qualsiasi squadra che non può ingaggiare un apotecario permanente può ingaggiare un Igor 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.

Palla Speciale (0-1) 30.000

Una volta per partita, all'inizio di un qualunque drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore può dichiarare che userà una palla speciale. Qualunque squadra può usare una Palla Chiodata, ma alcune squadre hanno accesso a palle specifiche per la loro razza: in questo caso devono dichiarare se usano la palla chiodata o quella della loro squadra.

Prima del calcio d'inizio, l'Allenatore nomina un giocatore della sua squadra che si trova in campo (ma non in una fascia laterale o sulla linea di scrimmage) affinché calci la palla. (Nota che in alcune situazioni, come quando si usa l'abilità Kick, un giocatore è già stato scelto per calciare la palla). Se il tiro sulla tabella del Calcio d'Inizio è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per la palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente espulso come se avesse commesso un fallo (prima di risolvere il risultato del calcio d'inizio). Nota che anche se il giocatore viene espulso la palla speciale rimane in gioco per questo drive!

Per tutta la durata del drive si applicano le regole per la palla speciale (riportate sotto). La palla conta come una palla normale in tutti gli aspetti, eccetto che per queste regole.

QUALSIASI SQUADRA: PALLA CHIODATA Molte palle di BB hanno degli spuntoni, ma questa è esagerata! Ogni volta che una Palla Chiodata viene lanciata, rimessa in gioco o calciata, non rimbalza se atterra in una casella vuota. Inoltre, se il risultato del tiro per raccogliere, prendere o intercettare la palla è 1, (dopo le ripetizioni, ma prima di applicare i modificatori) il giocatore che ha effettuato il tentativo viene considerato essere stato attaccato con l'abilità Stab.

CHAOS CHOSEN: PALLA DELL'OSCURA MAESTÀ Queste palle in cui sono infuse le funeste energie degli Dei Oscuri, sono orrende da vedere ed emanano una oscura influenza su chi le trasporta. Qualsiasi giocatore che trasporti una Palla dell'Oscura Maestà ottiene l'Abilità Really Stupid. Se possiede già quell'Abilità, non è influenzato dagli Dei Oscuri.

CHAOS CHOSEN: PALLA DEMONIACA Prima di tentare di raccogliere questa palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore emanato dal demone imprigionato nella palla e si rifiuta di toccarla. La palla rimbalza una volta ma non si verifica turnover. Se la palla rimbalza in una casella occupata, quel giocatore tenta di prenderla come di consueto. Inoltre quando un giocatore che porta la Palla Demoniacca finisce il suo movimento e non è ancora stata effettuata un'Azione di Passaggio in questo turno, tirare un D6. Con un risultato di 1 il giocatore deve tentare di passare la palla ad un altro giocatore della sua squadra se possibile o in una casella vuota se non ci sono giocatori amici a distanza di passaggio. Infine quando la palla si ferma dopo aver rimbalzato, tirare un D6. Con un risultato di 6 il Demone si libera e la palla per il resto del drive è considerata una palla normale.

CHAOS RENEGADES: PALLA DELLA DISCORDIA La squadra dei Chaos Renegades è costituita dalla peggior feccia di rinnegati del Caos e sebbene siano tutti servitori degli dei del Caos e giochino nella stessa squadra, questo non serve ad appianare le antipatie e gli odi razziali fra i giocatori. I palloni in uso al Chaos Renegades, quando sono in possesso della squadra avversaria, sono in grado di trasmettere questo sentimento di antipatia fra i compagni di squadra in colui che la trasporta, ovvero gli trasmette la skill Animosity. Di contro, se in possesso della squadra del Chaos Renegades, la annulla.

ELFI OSCURI: PALLA DI PELLE DEI COLD ONE Se all'inizio del turno di qualsiasi allenatore, la palla è trasportata da un giocatore, l'Allenatore Capo di quel giocatore deve tirare un D6. Con un risultato di 1, la costante secrezione di limo ha devitalizzato le dita (o i tentacoli o qualunque arto che teneva la palla) facendo perdere la palla al giocatore. La palla devierà casualmente di una casella, seguendo le normali regole per i rimbalzi. Notare che questo non causa un Turnover.

ELFI OSCURI: UOVO DRACONICO All'inizio di ogni turno in cui questa palla è per terra, devierà casualmente di una casella, in quanto la piccola creatura al suo interno sta cercando di venire al mondo. Se devia in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderla al volo. Se fallisce la presa al volo o se la casella è occupata da un giocatore Stordito o Prono, devierà ancora fino a quando non sarà presa al volo o finirà in una casella vuota o fuori dal campo. Inoltre se un giocatore dovesse andare in meta con la palla, tirare un D6. Con un risultato di 1, la foga del giocatore per la meta fatta ha frantumato l'uovo e la creatura schizza fuori aggredendolo. Effettuare un Tiro Armatura (ed il relativo conseguente Tiro Infortunio) come se fosse stato atterrato da un giocatore con l'abilità Mighty Blow.

GOBLIN: COSTUME DA PALLA PER SNOTLING Durante ciascun suo turno, l'Allenatore Capo Goblin può effettuare

un'azione di Movimento con la palla come se fosse un giocatore della sua Squadra. Se la palla è in mano ad un giocatore avversario, deve prima cercare di divincolarsi. L'Allenatore avversario effettua un test di Agilità per quel giocatore con un modificatore di +1. Se lo supera, questi trattiene la palla, che in questo turno non può agire. Altrimenti essa rimbalza una volta, usando un massimo di un quadrato del suo movimento, e poi prosegue. La palla ha MO pari al risultato di un D3, tirato ogni volta che effettua un'azione di Movimento. Su ciascuna casella da cui si muove, l'Allenatore Capo Goblin colloca la sagoma della Rimessa, rivolta verso uno dei quattro lati del campo. Poi tira un D6 e muove la palla di una casella nella direzione indicata. Non è necessario un tiro per Schivare (Dodge) se lascia una casella che si trova in una zona di placcaggio avversaria. Ripeti il processo per ogni casella del Movimento della palla (non può Mettercela Tutta). Se tale movimento porta la palla fuori dal campo, viene rilanciata come di consueto ed il suo movimento termina. Se la palla si muove nella casella di un giocatore in piedi, questi deve cercare di prenderla come se fosse una palla che rimbalza. I giocatori Goblin abituati ad acciuffare gli Snotling hanno un modificatore +1 a questo tiro. Quasi non ci sarebbe bisogno di dirlo, ma ovviamente un Costume da Palla per Snotling non può segnare un Touchdown da solo.

GOBLIN: PALLA ESPLOSIVA Quando la palla è piazzata, l'Allenatore Capo Goblin piazza un segnalino su qualsiasi spazio della sua traccia dei Turni o Ripetizioni, a rappresentare la lunghezza della miccia. Alla fine del turno di ciascun giocatore, l'Allenatore Capo Goblin tira un D6: con 1 la miccia si spegne e da quel momento la Palla Esplosiva è considerata una palla normale. Tuttavia l'Allenatore Capo Goblin può spendere una Ripetizione di Squadra per tenerla accesa (il segnalino non si muove in questo turno). Con 2-5 muovi il segnalino di uno spazio verso lo 0. Con 6, muovilo di due spazi verso lo 0. Se si muove sullo spazio 0, viene rimosso e la palla esplose! Se un drive termina mentre il segnalino è ancora sulla riga, esso viene rimosso senza effetti. Quando la palla esplose, tira un D6 per ogni giocatore in una casella adiacente: viene Atterrato con 4+. Se è già Prono o Stordito, effettua un tiro Armatura come se fosse stato Atterrato. Inoltre, se un giocatore stava portando la palla viene Atterrato automaticamente. Nota che l'esplosione della palla non impedisce di segnare un Touchdown, ma si tira comunque alla fine del turno per vedere se la palla scoppia in mano al giocatore festante... Dopo l'esplosione, fintanto che prosegue il drive, viene usata una palla sostitutiva: metterne una normale nella casella dove l'altra è esplosa e falla deviare tre volte: non si può tentare di prenderla prima che tutti e tre i rimbalzi siano stati completati.

GOBLIN: SHADY SPECIAL L'arte di far sgonfiare la palla a mezz'aria durante il calcio d'inizio è stata inventata dal perfido gobbo Grom Shady. Qualsiasi tentativo di lanciare la Shady Special ha un modificatore addizionale di -2; inoltre, poiché l'Arbitro non ha modo di provare che si è trattato di un sabotaggio (dopotutto si sa che l'attrezzatura Goblin è scadente), chi calcia non può essere espulso per l'uso di una Shady Special.

KHORNE: PALLA DEL SIGNORE DEI TESCHI E DEL SANGUE I seguaci di Khorne sono dediti alla violenza e allo spargimento di sangue. Ogni manufatto di khorne pervade di una inesauribile sete di sangue chi ne viene a contatto. La Palla del Signore dei Teschi e del Sangue ha i seguenti effetti quando in gioco. All'inizio del proprio turno, il giocatore che lo trasporta deve tirare un D6, se il risultato è 1, il giocatore subisce l'influenza del Signore dei Teschi acquisisce fino alla fine del suo turno l'abilità Frenzy e deve assolutamente effettuare come unica azione consentita un blitz contro il giocatore avversario più vicino. Se non ci sono giocatori avversari entro la sua capacità di movimento, lascia cadere la palla nella casella in cui si trova, palla che rimbalza normalmente e può essere presa al volo da un altro giocatore se ci finisce sopra. Il giocatore che trasportava la palla si muove di tutto il suo movimento verso il giocatore avversario più vicino seguendo la rotta più breve possibile. Lasciare cadere la palla in questo modo non genera un turnover.

NANI: PALLA SCOLPITA Quando la Palla Scolpita viene calciata devia solo di D3 caselle invece che di D6. Inoltre, non viene influenzata dal gentile soffio di vento del risultato Tempo Capriccioso della tabella del Calcio d'Inizio. Quando lanci una Palla Scolpita non puoi tentare un passaggio Bomba né usare l'abilità Hail Mary Pass. Inoltre i passaggi Lunghi subiscono una ulteriore penalità di -1. Ogni volta che la Palla Scolpita viene lanciata, rimessa in gioco o calciata, non rimbalza se atterra in una casella vuota. Se atterra nella casella di un giocatore Prono o Stordito, effettua un tiro Armatura per quel giocatore prima di far rimbalzare la palla. Se il giocatore viene rimosso dal gioco la palla non rimbalza. Se un giocatore prova a prendere una Palla Scolpita che è stata lanciata e fallisce, tirare un D6 dopo che la palla è rimbalzata via. Se il risultato è uguale o superiore alla ST del giocatore, il giocatore viene Atterrato.

NURGLE: PALLA NURGLING FAMELICO Ovunque le squadre di Nurgle vadano sono accompagnati da schiere di precoci nurglini. Per la maggior parte del tempo questi piccoli demoni saltellano lungo le linee laterali e le panchine ispirando i giocatori e deliziando i tifosi. Tuttavia può capitare talvolta che qualcuno di loro scambi la palla per qualcosa di commestibile. All'inizio di ogni turno in cui la palla è a terra, rimbalzerà D3 volte dato che il nurgolino sta tentando di portarla lontano dall'azione. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se il tentativo fallisce, rimbalza un'altra volta e poi si ferma. Se dovesse uscire dal campo è immediatamente rimossa e sostituita con una palla normale. Inoltre se un giocatore inizia la sua azione con in mano questa palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 il dimenarsi entusiastico del nurgolino ha successo ed il giocatore perde la palla che rimbalza di una casella. Non è Turnover.

NURGLE: PALLA PUSTOLOSIA Le palle portate in campo dalle squadre di Nurgle sono spesso cose orripilanti, piene di pus, ribollenti e ripiene di orride creature quali vermi, larve. Non è da meravigliarsi che le squadre Nurgle siano rinomate per la forte difesa. Gli avversari spesso si rifiutano di toccare la palla. Quando un giocatore della squadra avversaria tenta di raccogliere la palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 sono disgustati dalla palla e si rifiutano anche di solo tentare la raccolta. La palla rimbalza di una casella. Non è Turnover. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente.

NON MORTI: PALLA HOMUNCULUS SCHELETRICO I Necromanti creano molti artefatti per favorire le loro squadre. Molti piccoli omuncoli scheletrici sono ricavati da ossa e parti di corpi di razze di dimensioni piccole. Non è raro vederli incastonati in gabbie di ferro a forma di palla, che con il loro peso scoraggiano il gioco di passaggi o anche di avvicinarsi per i loro artigli e denti. Si applica un modificatore -1 a qualsiasi passaggio fatto con questa palla. Inoltre all'inizio di ogni turno in cui la palla è a terra, rimbalzerà di una casella per il dimenarsi dell'omuncolo. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se la raccolta fallisce o rimbalza in una casella occupata da un giocatore prono o stordito, rimbalza di

nuovo fino a quando non verrà presa o rimbalzi in una casella vuota o fuori dal campo. Infine se un giocatore segna una meta con questa palla tirare un D6. Con un risultato di 1 l'entusiasmo del giocatore ha urtato la sensibilità dell'omuncolo che azzanna la mano del giocatore il quale subisce un modificatore -1 AG per il resto del gioco.

ORCHI: SQUIGG ZOPPO All'inizio del turno di ciascuna squadra, lo Squigg Zoppo cercherà di fuggire. Se è in mano ad un giocatore, l'Allenatore Capo di quel giocatore deve tirare un D6. Con 1, lo Squigg si libera e rimbalza di una casella in una direzione casuale seguendo tutte le regole per il rimbalzo della palla. Nota che questo non provoca un Turnover. Se alla fine di un turno nessun giocatore sta trasportando lo Squigg, esso salta tre volte (risolvi ogni salto come il rimbalzo di una palla). Se salta nella casella di un giocatore e questi non riesce ad afferrarlo, rimbalza ancora una volta e poi si ferma.

SIMYIN: PALLA TOTEM La squadra dei Simyin è benedetta dagli Antichi Spiriti della Foresta. I palloni usati dai Simyin sono pervasi dallo Spirito della Foresta. Quando la palla, è in possesso della squadra avversaria, il portatore viene influenzato negativamente dallo Spirito della Foresta, e finché trasporta la palla, il suo MO è ridotto di 1. Di contro, quando in possesso della squadra Simyin, il giocatore che la trasporta viene benedetto dallo Spirito della Foresta, ed ha il suo MO aumentato di 1.

SKAVEN: BRACIERI DI WARPIETRA Ogni volta che un giocatore prova a raccogliere, prendere o intercettare un Braciere di Warpietra e il risultato del tiro è pari a 1 (dopo le ripetizioni ma prima di applicare i modificatori), il giocatore subisce una mutazione fisica temporanea! Tira un D6 sulla tabella di seguito per vedere cosa succede. Se un giocatore ottiene un'abilità che ha già, non ci sono effetti aggiuntivi. L'abilità dura solo fino alla fine del drive o finché il giocatore non è così (s)fortunato da subire un'altra mutazione per via del braciere.

D6	Risultato
1	Combustione Spontanea. Il giocatore è Atterrato, aggiungi 1 al risultato del Tiro Armatura.
2	Instabilità Temporale. Il giocatore sfaa rispetto alla realtà e guadagna l'abilità No Hands.
3	Testa Rimpicciolita. L'unica cosa peggiore di una testa minuscola è realizzare che il casco ti sta largo. Il giocatore guadagna l'abilità Bone Head
4	Mostruosamente Obeso. Il giocatore diventa una gigantesca massa di carne. Il MO del giocatore diminuisce di 2, fino ad un minimo di 1, ma egli guadagna l'abilità Thick Skull.
5	Pelle Lebbrosa. Pelle e carne cadono a pezzi dal giocatore, il giocatore guadagna l'abilità Foul Appearance.
6	Carapace Spinoso. Il corpo del giocatore è ricoperto da un robusto guscio spinoso. L'AV del giocatore aumenta di 1, fino ad un massimo di 10.

UNDERWORLD DENIZENS: PALLA TENTACOLARE La squadra degli Underworld Denizens è fortemente influenzata dagli oscuri poteri del Caos, e ne sono testimonianza le numerose mutazioni che hanno i suoi giocatori. Ovviamente anche i palloni in uso agli Underworld non sono da meno e sono ricoperti da tentacoli e spunzoni. Quando la palla è in possesso della squadra avversaria ed il portatore tenta di effettuare un passaggio (lancio), aggiungere un +1 risultato del dado del tiro del passaggio (la palla si avvinghia con i suoi tentacoli al braccio del portatore e se ne stacca con difficoltà). In caso di Hand-off, aggiungere un +1 al tiro per la ricezione della palla (questo simula la difficoltà di "strappare" la palla avvinghiata alle mani del portatore).

UNIONE ELFICA: PALLA PIETRA DELL'ANIMA Quando un giocatore raccoglie o riceve la Palla Pietra dell'Anima, o inizia il suo turno avendola in mano, l'Allenatore Capo può scegliere una abilità che appartiene a un giocatore che si trovi nello spazio Morti e Feriti della panchina. Il giocatore con la palla ha questa abilità fino alla fine del turno o fino a quando non trasporti la palla. Le Abilità Mutazioni e Straordinarie non possono essere scelte. Se non ci sono giocatori nello spazio Morti ed Infortunati della panchina, il giocatore con la palla ottiene l'Abilità Disturbing Presence.

STAFF UNICO

Lo staff unico è un nuovo incentivo, disponibile per l'acquisto durante il pre partita al costo elencato. Una squadra può assumere fino a due staff unico che sia autorizzato a assistere il proprio team.

Come con gli Starplayer, è possibile che entrambi i giocatori assumano i servizi dello stesso staff unico. Se questo accade lo staff unico non dispenserà i suoi servizi per nessuno dei due ma tratterà entrambi gli ingaggi

Fink da Fixer, Goblin Personal Assistant 50.000 – Goblin, Ogre, Orc, Savage Orc, Underworld

Avete capito bene, capo! Fink conta come tre assistenti allenatori. Inoltre, se il team di Fink usa una bustarella, può rerollare i dadi per vedere se funziona. Infine, se l'allenatore della squadra di Fink discute una chiamata, avrà successo con 5 o più, non solo al 6. Tuttavia, se il tentativo di discussione alla chiamata non riesce, Fink viene espulso insieme all'allenatore e non ha più effetto sul gioco. Egli conta come nessun assistente allenatore e le sue altre capacità non sono più utilizzate.

Galandril Silverwater, Elven cheerleading Coach 50.000 – Elven Union, High Elf, Wood Elf

Forza Team! Ogni volta che vengono utilizzate le cheerleaders della squadra di Galandril (ad esempio, durante l'evento kick-off Cheering Fans), la squadra conta avere due volte il numero di Cheerleader rispetto al normalmente, se non ne ha, conta come se ne avesse una. Inoltre, ogni volta che un giocatore della squadra di Galandril segna un touchdown, intercetta la palla o infligge una Casualty, lancia un D6. Su un risultato di 6, il team ottiene un reroll di squadra aggiuntivo.

Josef Bugman 70.000 – Amazon, Dwarf, Slayer Hold, Halfling, Human, Norse, Ogre

Mastro Birraio Josef Bugman conta come due Assistenti Allenatori. Inoltre fornisce la sua squadra di un'ampia scorta di birra Bugman's XXXXXX, la più famosa birra nanica nota per le sue caratteristiche curative. Quando tiri per vedere se i giocatori in K.O. tornano in gioco tra un drive e l'altro puoi ripetere i risultati pari ad 1.

Mastro Bevitore Josef Bugman non ama altro di più che degustare birra e guardare partite di Blood Bowl, ma la combinazione della corposa birra nanica ed il dramma di vedere la sua squadra soffrire in campo, può spingerlo ad entrare in campo a dire la sua agli avversari! Ogni volta che un giocatore della sua squadra è rimosso dal campo per K.O. o aver subito un Infortunio o spinto fra la folla, l'Allenatore della squadra di Josef può tirare un D6 aggiungendo un +1 al risultato per ogni volta che effettua questo test dopo

la prima. Se il risultato è 6 o più, Josef diventa incontenibile e si lancia in campo. Piazzarlo immediatamente accanto ad una casella delle linee laterali (non Zona Meta) della metà campo dove è schierata la squadra di Josef che non sia in zona di Tackle di nessun altro giocatore. Dall'inizio del prossimo turno della sua squadra in avanti, si attiva e agisce come parte della squadra con le seguenti caratteristiche basate sul momento in cui entra in gioco. Se Josef entra nel primo tempo è ancora sobrio e affidabile. Se entra nel secondo tempo lo è molto meno! Quando il Drive finisce, l'arbitro lo manda negli spogliatoi e non ha altri effetti sul gioco, non conta più come due Assistenti Allenatori e non può essere usato nei Drive successivi. Tuttavia la scorta di Bugman's XXXXXX non è persa e ancora applicabile per il recupero dei K.O.

JOSEF BUGMAN	MO	FO	AG	VA	
Primo Tempo	5	3	2	8	Loner, Block, Tackle, Thick Skull
Secondo Tempo	4	3	2	8	Loner, Frenzy, Tackle, Thick Skull, Wrestle

Kari Coldsteel, Norse Cheerleader 50.000 – Amazon, Dwarf, Slayer Hold, Human, Human Nobility, Norse

Se vuoi un lavoro ... Kari conta come tre cheerleaders. Inoltre, se la sua squadra non può schierare 11 giocatori all'inizio di un drive, Kari può decidere di mostrare come si gioca! L'allenatore della sua squadra può scegliere di rimuoverla dall'area del bordocampo e farla diventare parte della squadra. Se lo fa, conta come una parte della squadra per la durata del drive, invece di contare come tre cheerleader. Quando il drive finisce, l'arbitro la manda nelle segrete e non ha più alcun effetto sul gioco, non conta come nessun cheerleader e non può essere utilizzata in nessun drive successivo.

Nome	MA	ST	AG	AV	Abilità
Kari Coldsteel	6	2	3	7	Loner, Block, Dauntless, Frenzy

Krot Shockwhisker, Skaven engineer 80.000 – Skaven, Pestilent Vermin, Underworld

Un Nuovo Giocatto...ehm, Paziente! All'inizio di ogni drive, immediatamente prima che la sua squadra si schieri, Krot può fare esperimenti su un giocatore che è stato rimosso dal campo dopo aver subito una casualty, nel tentativo di riportarli là fuori a giocare di nuovo. Scegli un giocatore nella settore Dead & Injured della panchina della squadra, non uno Starplayer, e non un giocatore morto! Lancia un D6 sulla tabella che segue. Si noti che le lesioni a lungo termine risultanti dal tiro della Casualty che hanno messo il giocatore nel settore Dead & Injured (come i cronici/niggling o le penalità alle caratteristiche) si applicano ancora, Krot non è un apotecario e la guarigione non è il suo scopo!

D6	Risultato
1	Ci Sono State...Complicazioni. Il giocatore rimane fuori dal gioco e la loro condizione è peggiorata. Tirate immediatamente per loro sulla tabella delle Casualty. Se questo duplicasse un risultato di un Miss Next Game che hanno tirato quando sono stati messi per la prima volta nel settore Dead & Injured, si conta un solo Miss Next Game, i risultati non si sommano
2-3	Inutile Sacco di Carne! Il giocatore rimane fuori dal gioco e non ci sono altri effetti
4-5	Esecuzione erronea. Il giocatore viene messo nel settore delle riserve e può essere schierato con il resto della squadra. Tuttavia, fino alla fine del drive, ha l'abilità Really Stupid. Se già la possiede, ha un modificatore di -1 a tutti i tiri di Really Stupid fino alla fine del drive. Alla fine del drive, viene rimosso nel settore Dead & Injured se non ci sono già
6	Testimone della Perfezione! Il giocatore viene messo nel settore delle riserve e può essere schierato con il resto della squadra. Alla fine del drive, viene rimosso nel settore Dead & Injured se non ci sono già

Medico della Peste 100.000 – Chaos Pact, Nurgle

Una volta per partita, un Medico della Peste può essere usato per ripetere un tiro Rigenerazione fallito della sua squadra. In alternativa, una volta per partita il Medico della Peste può essere usato quando un giocatore della sua squadra viene messo KO. Se il giocatore era in campo quando è finito KO, lascialo sul campo Stordito anziché rimuoverlo. Se il giocatore è finito KO come risultato per essere stato spinto fra la folla, metterlo direttamente nello spazio delle Riserve invece che in quello dei KO.

Nurglins Piroettanti 40.000 – Nurgle

Una squadra di Nurgle accompagnata da uno sciame di Nurglings Piroettanti a bordo campo ottiene automaticamente un modificatore di +1 FAMA all'inizio dell'incontro. Nota che tale modificatore non può portare la squadra sopra +2 FAMA.

Papa Skullbones, Chaos Shaman

Per il potere degli dei! All'inizio di ogni drive, immediatamente prima del kickoff, Papa Skullbones può tentare di benedire un giocatore della sua squadra (non uno Starplayer) con la potenza degli dei del Chaos. Scegli un giocatore in campo, quindi lancia un D8 sulla tabella sottostante. Se acquisiscono una abilità, la mantengono fino alla fine del drive; Se hanno già l'abilità, non c'è alcun effetto aggiuntivo. Non è possibile scegliere un giocatore due volte nella stessa partita.

D8	Risultato
1	Indegno. Il giocatore esce in KO
2	Ignorato. Scegli un giocatore casuale della stessa squadra (ad esclusione di giocatori che non sono in campo e giocatori per i quali sono già stati effettuati dei tiri su questa tabella) e tirare di nuovo su questa tabella
3	Proporzioni Bizzarre. Il giocatore guadagna le abilità Big Hand e Very Long Legs
4	Appendici Prensili. Il giocatore guadagna le abilità Tentacles e Prehensile Tail
5	Viso Orribile. Il giocatore guadagna le abilità Disturbing Presence e Foul Appearance
6	Sdoppiamento Macabro. Il giocatore guadagna le abilità Extra Arms e Two Heads
7	Sporgenze Spinose. Il giocatore guadagna le abilità Claws e Horns
8	Favorito degli Dei. Scegli un risultato fra quelli sopra

MAGHI SPORTIVI

Un Mago Sportivo è un nuovo Incentivo disponibile per l'acquisto durante il pre-partita. Nessuna squadra può ingaggiare più di un Mago per partita. Tutti i Maghi sono membri dello Staff Unico, e ingaggiare un Mago occupa uno degli 0-2 riquadri Staff Unici concessi. A parte Horatio, i Maghi non sono personaggi specifici, ed entrambe le squadre possono schierare lo stesso Mago senza restrizioni. Tutti i Maghi possono essere usati una volta per partita e lanciare un incantesimo del loro repertorio o nel primo o nel secondo tempo, ma non in entrambi.

Chaos Sorcerer 150.000 - Chaos, Chaos Pact, Chaos Dwarf, Nurgle

A distinguere questi stregoni dai maghi del sud è il fatto che il loro è un potere istintivo, un dono elargito dagli Dei, piuttosto che un'arte appresa e manipolata con cura. Quando un incantesimo va storto, dà luogo ad effetti esilaranti e inattesi, di conseguenza sono popolarissimi fra i tifosi, per i quali non c'è niente di più divertente di vedere un giocatore trasformato in chissà quale astrusità a metà partita!

“**Fulmine**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6. Se il risultato è 3 o più, il giocatore è stato colpito dal Fulmine. Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l'attacco. Un giocatore colpito dal Fulmine viene Atterrito e deve effettuare un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow.

“**Mutazione Dilagante**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione. Scegli un giocatore della tua squadra e tira un D6. Con 2+ esso ottiene due Mutazioni a tua scelta fino al termine del drive. Se il risultato è 1 il giocatore si trasforma in un ammasso di carne fremente attraversato dall'energia del Chaos. Il giocatore ottiene Disturbing Presence fino alla fine del turno successivo dell'avversario, ma l'incantesimo non ha altri effetti.

Hireling Sports Wizard 150.000 - disponibile per qualsiasi squadra

I Maghi dei vari Collegi Arcani si trovano sempre in occasione delle partite trasmesse via Cabalvision, e qualcuno è sempre felice di arrotondare mettendosi a disposizione di qualche squadra. Gli incantesimi sono selezionati con cura per sbalordire e divertire i tifosi. Spettacolari palle di fuoco esplodono sui campi con la stessa frequenza con cui i giocatori sono trasformati in rane. Un giocatore trasformato in rana può ritrasformarsi senza grandi conseguenze permanenti se non un inspiegabile desiderio di sedersi su un tronco a mangiare mosche (sempre che abbia la fortuna di ritrasformarsi!).

“**Palla di Fuoco**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ciascun giocatore in piedi (di ciascuna squadra) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente. Se il risultato è 4 o più, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco e viene Atterrito. Con un risultato di 3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrito, come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrito da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.

“**Zap!**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario e tira un D6. Se il risultato è uguale o superiore alla Forza del giocatore, il giocatore viene trasformato in una rana per il resto del drive, al termine del quale l'Allenatore Capo farà in modo che riceva assistenza magica in panchina per riportarlo alla sua forma originaria. Un 1 naturale è sempre un fallimento e un 6 naturale è sempre un successo, a prescindere dalla Forza del bersaglio. Se il giocatore stava portando la palla quando è stato trasformato in rana, la palla cade e rimbalza una volta. Se il giocatore trasformato in rana è Infortunato, viene considerato Gravemente Infortunato e salta il resto della partita. A fine partita, il giocatore ritorna alla forma normale senza effetti collaterali. La rana ha il seguente profilo:

Giocatore Mutato	MA	ST	AG	AV	Abilità
Rana	5	1	4	4	Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Lengs

Horatio X. Shottenheim, Master Mage 80.000 – Disponibile per qualsiasi squadra

Prendi questo! Ooops ... Una volta per tempo, Horatio può lanciare una palla di fuoco che volerà (più o meno) verso gli avversari. Può farlo all'inizio del turno della squadra, prima che qualsiasi giocatore esegua un'azione, o subito dopo la fine della sua squadra, anche se finisce con un turnover. Scegliete una casella in qualsiasi punto del campo, poi lanciate un D8 per la dispersione e un D3 per calcolare di quante caselle e in quale direzione è la casella dove cade la palla di fuoco. Lancia un dado per colpire ogni giocatore in piedi (di entrambe le squadre) che è nella casella bersaglio o in una casella adiacente ad esso. Se il tiro è un 4 o più, il giocatore cade. Se è 3 o meno, i giocatori riescono a evitare l'esplosione. Effettuare un tiro armatura (e un eventuale tiro infortunio) per ogni giocatore che è caduto come se fosse stato abbattuto da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra di Horatio viene abbattuto da una palla di fuoco, non subisce un turnover a meno che non aveva la palla al momento.

Horticulturalist of Nurgle 150.000 - Chaos, Chaos Pact, Nurgle

“**Crescita Vigorosa**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che qualunque giocatore compia un'Azione. Per la durata di questo turno i giocatori avversari subiscono un modificatore di -2 ai tiri quando tentano di Scattare poiché il suolo del campo sboccia di orrida vita. Nota che questo modificatore si applica in aggiunta alle condizioni del Clima e qualsiasi altro fattore che può alterare il risultato per Scattare. Ad esempio, se influenzato da Crescita Vigorosa in condizioni climatiche normali, un giocatore fallisce uno Scatto con 1,2 e 3, mentre con un Temporale fallisce con 1,2, 3 e 4.

“**Fauna Bizzarra**” lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli come bersaglio una casella vuota sul campo. Scegli D3 giocatori avversari entro due caselle dalla casella bersaglio e tira un D6 per ciascuno per determinare se viene colpito. Con 4 o più il giocatore viene attaccato all'improvviso da piante carnivore demoniache di stazza prodigiosa, che erompono dal suolo argilloso prima di marcire completamente. Il giocatore è Atterrito. Con 3 o meno il giocatore riesce ad evitare le piante aggressive. Effettua un tiro

armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per qualsiasi giocatore Atterrato, come se fosse stato atterrato da un giocatore con le abilità Mighty Blow e Nurgle's Rot.

Sports Necrotheurge 150.000 – Shambling Undead, Necromantic, Khemri, Vampiri

“**Incorporeo**” lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario; con un tiro di 3+ il giocatore diventa improvvisamente incorporeo. Ottiene l’abilità No Hands e perde immediatamente la palla se la stava trasportando causandone un rimbalzo. In aggiunta, il giocatore perde la sua zona di placcaggio. Questo status incorporeo, dura fino alla fine del prossimo turno avversario.

“**Danza Macabra di Vanhalables**” lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, con un tiro di 3+ tutti i giocatori Scheletro e Zombie in campo ottengono +1 MA, +1 AG e +1 AV fino all’inizio del tuo prossimo turno.

Sports Witch 150.000 – Dark Elf, Elves Union

“**Fulmine**” lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un’Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Seleziona un giocatore avversario in piedi in una zona qualsiasi del campo e tira un D6. Se il risultato è 3 o più, il giocatore è stato colpito dal Fulmine. Con un risultato di 1 o 2, il giocatore riesce ad eludere l’attacco. Un giocatore colpito dal Fulmine viene Atterrato e deve effettuare un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) come se fosse stato colpito da un giocatore con l’abilità Mighty Blow.

“**Mille Tagli**” lancialo all’inizio di uno qualsiasi dei turni dell’avversario, prima che qualunque giocatore compia un’Azione. Ha come bersaglio qualunque giocatore avversario; con un tiro di un D6 di 3+, le caratteristiche di MO, FO e AG di quel giocatore sono ridotte di 1. Questo incantesimo dura fino alla fine del Drive.

INCENTIVI RAZZIALI

Waaagh! Drummer 50.000 – Orc, Savage Orc

Gli orchi vivono per combattere, e una lunga tradizione che hanno marciato per combattere al suono di un tamburo minaccioso. Questo non solo mantiene i ragazzi in movimento nella giusta direzione, può anche essere terribilmente terrificante per l'avversario! Molte squadre hanno cominciato a introdurre la stessa idea con le partite di BloodBowl, nella speranza di replicare questo effetto. All'inizio di ogni drive, dopo che il kick-off è stato risolto, ma prima che la squadra ricevente inizia il suo turno, lancia 3D6. Per ogni 6, la squadra con il Waaagh! Drummer può scegliere un giocatore avversario e spostarlo di un D3 di caselle direttamente indietro verso la sua zona di meta. Non è necessario fare tiri per smarcarsi per questo movimento. Se il percorso di un giocatore viene bloccato da un altro giocatore, non si muove. Se si muovono in una casella con la palla, devono tentare di raccoglierla.

Master of Ballistics 30.000 – Bretonnia, Human, Human Nobility

spesso laureato alla Scuola di Artiglieria Imperiale, è un esperto quando si tratta di argomenti quali la trigonometria dinamica, la resistenza aerodinamica e il metodo corretto per applicare la forza cinetica, vale a dire il modo migliore per calciare la palla in campo.

Quando la squadra calcia la palla all'inizio di un drive, il Master of Ballistics può allenare il kicker, condividendo alcune intuizioni che sperano di migliorare la precisione del calcio. Prima di effettuare il tiro per la dispersione, tirare un D6 nella tabella sottostante:

1-2	Completa incomprensione: il calciatore non ha afferrato il discorso e la palla scompare come normalmente.
3-4	Teoria Interessante ...: il Master of Ballistics si è dilungato spiegando un'affascinante teoria nuova e non ha fatto in tempo a finire quello che stava dicendo. La palla disperde una casella in meno rispetto al normale.
5-6	Per Giove, il calciatore ha capito! Dopo il tiro per la dispersione, l'allenatore della squadra che calcia può scegliere di aumentare o diminuire il risultato del D6 o del D8 di un massimo di due. Non si può cambiare ad un risultato impossibile - il risultato più basso possibile è 1, e il più alto è 6 (per il D6) e 8 (per il D8).

Warlock Engineer 120.000 – Skaven, Pestilen Vermin

sono maestri della tecnologia della warpstone, e la prima cosa che imparano è come creare e manipolare l'energia. Questa energia brulicante verdastra è sia la base che il carburante per la maggior parte delle invenzioni, ma usata nella sua forma grezza può offrire uno shock mortale! Una volta per ogni Drive, il Warlock Engineer può lanciare un fulmine da una linea laterale. Ciò può essere fatto all'inizio del loro turno, prima che un giocatore esegua un'azione, o subito dopo che il proprio turno sia terminato (anche se finito con un Turnover). Scegliere qualsiasi quadretto adiacente al margine del campo come punto di partenza del fulmine. Si muove in linea retta verso l'altro lato del campo, colpendo il primo giocatore nel suo percorso di entrambe le squadre. Fai un tiro armatura per quel giocatore. Se il tiro non riesce, il giocatore non è influenzato e il fulmine si muove verso l'altro lato del campo, colpendo il giocatore successivo nel suo percorso. Fai un tiro armatura per quel giocatore allo stesso modo. Continuare a farlo finché un tiro armatura non riesce o il fulmine esce dal campo. Quando un tiro armatura riesce, il giocatore a cui è stato fatto il tiro viene messo disteso e subisce un tiro infortunio. In seguito, degli archi lampeggianti di fulmini colpiscono ogni giocatore in piedi che è adiacente. Tira un D6 per ognuno; con un 4, 5 o 6 vengono messi distesi. Si noti che il fulmine non continua a creare archi!

Runesmith 30.000 – Dwarf, Slayer Hold

Il Forgiarune è il nano più vicino a utilizzare la magia. Non c'è nessuna sciocchezza come la mente o le mani in aria a danzare, i Runesmiths lavorano con il martello e l'incudine, battendo sigilli incantati nell'armatura di un giocatore tra i Drive. All'inizio di qualsiasi Drive, subito dopo aver schierato la tua squadra, puoi scegliere uno dei tuoi giocatori in campo e scegliere una delle seguenti rune. Poi tira un D6. Se il risultato è un 3 o più la runa ha effetto, e il Runesmith non può essere utilizzato nuovamente per il resto della partita. Se il risultato è di 1 o 2, la runa non funziona, ma il Runesmith può essere utilizzato nuovamente in un drive successivo. Gli Starplayer, essendo molto protettivi del proprio equipaggiamento, non possono essere influenzati dalle rune.

Rune of Might	Fino alla fine del drive, la forza del giocatore scelto aumenta di 1.
Rune of Fury	Fino alla fine del drive, il giocatore scelto acquisisce le abilità Dauntless, Mighty Blow e Frenzy.
Rune of Speed	Fino alla fine del drive, il movimento del giocatore scelto aumenta di 2.
Rune of Iron	Fino alla fine del drive, il valore armatura del giocatore scelto viene aumentato di 1 (fino ad un massimo di 10) e guadagnano l'abilità Stand Firm.
Rune of Might	Fino alla fine del drive, il giocatore scelto ottiene le abilità Juggernaut e Horn.

Calderone Halfling 60.000 – Halfling, Ogre

È esattamente un calderone di zuppa bollente lanciato con una rozza enorme fionda, i cui effetti possono essere anche devastanti se colpiti in pieno. Un Calderone Halfling può essere usato una volta per partita. Può essere usato all'inizio di uno dei tuoi turni, prima che un qualunque giocatore compia un'azione. Scegliere una casella bersaglio ovunque sul campo. Lanciare 1D6, con un risultato di 6 il bersaglio è centrato. Con un risultato di 2-5 il bersaglio è mancato, tirare per la dispersione e muovere la casella bersaglio di 1D3 in quella direzione. Con un risultato di 1 tuttavia, qualcosa è andato terribilmente storto ed il Calderone ha colpito la panchina della propria squadra e tanti giocatori quanti determinati casualmente con 1D3 sono spostati dallo spazio Riserve a quello K.O. Un giocatore presente nella casella bersaglio è automaticamente colpito dal Calderone e atterrato. Effettuare un Tiro Armatura (e l'eventuale Tiro Infortunio) come se fosse stato atterrato da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Inoltre, tirare 1D6 per ogni giocatore in piedi di entrambe le squadre che so trovano nelle caselle adiacenti a quella bersaglio. Con un risultato di 4 o più, il giocatore è colpito dalla zuppa bollente ed atterrato, con un risultato di 3 o meno, ha schivato il colpo. Se un giocatore della tua squadra è atterrato dalla zuppa bollente, la squadra non subisce un Turnover a meno che il giocatore non stesse trasportando la palla. Se invece un giocatore della tua squadra è colpito dal Calderone stesso, si subisce un Turnover.

Bottiglie di Birra Inebriante 40.000 – Halfling, Ogre

Gli Halfling amano la buona birra oltre che il buon cibo, e sono dei valenti produttori di un'ottima birra dagli effetti inebrianti su questi piccoletti rendendoli molto combattivi. All'inizio del Drive, dopo aver piazzato i giocatori, ma prima del Kick-off, l'Allenatore della squadra che ha questo incentivo può

selezionare casualmente 1D3 giocatori con l'abilità Stunty in campo. Per il resto del Drive quei giocatori guadagnano le abilità Dauntless, Frenzy e Really Stupid.

DESCRIZIONE ABILITA'

GENERAL	AGILITY	PASSING	STRENGTH	MUTATION
Block	Catch	Accurate	Break Tackle	Big Hand
Dauntless	Diving Catch	Dump Off	Grab	Claw/Claws
Dirty Player	Diving Tackle	Hail Mary Pass	Guard	Disturbing Presence
Fend	Dodge	Leader	Juggernaut	Extra Arms
Frenzy	Jump Up	Nerves of Steel	Mighty Blow	Foul Appearance
Kick	Leap	Pass	Multiple Block	Horns
Kick Off Return	Side Step	Safe Throw	Piling On	Prehensile Tail
Pass Block	Sneaky Git		Stand Firm	Tentacles
Pro	Sprint		Strong Arm	Two Heads
Shadowing	Sure Feet		Thick Skull	Very Long Leng
Strip Ball				
Sure Hands				
Tackle				
Wrestle				
EXTRAORDINARY				
Always Hungry	Chainsaw	No Hands	Stab	Timm-Ber!
Animosity	Decay	Nurgle's Rot	Stakes	Titchy
Ball&Chain	Fan Favourite	Really Stupid	Stunty	Trademarks Stilts
Blood Lust	Filthy Rich	Regeneration	Swoop	Weeping Dagger
Bombardier	Hipnotic Gaze	Right Stuff	Take Root	Wild Animal
Bone Head	Loner	Secred Weapon	Throw Team Mate	

Accurate (Passing)

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

Always hungry (Extraordinary)

Il giocatore è sempre spaventosamente affamato, e per giunta mangerebbe assolutamente qualsiasi cosa! Se il giocatore utilizza l'Abilità Throw Team Mate, 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 di 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 Right Stuff.

Animosity (Extraordinary)

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.

Ball&Chain (Extraordinary)

Il giocatore armato di Palla e catena può solo compiere Azioni di Movimento. Per Muovere o fare Go for It, 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 fare Go for It 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 ha Foul Appearance). 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 Ball&Chain può usare l'abilità Grab (come se avesse effettuato un'azione di Blocco) sui suoi Blocchi (se la possiede!). Un giocatore con Ball&Chain non può mai usare le Abilità Diving Tackle, Frenzy, Kick-off Return, Leap, Pass Block o Shadowing.

Big Hand (Mutation)

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.

Block (General)

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.

Blood Lust (Extraordinary)

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 Badly Hurd. 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.

Bombardier (Extraordinary)

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 di Hail Mary Pass), 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 esplode 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 esplode nella casella del Bombarolo. Quando finalmente la bomba esplode, 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 gli SPP.

Bone-Head (Extraordinary)

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 con Bone-Head 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.

Break Tackle (Strength)

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.

Catch (Agility)

Un giocatore che possiede questa Abilità ha un reroll personale da usare solo per una Ricezione fallita. Consente anche al giocatore di rerollare il tiro D6 fallito in caso di Intercetto o Hand-off.

Chainsaw (Extraordinary)

Un giocatore armato di Chainsaw deve attaccare con essa invece di eseguire un Blocco come parte di un'Azione di Blocco o di Blitz. Quando si attacca con la Chainsaw, 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 Chainsaw 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 Chainsaw può eseguire un'Azione di Fallo e aggiungere +3 al tiro Armatura, ma deve verificare di mantenerne il controllo come descritto in precedenza. Una Chainsaw accesa è un affare pericoloso da portarsi appresso, e quindi se un giocatore che brandisce una Chainsaw 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 Chainsaw è ugualmente pericoloso, e se un avversario viene Atterrato durante un Blocco sul giocatore l'Allenatore del giocatore con la Chainsaw 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 gli SPP.

Claw/Claws (Mutation)

Un giocatore con questa Abilità ha sviluppato una grande chela o degli artigli affilati come rasoi, 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.

Dauntless (General)

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 con Dountless 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 con Dauntless 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.

Decay (Extraordinary)

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 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.

Dirty Player (General)

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

Disturbing Presence (Mutation)

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.

Diving Catch (Agility)

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.

Diving Tackle (Agility)

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 Diving Tackle viene piazzato disteso nella casella lasciata libera dal giocatore che si Smarcava, senza che il primo subisca tiri Armatura o Infortunio.

Dodge (Agility)

Un giocatore con questa Abilità è bravo nello sfuggire alla presa degli avversari, guadagna un reroll personale 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.

Dump-off (Passing)

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 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 Pass Block per influire sul Dump-Off. Dopo aver risolto il Lancio, l'avversario esegue il Blocco e prosegue con il suo turno. Dump-Off non può essere usata sul secondo Blocco eseguito da un avversario con Frenzy o in congiunzione con le Abilità Bombardier e Throw Team Mate.

Extra arms (Mutation)

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

Fan Favourite (Extraordinary)

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

Fend (General)

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.

Filthy Rich (Extraordinary)

Questo giocatore ha accesso a più soldi di quello che ti piacerebbe pensare, e non ha problemi a utilizzarli a suo vantaggio. Se un giocatore con questa abilità viene espulso dall'arbitro (per fallo o altro), tira un D6. Con un risultato di 2 o più, non vengono espulsi. Se è in vigore una regola che impedisce l'uso di bustarelle, questa regola non ha alcun effetto.

Foul appearance (Mutation)

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).

Frenzy (General)

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 con Frenzy 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 fare altri Go For It ancora.

Grab (Strength)

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 Grab e Side Step si annullano a vicenda, e si applicano le normali regole per le Spinte. Grab non funziona se non ci sono caselle libere adiacenti. Un giocatore con Grab non può acquisire l'Abilità Frenzy per nessun motivo, e allo stesso modo un giocatore con Frenzy non può acquisire Grab.

Guard (Strength)

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.

Hail Mary Pass (Passing)

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 un 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. Questo lancio 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 Throw Team Mate.

Horns (Mutation)

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.

Hypnotic Gaze (Extraordinary)

Il giocatore possiede una potente capacità telepatica che può utilizzare per immobilizzare gli avversari. Il giocatore può usare Hypnotic Gaze 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 Hypnotic Gaze 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, Hypnotic Gaze non ha effetto.

Juggernaut (Strength)

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 Fend, Stand Firm o Wrestle contro il Blocco e il giocatore può scegliere di considerare gli esiti di "Entrambi atterrati" come se fossero di "Spinto indietro".

Jump up (Agility)

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 3 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.

Kick (General)

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).

Kick-off return (General)

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.

Kick Team-Mate (Extraordinary)

Quando un giocatore con questa abilità effettua una Azione di Blitz, può calciare un giocatore compagno di squadra adiacente che possiede le abilità Right Stuff ed è in piedi, invece di effettuare il blocco. Nessun tiro per il Blocco viene effettuato, al suo posto

viene calciato il compagno “bersaglio” come se fosse la palla. L’Allenatore dichiara se vuole usare un D6 per un calcio corto o 2D6 per un calcio lungo più rischioso. Se tira 2D6 e ottiene un doppio, il kicker è stato un po’ troppo entusiasta, tirare un tiro Infortunio per il giocatore “bersaglio”, considerando un risultato Stordito come un KO (se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui era). Altrimenti il giocatore calciato viene “mosso” in linea retta direttamente dalla casella del Kicker di un numero di caselle uguale al risultato del/i dado/i. Poi rimbalza di tre caselle. Il giocatore calciato non si considera atterrare nelle prime due caselle ma solo in quella finale dopo le varie deviazioni. Se il giocatore atterra fuori del campo, è pestato dalla folla e mandato direttamente nello spazio dei KO della panchina. Se stava trasportando la palla, questa viene rimessa in gioco normalmente, partendo dall’ultima casella attraversato dal giocatore calciato prima di finire fuori dal campo. Se la casella finale dove atterra il giocatore calciato è occupata da un altro giocatore, questo viene Atterrato e si tira per l’Armatura (anche se era già Prono o Stordito), mentre il giocatore calciato devia di un’altra casella. Se finisce ancora sopra un altro giocatore, tirare ancora per la deviazione fino a quando non atterra in una casella vuota o fuori dal campo. Nota che solo il primo giocatore su cui rimbalza è Atterrato. Poi usare l’abilità Righ Stuff per determinare come atterra il giocatore calciato. Nei passi dove l’abilità parla di giocatore lanciato, intenderla come calciato. Se il giocatore calciato si “muove” di 6,7 o 8 caselle (prima della deviazione), il tiro per Atterrare subisce un modificatore -1; se si “muove” di 9 caselle o più, il tiro per Atterrare subisce un modificatore di -2

Leap (Agility)

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 Very Long Legs. 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 saltando, 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 Leap una sola volta per turno.

Leader (Passing)

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 Leader è trattato sotto ogni aspetto come un normale Reroll di squadra, con le medesime restrizioni. Inoltre, il Reroll del Leader 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.

Loner (Extraordinary)

Un Loner, 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 Loner 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.

Mighty Blow (Strength)

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 Mighty Blow per modificare il tiro Armatura non puoi modificare anche il tiro Infortunio.

Multiple Block (Strength)

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 Multiple Block invece che Frenzy, 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.

Nerves of Steel (Passing)

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

No Hands (Extraordinary)

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 le sue mani sono entrambe impegnate. Se tenta di raccogliere la palla questa rimbalza e ha luogo un Turnover per la sua squadra.

Nurgle’s Rot (Extraordinary)

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 Rotter a livello Matricola. Perché ciò accada, l’avversario deve essere rimosso dalla sua lista di squadra durante il post-partita, la sua Forza non deve essere superiore a 4 e non può possedere le Abilità Decay, Regeneration o Stunty. Il nuovo Rotter può essere aggiunto alla Squadra gratuitamente durante il post-partita (Aggiornamento della Lista di Squadra) se la squadra dispone di un posto libero. Il nuovo Rotter conta per l’intero proprio valore per il Valore di Squadra.

Pass (Passing)

Il giocatore guadagna un Reroll personale da usare per ripetere il tiro per un Lancio.

Pass Block (Generale)

Il giocatore è in grado di muovere fino a 3 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 interferire. 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 Tentacle, 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.

Piling On (Strength)

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 ha Piling On 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 usando un Reroll di Squadra. Il giocatore con Reroll viene piazzato Disteso nella sua casella (si immagina che sia rotolato via dopo aver spiacciato l'avversario) senza subire un tiro Armatura (si immagina che la sua caduta sia stata ammortizzata dall'avversario). Usare Piling On non genera un Turnover a meno che il giocatore non sia in possesso di palla.

Prehensile Tail (Mutation)

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.

Pro (General)

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.

Really Stupid (Extraordinary)

Il giocatore è senza dubbio una delle più idiote creature che 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 con Really Stupid, che non siano Really Stupid 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 con Really Stupid 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.

Regeneration (Extraordinary)

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 Apotecario, 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 gli SPP per avere infortunato il giocatore, anche se il suo esito non agisce normalmente sul giocatore.

Right Stuff (Extraordinari)

Un giocatore con questa Abilità può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che sia in possesso dell'Abilità Throw Team Mate. Vedi l'Abilità Throw Team Mate 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.

Safe Throw (Passomg)

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.

Secret Weapon (Extraordinary)

Il giocatore è armato con un particolare equipaggiamento chiamato "Secret Weapon". 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.

Shadowing (General)

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 con Shadowing. Se il risultato finale è 7 o meno, il giocatore con Shadowing 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 con Shadowing, che viene lasciato fermo dove si trova. Il giocatore può effettuare qualsiasi numero di movimenti con Shadowing per turno. Se un giocatore lascia una Zona di Placcaggio appartenente a diversi giocatori con questa Abilità, solo uno di essi può tentare di usare Shadowing.

Side Step (Agility)

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.

Sneaky Git (Agility)

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.

Sprint (Agility)

Il giocatore può tentare di muovere fino a tre caselle aggiuntive invece delle normali due quando fa Go For It. L'allenatore deve comunque determinare se il giocatore riesce a restare in piedi in ciascuna casella in cui entra.

Stab (Straordinaria)

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.

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

Stand Firm (Strength)

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 con Stand Firm, nessuno dei due viene Spinto.

Strip Ball (General)

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.

Strong Arm (Strength)

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

Stunty (Extraordinary)

Il giocatore è talmente piccolo da essere molto difficile da placare perché può chinarsi per sfuggire alle braccia tese degli avversari e intrufolarsi tra le loro gambe. D'altra parte, gli Stunty sono appena un po' troppo piccoli per lanciare bene la palla, e si fanno male facilmente. Per rappresentare questo, il giocatore Stunty 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 dal tiro del 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. Gli Stunty dotati di Secret Weapon non possono ignorare le Zone di Placcaggio avversarie, e subiscono tutte le altre penalità.

Sure Feet (Agility)

Il giocatore guadagna un Reroll personale per Rerollare il tiro del D6 quando fallisce un tentativo di Go For It. Un giocatore può usare questa Abilità una sola volta per turno di squadra.

Sure Hands (General)

Il giocatore guadagna un reroll personale per Rerollare il tiro di Raccolta della palla da terra. In aggiunta, non subisce gli effetti dell'Abilità Strip Ball.

Swoop (Extraordinary)

Questo giocatore è provvisto di un paio d'ali rudimentali, sia naturali che artificiali che gli permette di planare (anziché precipitare in

modo sgraziato) quando viene lanciato da un compagno di squadra. Se un giocatore con l'abilità Swoop è lanciato da un giocatore con l'abilità Throw Team-mate, usa la sagoma della Rimessa anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. Ogni volta che il giocatore devia, l'Allenatore mette la sagoma delle Rimesse sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi tira un D6 e sposta il giocatore di una casella nella direzione indicata. Inoltre, quando effettui il tiro per vedere se il giocatore atterrerà o meno in piedi (come per l'abilità Right Stuff), aggiungi 1 al risultato. Quando un giocatore con le abilità Stunty e Swoop, schiva ("dodge"), non ignora i modificatori per le zone di placcaggio avversarie nella casella in cui si sta spostando; la presenza di un grosso paio d'ali gli nega qualsiasi beneficio avesse potuto ottenere essendo piccolo e scattante.

Take Root (Extraordinary)

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 fare Go For It, 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).

Tackle (General)

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

Tentacles (Mutation)

Il giocatore può tentare di usare questa Abilità quando un avversario cerca di Smarcarsi o usare Jump Up 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 Tentacles. 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.

Thick Skull (Strength)

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.

Throw Team-mate (Extraordinary)

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 Right Stuff 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. In un lancio che finisce in Fumble, il giocatore 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 Right Stuff per vedere se il giocatore atterra in piedi o in un mucchio scomposto.

Timm-Ber! (Extraordinary)

Questo giocatore trascorre così tanto tempo a terra che i suoi compagni lo aiutano ormai istintivamente. Se un giocatore con questa abilità prova a rialzarsi dopo essere andato Disteso, gli altri giocatori del suo team possono contribuire se sono adiacenti, in piedi e non in una Zona di Placcaggio avversaria. Ciascun giocatore che contribuisce in questo modo aggiunge 1 al risultato del tiro per determinare se il giocatore si alza, ma ricorda che un risultato di 1 è sempre un fallimento, a prescindere da quanti giocatori lo stiano aiutando! Contribuire a far alzare un giocatore non conta come un'Azione, e un giocatore può contribuire a prescindere che abbia già agito o meno.

Titchy (Extraordinary)

I giocatori Titchy sono ancora più piccoli e più agili degli altri Stunty. 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.

Trademarks Stilts (Extraordinary)

unisce **Leap** e **Very Long Legs**, vedere le relative singole abilità.

Two Heads (Mutation)

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.

Very Long Legs (Mutation)

Il giocatore può aggiungere 1 al tiro del D6 ogni volta che tenta di Intercettare la palla o utilizza l'Abilità Leap. In aggiunta, non è possibile utilizzare l'Abilità Sure Throw per annullare un Intercetto eseguito da questo giocatore.

Weeping Dagger (Extraordinary)

Questo giocatore ha un pugnale di warpietra, e sa come tenerlo celato agli occhi dell'arbitro! Se infligge una Ferita durante un Blocco e il risultato del tiro è 11-38 (Badly Hurt) tira un D6. Con un 4 o più il giocatore avversario deve saltare la sua prossima partita. Se non stai giocando in una lega questa abilità non ha alcun effetto.

Wild Animal (Extraordinary)

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 Wil Animal 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.

Wrestle (General)

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 Block. 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.

AMAZON

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Tribal Linewoman	50.000	6	3	3	7	Dodge	G	ASP
0-2	Eagle Warrior Thrower	70.000	6	3	3	7	Dodge, Pass	GP	AS
0-2	Piranha Warrior Catcher	70.000	6	3	3	7	Dodge, Catch	GA	PS
0-4	Koka Kalim Blitzer	90.000	6	3	3	7	Dodge, Block	GS	AP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bertha Bigfist (ogressa)	290.000	6	5	2	9	Loner, Bone-head, Break Tackle, Dodge, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Roxanna Darknail (strega elfa oscura)	250.000	8	3	5	7	Loner, Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap
Willow Rosebark (dryade)	150.000	5	4	3	8	Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes
Zolcath the Zoat (Zoat)	280.000	5	5	2	9	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner, Mighty Blow, Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Josef Bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k)
 Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

BRETONNIA

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Bretonnian Lineman	40.000	6	3	2	7	Fend	G	ASP
0-4	Bretonnian Yeoman	70.000	6	3	3	8	Wrestle	GS	AP
0-4	Bretonnian Blitzler	110.000	7	3	3	8	Block, Catch, Dauntless	GAP	S

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Dolfar Longstride (kicker elfo silvano)	150.000	7	3	4	7	Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick Off-Return, Pass Block
Griff Obelward (blitzer umano)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Mighty Zug (umano)	260.000	4	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Willow Rosebark (dryade)	150.000	5	4	3	8	Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

INCENTIVO RAZZIALE

Master of Ballistic (30k)

CHAOS CHOSEN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Beastman Runner	60.000	6	3	3	8	Horns	GSM	AP
0-4	Chosen Blocker	100.000	6	3	3	7		GSM	AP
0-1	Minotaur	150.000	6	3	3	7	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	SM	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bilerot Vomitflesh (guerriero nurgle)	180.000	4	5	2	9	Loner, Dirty Player, Disturbing Presence, Foul Appearance
Brik Far & (ogre)	290.000	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Nerves of Steel, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate
Grotty (goblin)		6	2	4	7	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Gobbler Grimlick (ranoide mutato)	230.000	5	4	2	9	Loner, Big Hand, Disturbing Presence, Leap. Monstrous Mouth, Regeneration, Tentacles, Very Long Legs
Grasnak Blackhoof (minotauro)	310.000	6	6	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull
Guffle Pusmaw (guerriero nurgle)	210.000	5	3	4	9	Loner, Foul Appearance, Monstrous Mouth, Nurgle's Rot
Lewdgrip Whiparm (umano mutato)	160.000	6	3	3	9	Loner, Dodge, Pass, Strong Arm, Sure Hands, Tentacles
Lord Borak the Despoiler (guerriero del caos)	300.000	5	5	3	9	Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow
Max Spleenripper (guerriero caos-motosega)	130.000	5	4	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Scyla Anfingrimm (favorito di khorne)	250.000	5	5	1	9	Loner, Claws, frenzy, Prehensile Tail, Thick Skull, Wild Animal
Whitegras Doubledrool (beastman mutato)	170.000	6	3	3	6	Loner, Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Papa Skullbones (80k)
 Chaos Sorcerer (150k)
 Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

CHAOS DWARF

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Hobgoblin Runners	40.000	6	3	3	7		G	ASP
0-6	Chaos Dwarf Blockers	70.000	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	APM
0-2	Bull Centaurs Blitzter	130.000	6	4	2	9	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	AP
0-1	Enslaved Minotaur	150.000	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Grasnak Blackhoof (minotauro)	310.000	6	6	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull
Hthark the Unstoppable (bullcentaur)	330.000	6	5	2	9	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Sprint, Sure Feet, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Nobbla Blackwart (goblin – motosega)	130.000	6	2	3	7	Loner, Block, Chainsaw, Dodge, Secret Weapon, Stunty
Rasnak Backstabber (hobgoblin)	200.000	7	3	3	7	Loner, Dodge, Side Step, Sneaky Git, Stab
Zzharg Madeye (nano del caos-bazooka)	90.000	4	4	3	9	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Tackle, Thick Skull

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Chaos Sorcerer (150k)
 Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

CHAOS RENEGADES

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Renegade Human Lineman	50.000	6	3	3	8		GSPM	A
0-1	Renegades Goblin	40.000	6	2	3	7	Animosity, Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GSP
0-1	Renegade Skaven Lineman	50.000	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
0-1	Renegade Dark Elf Lineman	70.000	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
0-1	Renegade Ork Lineman	50.000	5	3	3	9	Animosity	GM	ASP
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAPM
0-1	Ogre	140.000	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAPM
0-1	Minotaur	180.000	5	5	2	8	Loner, Fenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bomber Dribblesnot (goblin bombarolo)	60.000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Crazy Igor (thrall)	120.000	6	3	3	8	Loner, Dauntless, Regeneration, Thick Skull
Gobbler Grimlick (ranoide mutato)	230.000	5	4	2	9	Loner, Big Hand, Disturbing Presence, Leap. Monstrous Mouth, Regeneration, Tentacles, Very Long Legs
Guffle Pusmaw (guerriero nurgle)	210.000	5	3	4	9	Loner, Foul Apperance, Monstrous Mouth, Nurgle's Rot
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Lewdgrip Whiparm (umano mutato)	160.000	6	3	3	9	Loner, Dodge, Pass, Strong Arm, Sure Hands, Tentacles
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Ugroth Bolgrot (orco – motosega)	100.000	5	3	3	9	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Whitegras Doubledrool (beastman mutato)	170.000	6	3	3	6	Loner, Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle
Zzharg Madeye (nano del caos-bazooka)	90.000	4	4	3	9	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Tackle, Thick Skull

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Chaos Sorcerer (150k)
 Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Medico della Peste (100k)
 Papa Skullbones (80k)
 Horticulturalist of Nurgle (150k)

DAEMON OF KHORNE

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Pit Fighters	60.000	6	3	3	8	Frenzy	GP	AS
0-4	Bloodletters	80.000	6	3	3	7	Horns, Regeneration, Juggernaut	GAS	P
0-2	Heralds	90.000	6	3	3	8	Horns, Frenzy, Juggernaut	GS	AP
0-1	Bloodthriester	180.000	6	5	1	9	Loner, Horns, Frenzy, Claw, Juggernaut, Regeneration, Wild Animal	S	GAP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Grasnak Blackhoof (minotauro)	310.000	6	6	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull
Lord Borak the Despoiler (guerriero del caos)	300.000	5	5	3	9	Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow
Max Spleenripper (guerriero caos-motosega)	130.000	5	4	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Scyla Anfingrimm (favorito di khorne)	250.000	5	5	1	9	Loner, Claws, frenzy, Prehensile Tail, Thick Skull, Wild Animal
Whitegras Doubledrool (beastman mutato)	170.000	6	3	3	6	Loner, Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

DARK ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Dark Elf Lineman	70.000	6	3	4	8		GA	SP
0-2	Dark Elf Runners	80.000	7	3	4	7	Dump-off	GAP	S
0-2	Dark Elf Assassins	90.000	6	3	4	7	Shadowing, Stab	GA	SP
0-4	Dark Elf Blitzer	100.000	7	3	4	8	Block	GA	SP
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	4	7	Dodge, Frenzy, Jump Up	GA	SP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Asperon Thorn (elfo oscuro lanciatore)	160.000	6	3	4	8	Loner, Hail Mary Pass, Kick-off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Eldril Sidewinder (elfo mutato)	200.000	8	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block
Elijah Doom (elfo oscuro linea)	190.000	6	3	4	9	Loner, Fend, Guard, Stand Firm, Wrestle
Horkon Heartripper (assassino elfo oscuro)	210.000	7	3	4	7	Loner, Dodge, Leap, Multiple Block, Shadowing, Stab
Hubris Rakarth (blitzer elfo oscuro)	260.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dirty Player, Jump Up, Mighty Blow, Strip Ball
Ithaca Benoin (runner elfa oscura)	220.000	7	3	3	7	Loner, Accurate, Dump Off, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands
Jeremiah Kool (runner darkelf)	390.000	8	3	5	8	Block, Dodge, Diving Catch, Dump-off, Kick-off Return, Loner, Nerves of Steel, Pass, Side Step
Kiroth Krakeneye (elfo oscuro mutato)	170.000	7	3	4	8	Loner, Disturbing Presence, Foul Apperance, Pass Block, Tackle, Tentacles
Mordrix Hex (elfa oscura Hag Queen)	230.000	7	3	4	7	Loner, Disturbing Presence, Foul Apperance, Pass Block, Tackle, Tentacles
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Roxanna Darknail (strega elfa oscura)	250.000	8	3	5	7	Loner, Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Strega Sportiva dei Druchi (150k)

DWARF

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Dwarf Blocker	70.000	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	AP
0-2	Dwarf Runners	80.000	6	3	3	8	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-2	Dwarf Blitzzer	80.000	5	3	3	9	Block, Thick Skull	GS	AP
0-2	Troll Slayer	90.000	5	3	2	8	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	AP
0-1	Deathroller	160.000	4	7	1	10	Loner, Break Tackle, Dirty Player, Juggernaut, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	GAP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Barik Farblast (nano - bazooka)	60.000	6	3	3	8	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Thick Skull
Boomer Eziasson (nano bombarolo)	60.000	4	3	2	9	Loner, Accurate, Block, Bombardier, Secret Weapon, Thick Skull
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Flint Churnblade (nano - motosega)	130.000	6	6	2	8	Loner, Block Chainsaw, Secret Weapon, Thick Skull
Grim Ironjaw (nano troll slayer)	220.000	5	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Multiple Block, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Josef Bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k)
 Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

INCENTIVI RAZZIALI

Forgiarune 30k.

ELVEN UNION

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Elf Lineman	60.000	6	3	4	7		GA	SP
0-2	Elf Throwers	70.000	6	3	4	7	Pass	GAP	S
0-4	Elf Catchers	100.000	8	3	4	7	Catch, Nerves of Steel	GA	SP
0-2	Elf Blitzer	110.000	7	3	4	8	Block, Side Step	GA	SP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Asperon Thorn (elfo oscuro lanciatore)	160.000	6	3	4	8	Loner, Hail Mary Pass, Kick-off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Dolfar Longstride (kicker elfo silvano)	150.000	7	3	4	7	Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick Off-Return, Pass Block
Eldril Sidewinder (elfo mutato)	200.000	8	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block
Elijah Doom (elfo oscuro linea)	190.000	6	3	4	9	Loner, Fend, Guard, Stand Firm, Wrestle
Hubris Rakarth (blitzer elfo oscuro)	260.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dirty Player, Jump Up, Mighty Blow, Strip Ball
Jordelle Freshbreeze (wardancer elfo silvano)	260.000	8	3	5	7	Loner, Block, Diving Catch, Dodge, Leap, Side Steep
Kiroth Krakeneye (elfo oscuro mutato)	170.000	7	3	4	8	Loner, Disturbing Presence, Foul Apperance, Pass Block, Tackle, Tentacles
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Prince Moranion (blitzer alto elfo)	230.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dauntless, Tackle, Wrestle
Lucien Swift (blitzer alto elfo)	390.000	7	3	4	8	Loner, Block, Mighty Blow, Tackle
Valen Swift (lanciatore alto elfo)		7	3	5	7	Loner, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Safe Throw, Sure Hands

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Galandril Silverwater (50k)
 Strega Sportiva dei Druchi (150k)

GOBLIN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Goblins	40.000	6	2	3	7	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-1	Bomma	40.000	6	2	3	7	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-1	Looney	40.000	6	2	3	7	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3	7	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	GAP
0-1	Domm Driver	60.000	6	2	3	7	Right Stuff, Stunty, Swoop	A	GSP
0-1	Pogoer	70.000	7	2	3	7	Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs	A	GSP
0-1	'Ooligan	70.000	6	2	3	7	Disturbing Presence, Dodge, Fan Favourite, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Troll	110.000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bomber Dribblesnot (goblin bombarolo)	60.000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	300.000	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Fungus the Loon (fanatico goblin)	80.000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stunty
Madcap Miggz (squigg)	170.000	6	4	3	8	Loner, Break Tackle, Claws, Leap, No Hands, Very Long Legs, Wild Animal
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Nobbla Blackwart (goblin – motosega)	130.000	6	2	3	7	Loner, Block, Chainsaw, Dodge, Secret Weapon, Stunty
Ripper Bolgrot (troll)	270.000	4	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team-Mate
Scrappa Sorehead (goblin – pogo)	150.000	7	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 50k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Fink da Fixer (50k)

HALFLING

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3	6	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Halfling Catcher	50.000	5	2	3	6	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GSP
0-2	Halfling Hefty	50.000	5	2	3	7	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
0-2	Treemen	120.000	2	6	1	10	Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-mate, Timmm-ber!	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bertha Bigfist (ogressa)	290.000	6	5	2	9	Loner, Bone-head, Break Tackle, Dodge, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Big Jobo Hairfoot (halfling)	120.000	4	3	2	8	Loner, Dirty Player, Stand Firm, Stunty, Tackle, Wrestle
Captain Colander (halfling)	100.000	6	2	3	7	Loner, Catch, Disturbing Presence, Dodge, Fend, Jump Up, Regeneration, Right Stuff, Side Steep, Stunty
Cindy Piewhistle (halfling)	50.000	5	2	3	6	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & Grack (halfling ogre)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Deeproot Strongbranch (treeman)	300.000	2	7	1	10	Loner, Block, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Neddley Verruca (halfling)	70.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Secret Weapon, Stab, Stunty, Trademarks Stilts
Puggy Baconbreath (halfling)	140.000	5	3	3	6	Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Righth Stuff, Stunty
Rumbelow Sheepskin (halfling con montone)	170.000	6	3	3	7	Loner, Block, Horns, Juggernaut, No Hands, Tackle, Thick Skull
Willow Rosebark (dryade)	150.000	5	4	3	8	Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 100k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Josef Bugman (70k).

INCENTIVO RAZZIALE

Halfling Hot Pot (0-1) 60k
 Bottiglia di Birra Inebriante (0-3) 40k

HIGH ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	High Elf Lineman	70.000	6	3	4	8		GA	SP
0-2	High Elf Thrower	90.000	6	3	4	8	Pass, Safe Throw	GAP	S
0-4	High Elf Catcher	90.000	8	3	4	7	Catch	GA	SP
0-2	High Elf Blitzler	100.000	7	3	4	8	Block	GA	SP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Asperon Thorn (elfo oscuro lanciatore)	160.000	6	3	4	8	Loner, Hail Mary Pass, Kick-off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands
Bo Gallantè (catcher alto elfo)	160.000	8	3	4	7	Loner, Dodge, Sidestep, Sprint, Sure Feet
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Dolfar Longstride (kicker elfo silvano)	150.000	7	3	4	7	Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick Off-Return, Pass Block
Eldril Sidewinder (elfo mutato)	200.000	8	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Prince Moranion (blitzer alto elfo)	230.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dauntless, Tackle, Wrestle
Soaren Hightower (lanciatore altro elfo)	180.000	6	3	4	8	Loner, Fend, Kick-Off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands, Strong Arm
Lucien Swift (blitzer alto elfo)	390.000	7	3	4	8	Loner, Block, Mighty Blow, Tackle
Valen Swift (lanciatore alto elfo)		6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Secret Weapon, Stab, Stunty, Trademarks Stilts

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Galandril Silverwater (50k)

HUMAN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Human Lineman	50.000	6	3	3	8		G	ASP
0-2	Human Thrower	70.000	6	3	3	8	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Human Catcher	60.000	8	2	3	7	Catch, Dodge	GA	SP
0-4	Human Blitzer	90.000	7	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Ogre	140.000	5	5	2	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Frank N. Stein (flesh golem)	270.000	4	5	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Griff Obelward (blitzer umano)	320.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dodge, Fend, Sprint, Sure Feet
Heinrich von Duisgart (blitzer umano)	140.000	7	3	3	8	Loner, Block, Filthy Rich, Dirty Player
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Mighty Zug (umano)	260.000	4	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Puggy Baconbreath (halfling)	140.000	5	3	3	6	Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Righth Stuff, Stunty
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Josef Bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k).

INCENTIVO RAZZIALE

Master of Ballistic (30k)

HUMAN NOBILITY

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Human Retainers	70.000	6	3	3	8	Fend	G	ASP
0-4	Human Thrower	70.000	6	3	3	8	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-2	Human Princeling	110.000	7	3	3	7	Catch, Dodge	GA	SP
0-4	Human Bodyguard	90.000	6	3	3	8	Block, Guard	GS	AP
0-2	Ogre	140.000	5	5	2	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Frank N. Stein (flesh golem)	270.000	4	5	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Griff Obelward (blitzer umano)	320.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dodge, Fend, Sprint, Sure Feet
Heinrich von Duisgart (blitzer umano)	140.000	7	3	3	8	Loner, Block, Filthy Rich, Dirty Player
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Mighty Zug (umano)	260.000	4	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Puggy Baconbreath (halfling)	140.000	5	3	3	6	Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Righth Stuff, Stunty
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Josef Bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k).

INCENTIVO RAZZIALE

Master of Ballistic (30k)

KHEMRI TOMB KING

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Skeleton Lineman	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	ASP
0-2	Anointed Thrower	70.000	6	3	2	7	Pass, Regeneration, Sure Hands	GP	AS
0-2	Anointed Blitzer	90.000	6	3	2	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-4	Tomb Guardian	100.000	4	5	1	9	Decay, Regeneration	S	GAP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bryce "The Slice" Cambuel (scheletro con motosega)	60.000	5	3	2	8	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Hack Enslash (scheletro - motosega)	120.000	6	3	2	7	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Side Step
Humerus Carpal (khemri anointed thrower)	130.000	7	2	3	7	Loner, Catch, Dodge, Regeneration, Nerves of Steel
Ithaca Benoin (runner elfa oscura)	220.000	7	3	3	7	Loner, Accurate, Dump Off, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands
Ivan "The Animal" Deathshroud (whight)	230.000	6	4	2	8	Loner, Block, Disturbing Presence, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball, Tackle
Ramtut III (mummia)	360.000	5	6	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Wrestle
Setek (khemri anointed blitzer)	220.000	6	4	2	8	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball
Sinnedbad (scheletro)	80.000	6	3	2	7	Loner, Block, Jump Up, Pass Block, Regeneration, Secret Weapon, Side Step, Stab
Skrull Halfheight (scheletro nano)	190.000	6	3	3	8	Loner, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Igor (0-1) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Sports Necrotheurge (150k)

LIZARDMEN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Skink Runners	60.000	8	2	3	7	Dodge, Stunty	A	GSP
0-6	Saurus Blocker	80.000	6	4	1	9		GS	AP
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Prehensile Tail, Thick Skull	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Hemlock (scinco – pugnale)	170.000	8	2	3	7	Loner, Block, Dodge, Jump Up, Side Steep, Stab, Stunty
Lottabottol (blitzer slann)	220.000	8	3	3	8	Loner, Catch, Diving Tackle, Jump Up, Leap, Pass Block, Shadowing, Very Long Legs
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Quetzal Leap (catcher slann)	250.000	8	2	4	7	Loner, Catch, Diving Catch, Fend, Kick-Off Return, Leap, Nerves of Steel, Very Long Legs
Slibli (sauro)	250.000	7	4	1	9	Loner, Block, Grab, Guard, Stand Firm
Zolcath the Zoot (Zoot)	280.000	5	5	2	9	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner, Mighty Blow, Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

NECROMANTIC HORROR

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Zombies Linemen	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-2	Ghouls Runners	70.000	7	3	3	7	Dodge	GA	SP
0-2	Wight Blitzzer	90.000	6	3	3	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Flesh Golem	110.000	4	4	2	9	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	GS	AP
0-2	Werewolves	120.000	8	3	3	8	Claws, Frenzy, Regeneration	GA	SP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Count Luthor Von Drakenborg (vampiro)	390.000	6	5	4	9	Loner, Block, Hypnotic Gaze, Regeneration, Side Step
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull	
Frank N. Stein (flesh golem)	270.000	4	5	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
G'Ral Blodschüker (ghoul)	160.000	7	3	3	7	Loner, Catch, Dodge, Sure Feet, Wrestle
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow" (banshee)	280.000	7	3	4	8	Loner, Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Hack Enslash (scheletro - motosega)	120.000	6	3	2	7	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Side Step
Ivan "The Animal" Deathshroud (whight)	230.000	6	4	2	8	Loner, Block, Disturbing Presence, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball, Tackle
J Earlice (ghoul)	180.000	8	3	3	7	Loner, Catch, Diving Catch, Dodge, Sprint
Ramtut III (mummia)	360.000	5	6	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Wrestle
"Rotten" Rick Bupkeis (zombie)	110.000	4	3	2	8	Loner, Dirty Player, Regeneration, Sneaky Git
Setek (khemri anointed blitzzer)	220.000	6	4	2	8	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball
Throttlesnot "The Impaler" (zombie goblin poeger)	100.000	6	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Regeneration, Secret Weapon, Stab, Stunty
Wilhelm Chaney (werewolf)	240.000	8	4	3	8	Loner, Catch, Claw, Frenzy, Regeneration, Wrestle

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Igor (0-1) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Sports Necrotheurge (150k)

NORSE

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Norse Linemen	50.000	6	3	3	7	Block	G	ASP
0-2	Norse Thrower	70.000	6	3	3	7	Block, Pass	GP	AS
0-2	Norse Catcher	90.000	7	3	3	7	Block, Dauntless	GA	SP
0-2	Norse Berserker	90.000	6	3	3	7	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
0-2	Ulfwerenar	110.000	6	4	2	8	Frenzy	GS	AP
0-1	Yheteo	140.000	5	5	1	8	Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Wild Animal	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Boomer Eziasson (nano bombarolo)	60.000	4	3	2	9	Loner, Accurate, Block, Bombardier, Secret Weapon, Thick Skull
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Icepelt Hammerblow (yheteo)	330.000	5	6	1	8	Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Regeneration, Thick Skull
Karla Von Kill (blitzer amazzone)	220.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Scyla Anfingrimm (favorito di khorne)	250.000	5	5	1	9	Loner, Claws, frenzy, Prehensile Tail, Thick Skull, Wild Animal
Wilhelm Chaney (werewolf)	240.000	8	4	3	8	Loner, Catch, Claw, Frenzy, Regeneration, Wrestle
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Josef Bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k)

NURGLE

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Rotters	40.000	5	3	3	8	Decay, Nurgle's Rot	GM	ASP
0-4	Perstigers	80.000	6	3	3	8	Horns, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	AP
0-4	Bloaters	110.000	4	4	2	9	Disturbing Presence, Foul Appearance, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	AP
0-1	Rotspawn	140.000	4	5	1	9	Loner, Disturbing Presence, Foul Appearance, Mighty Blow, Nurgle's Rot, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	GAPM

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bilerot Vomitflesh (guerriero nurgle)	180.000	4	5	2	9	Loner, Dirty Player, Disturbing Presence, Foul Appearance
Brik Far & (ogre)	290.000	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Nerves of Steel, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate
Grotty (goblin)		6	2	4	7	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty
Bulla Shardorn (beastman runner)	230.000	6	3	3	8	Loner, Block, Extra Arms, Foul Appearance, Horns, Nurgle's Rot, Regeneration, Stab, Two Heads,
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Grasnak Blackhoof (minotauro)	310.000	6	6	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull
Guffle Pusmaw (guerriero nurgle)	210.000	5	3	4	9	Loner, Foul Appearance, Monstrous Mouth, Nurgle's Rot
Lewdgrip Whiparm (umano mutato)	160.000	6	3	3	9	Loner, Dodge, Pass, Strong Arm, Sure Hands, Tentacles
Lord Borak the Despoiler (guerriero del caos)	300.000	5	5	3	9	Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow
Max Spleenripper (guerriero caos-motosega)	130.000	5	4	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Mrg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Tolly Glocklinger (fanatico nurgle)	110.000	3	7	2	9	Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, No Hands, Foul Appearance, Nurgle's Rot, Secret Weapon, Stand Firm
Whitegras Doubledrool (beastman mutato)	170.000	6	3	3	6	Loner, Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Igor (0-1) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Medico della Peste (100k)
 Nurglings Piroettanti (40k)
 Papa Skullbones (80)
 Chaos Sorceres (150k)
 Horticulturalist of Nurgle (150k).

OGRE

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Runts	20.000	5	1	3	5	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Tichy	A	GSP
0-6	Ogre	140.000	5	5	2	9	Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bertha Bigfist (ogressa)	290.000	6	5	2	9	Loner, Bone-head, Break Tackle, Dodge, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Big Jobo Hairfoot (halfling)	120.000	4	3	2	8	Loner, Dirty Player, Stand Firm, Stunty, Tackle, Wrestle
Brik Far & (ogre)	290.000	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Nerves of Steel, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate
Grotty (goblin)		6	2	4	7	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Nobbla Blackwart (goblin – motosega)	130.000	6	2	3	7	Loner, Block, Chainsaw, Dodge, Secret Weapon, Stunty
Scrappa Sorehead (goblin – pogo)	150.000	7	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Fink da Fixer (50k)
 Josef Bugman (70k)

INCENTIVI RAZZIALI

Halfling Hot Pot (0-1) 60k
 Bottiglia di Birra Inebriante (0-3) 40k

ORC

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Orc Linemen	50.000	5	3	3	9		G	ASP
0-4	Goblins	40.000	6	2	3	7	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-4	Orc Throwers	70.000	5	3	3	8	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-1	Black Orc Blockers	80.000	4	4	2	9		GS	AP
0-4	Orc Blitzer	80.000	6	3	3	9	Block	GS	AP
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bomber Dribblesnot (goblin bombarolo)	60.000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	300.000	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team- Mate
Ripper Bolgrot (troll)	270.000	4	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team- Mate
Scrappa Sorehead (goblin – pogo)	150.000	7	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs
Ugroth Bolgrot (orco – motosega)	100.000	5	3	3	9	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Varag Ghoul-Chewer (blitzer orco)	130.000	6	4	3	9	Loner, Block, Jump Up, Mighty Blow, Thick Skull

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Fink da Fixer (50k)

INCENTIVI RAZZIALI

Tamburo Waaagh! (50k)

PESTILENT VERMIN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Novitates	50.000	6	3	3	7	Disturbing Presence	GM	ASP
0-4	Pox-flinger	70.000	6	6	3	7	Bombardier, Pass, Secret Weapon	GP	ASM
0-2	Cardinals	80.000	6	3	3	8	Block, Horns	GS	APM
0-2	Poison-keepers	100.000	8	3	3	7	Dodge, Stab	GA	PSM
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	2	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Buboe Fasterspit (blitzer skaven mutato)	350.000	6	5	4	9	Loner, Disturbing Presence, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Prehensile Tail, Regeneration
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	300.000	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Fezglitch (fanatico skaven)	100.000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, Foul Appearance, No Hands, Secret Weapon
Glarl Smashrip Jr (blitzer skaven mutato)	210.000	7	4	3	8	Loner, Block, Claws, Juggernaut
Glarl Smashrip (skaven mutato)	190.000	5	4	2	8	Loner, Block, Claws, Grab, Juggernaut, Stand Firm
Hackflem Skuttlespike (skaven gutter runner)	200.000	9	3	4	7	Loner, Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads
Headsplitter (rattogre)	340.000	6	6	3	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail
Kreek Rustgouger (fanatico skaven)	130.000	5	7	2	9	Loner, Ball&Chain, Mighty Blow, No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Skitter Stab-Stab (skaven – pugnale)	160.000	9	2	4	7	Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Krot Shockwhisker (80k)

INCENTIVI RAZZIALI

Ingegnere Warlock (120k).

SAVAGE ORC

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Savage Linemen	60.000	5	3	3	8	Frenzy	A	GSP
0-2	Savage Throwers	70.000	5	3	3	7	Frenzy, Nerves of Steel, Pass	GP	AS
0-4	Brutes	80.000	4	4	2	8	Thick Skull	S	GAP
0-4	Savage Blitzer	90.000	6	3	3	8	Block, Frenzy	GA	PS
0-1	Swamp Troll	130.000	5	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bomber Dribblesnot (goblin bombarolo)	60.000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Grut Gitgobbla (blitzer orco)	200.000	6	4	3	8	Loner, Block, Claw, Frenzy, Juggernaut
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Ripper Bolgrot (troll)	270.000	4	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team-Mate
Scrappa Sorehead (goblin – pogo)	150.000	7	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs
Ugroth Bolgrot (orco – motosega)	100.000	5	3	3	9	Loner, Chainsaw, Secret Weapon
Varag Ghoul-Chewer (blitzer orco)	130.000	6	4	3	9	Loner, Block, Jump Up, Mighty Blow, Thick Skull

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Fink da Fixer (50k)

INCENTIVI RAZZIALI

Tamburo Waaagh! (50k)

SIMYIN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-12	Bonomo	50.000	6	3	3	7	Extra Arms	G	ASP
0-2	Orangutan	70.000	5	3	3	8	Extra Arms, Strong Arm	GP	AS
0-2	Chimpanzee	80.000	7	3	3	7	Extra Arms, Wrestle	GA	SP
0-4	Gorilla	100.000	5	4	2	8	Extra Arms, Grab	AS	GP
0-1	Silverback	140.000	5	5	1	9	Loner, Extra Arms, Grab, Mighty Blow, Wild Animal	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Furious George (chimpanzee)	170.000	7	3	3	7	Loner, Catch, Dodge, Extra Arms, Pass Block, Strip Ball, Wrestle
Griff Obelward (blitzer umano)	320.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dodge, Fend, Sprint, Sure Feet
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
King Boombastic (silverback)	270.000	6	5	1	9	Loner, Break Tackle, Grab, Mighty Blow, Piling On, Wild Animal
Mighty Zug (umano)	260.000	4	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

SLAYER HOLD

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Beast Slayer	60.000	6	3	3	7	Dauntless, Thick Skull	G	ASP
0-2	Skaven Slayer	70.000	5	3	2	8	Break Tackle, Frenzy, Nerves of Steel, Thick Skull	GP	AS
0-2	Troll Slayer	90.000	5	3	2	8	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	AP
0-2	Dragon Slayer	170.000	5	4	3	9	Block, Dauntless, Juggernaut, Thick Skull, Stand Firm	GS	AP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Barik Farblast (nano - bazooka)	60.000	6	3	3	8	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Thick Skull
Boomer Eziasson (nano bombarolo)	60.000	4	3	2	9	Loner, Accurate, Block, Bombardier, Secret Weapon, Thick Skull
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Flint Churnblade (nano - motosega)	130.000	6	6	2	8	Loner, Block Chainsaw, Secret Weapon, Thick Skull
Gobrik Orcbiter (nano troll slayer)	250.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Juggernaut, Mighty Blow, Thick Skull
Grim Ironjaw (nano troll slayer)	220.000	5	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Multiple Block, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Josef bugman (70k)
 Kari Coldsteel (50k)

INCENTIVI RAZZIALI

Forgiarune (30k)

SKAVEN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Skaven Linemen	50.000	7	3	3	7		G	ASP
0-2	Skaven Throwers	70.000	7	3	3	7	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Gutter Runners	80.000	9	2	4	7	Dodge, Weeping Dagger	GA	SP
0-2	Skaven Blitzer	90.000	7	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	2	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail, Wild Animal	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Fezglitch (fanatico skaven)	100.000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, Foul Appearance, No Hands, Secret Weapon
Glarl Smashrip Jr (blitzer skaven mutato)	210.000	7	4	3	8	Loner, Block, Claws, Juggernaut
Glarl Smashrip (skaven mutato)	190.000	5	4	2	8	Loner, Block, Claws, Grab, Juggernaut, Stand Firm
Hackflem Skuttlespike (skaven gutter runner)	200.000	9	3	4	7	Loner, Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads
Headsplitter (rattogre)	340.000	6	6	3	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail
Kreek Rustgouger (fanatico skaven)	130.000	5	7	2	9	Loner, Ball&Chain, Mighty Blow, No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Skitter Stab-Stab (skaven – pugnale)	160.000	9	2	4	7	Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Krot Shockwhisker (80k)

INCENTIVI RAZZIALI

Ingegnere Warlock (120k)

SHAMBLING UNDEAD

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Skeleton Linemen	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	ASP
0-16	Zombies Linemen	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-4	Ghoul Runners	70.000	7	3	3	7	Dodge	GA	SP
0-2	Wight Blitzzer	90.000	6	3	3	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Mummies	120.000	3	5	1	9	Mighty Blow, Regeneration	S	GAP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bryce "The Slice" Cambuel (scheletro con motosega)	130.000	5	3	2	8	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Count Luthor Von Drakenborg (vampiro)	390.000	6	5	4	9	Loner, Block, Hypnotic Gaze, Regeneration, Side Step
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	300.000	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Frank N. Stein (flesh golem)	270.000	4	5	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
G'Ral Blodschüker (ghoul)	160.000	7	3	3	7	Loner, Catch, Dodge, Sure Feet, Wrestle
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow" (banshee)	280.000	7	3	4	8	Loner, Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Hack Enslash (scheletro - motosega)	120.000	6	3	2	7	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Side Step
Ivan "The Animal" Deathshroud (whight)	230.000	6	4	2	8	Loner, Block, Disturbing Presence, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball, Tackle
J Earlice (ghoul)	180.000	8	3	3	7	Loner, Catch, Diving Catch, Dodge, Sprint
Ramtut III (mummia)	360.000	5	6	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Wrestle
"Rotten" Rick Bupkeis (zombie)	110.000	4	3	2	8	Loner, Dirty Player, Regeneration, Sneaky Git
Setek (khemri anointed blitzzer)	220.000	6	4	2	8	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball
Skrull Halfheight (scheletro nano)	190.000	6	3	3	8	Loner, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull
Sinnedbad (scheletro)	80.000	6	3	2	7	Loner, Block, Jump Up, Pass Block, Regeneration, Secret Weapon, Side Step, Stab
Throttlesnot "The Impaler" (zombie goblin poeger)	100.000	6	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Regeneration, Secret Weapon, Stab, Stunty

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Igor (0-1) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Sports Necrotheurge (150k)

SLANN

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Slann Linemen	60.000	6	3	3	8	Leap, Very Long Legs	G	ASP
0-4	Slann Catcher	80.000	7	2	4	7	Diving Catch, Leap, Very Long Legs	GA	SP
0-4	Slann Blitzzer	110.000	7	3	3	8	Diving Tackle, Jump Up, Leap, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Prehensile Tail, Thick Skull	S	GAP

0-8 Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Gobbler Grimlick (ranoide mutato)	230.000	5	4	2	9	Loner, Big Hand, Disturbing Presence, Leap. Monstrous Mouth, Regeneration, Tentacles, Very Long Legs
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
Hemlock (scinco – pugnale)	170.000	8	2	3	7	Loner, Block, Dodge, Jump Up, Side Steep, Stab, Stunty
Lottabottol (blitzer slann)	220.000	8	3	3	8	Loner, Catch, Diving Tackle, Jump Up, Leap, Pass Block, Shadowing, Very Long Legs
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Quetzal Leap (catcher slann)	250.000	8	2	4	7	Loner, Catch, Diving Catch, Fend, Kick-Off Return, Leap, Nerves of Steel, Very Long Legs
Slibli (sauro)	250.000	7	4	1	9	Loner, Block, Grab, Guard, Stand Firm

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)

UNDERWORLD DENIZENS

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Goblin Denizens	40.000	6	2	3	7	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Skaven Linemen	50.000	7	3	3	7	Animosity	G	ASP
0-2	Skaven Thrower	70.000	7	3	3	7	Animosity, Pass, Sure Hands	GP	AS
0-2	Skaven Blitzer	90.000	7	3	3	8	Animosity, Block	GS	AP
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Bomber Dribblesnot (goblin bombarolo)	60.000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Fezglitch (fanatico skaven)	100.000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, Foul Appearance, No Hands, Secret Weapon
Glart Smashrip Jr (blitzer skaven mutato)	210.000	7	4	3	8	Loner, Block, Claws, Juggernaut
Glart Smashrip (skaven mutato)	190.000	5	4	2	8	Loner, Block, Claws, Grab, Juggernaut, Stand Firm
Gobbler Grimlick (ranoide mutato)	230.000	5	4	2	9	Loner, Big Hand, Disturbing Presence, Leap. Monstrous Mouth, Regeneration, Tentacles, Very Long Legs
Kreek Rustgouger (fanatico skaven)	130.000	5	7	2	9	Loner, Ball&Chain, Mighty Blow, No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon
Madcap Miggz (squigg)	170.000	6	4	3	8	Loner, Break Tackle, Claws, Leap, No Hands, Very Long Legs, Wild Animal
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Nobbla Blackwart (goblin – motosega)	130.000	6	2	3	7	Loner, Block, Chainsaw, Dodge, Secret Weapon, Stunty
Skitter Stab-Stab (skaven – pugnale)	160.000	9	2	4	7	Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Fink da Fixer (50k)
 Krot Shockwhisker (80k)

VAMPIRE

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Thrall Linemen	40.000	6	3	3	7		G	ASP
0-6	Vampire Blitzer	110.000	6	4	4	8	Blood Lust, Hypnotic Gaze, Regeneration	GAS	P

0-8 Reroll: 70.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Count Luthor Von Drakenborg (vampiro)	390.000	6	5	4	9	Loner, Block, Hypnotic Gaze, Regeneration, Side Step
Crazy Igor (thrall)	120.000	6	3	3	8	Loner, Dauntless, Regeneration, Thick Skull
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)	300.000	5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
G'Ral Blodschüker (ghoul)	160.000	7	3	3	7	Loner, Catch, Dodge, Sure Feet, Wrestle
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow" (banshee)	280.000	7	3	4	8	Loner, Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Helmut Wulf (umano – motosega)	110.000	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm
J Earlice (ghoul)	180.000	8	3	3	7	Loner, Catch, Diving Catch, Dodge, Sprint
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Wilhelm Chaney (werewolf)	240.000	8	4	3	8	Loner, Catch, Claw, Frenzy, Regeneration, Wrestle

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Soprts Necrotheurge (150k)

WOOD ELVES

Qtà	Ruolo	Costo	MA	ST	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-16	Wood Elf Linemen	70.000	7	3	4	7		GA	SP
0-4	Wood Elf Catchers	90.000	8	2	4	7	Catch, Dodge, Sprint	GA	SP
0-2	Wood Elf Throwers	90.000	7	3	4	7	Pass	GAP	S
0-2	Wardancer	120.000	8	3	4	7	Block, Dodge, Leap	GA	SP
0-1	Treemen	120.000	2	6	1	10	Loner, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GAP

0-8 Reroll: 50.000 monete d'oro ciascuno

NOME	Costo	MA	ST	AG	AV	ABILITA'
Crumbleberry & (halfling)	300.000	5	2	3	6	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
Grack (ogre)		5	5	2	9	Loner, Bone-Head, Kick Team Mate, Mighty Blow, Thick Skull
Curnot Darkworld (wardancer elfo silvano)	240.000	7	3	4	7	Loner, Dodge, Frenzy, Jump-Up, Leap, Wrestle
Dolfar Longstride (kicker elfo silvano)	150.000	7	3	4	7	Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick Off-Return, Pass Block
Eldril Sidewinder (elfo mutato)	200.000	8	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block
Gloriel Summerbloom (lanciatore elfo silvano)	160.000	7	2	4	7	Accurate, Dodge, Loner, Pass, Side Step, Sure Hands
Jordelle Freshbreeze (wardancer elfo silvano)	260.000	8	3	5	7	Loner, Block, Diving Catch, Dodge, Leap, Side Steep
Lucien Swift (blitzer alto elfo)	390.000	7	3	4	8	Loner, Block, Mighty Blow, Tackle
Valen Swift (lanciatore alto elfo)		7	3	5	7	Loner, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Safe Throw, Sure Hands
Maple Highgrove (treeman)	300.000	3	5	1	10	Grab, Loner, Mighty Blow, Stand Firm, Tentacles, Thick Skull
Morg'n'Thorg (ogre)	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate
Swiftvine Glimmershard (folletto della foresta)	130.000	7	2	3	6	Disturbing Presence, Fend, Loner, Side Step, Stab, Stunty
Willow Rosebark (dryade)	150.000	5	4	3	8	Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull
Zara the Slayer (blitzer amazzone)	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes
Zolcath the Zoat (zoat)	280.000	5	5	2	9	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner, Mighty Blow, Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet

INCENTIVI COMUNI

Reroll Aggiuntivo (0-4) 100k
 Apotecari Nomadi (0-2) 100k
 Allenatori Assistenti Specialisti (illimitati) 20k
 Capocuoco Halfling (0-1) 300k
 Cheerleader Part-time (illimitate) 20k
 Fusto di Bloodweiser (0-2) 50k
 Bustarelle (0-3) 100k
 Mago del Clima (0-1) 30k
 Mercenari Illimitati prezzi vari
 Star Players (0-2) prezzi vari
 Palle Speciali (0-1) 30k

STAFF UNICO, MAGHI

Hireling Sports Wizard (150k)
 Horatio X Schottenheim (80k)
 Galandril Silverwater (50k)