



Luccini Blood Bowl F E D E R A T I O N



La Luccini Blood Bowl League è un'iniziativa della LudoLega Lucchese dal 1996
WWW.LUDOLEGA.IT - BLOODBOWL@LUDOLEGA.IT

Tabella dell'Handicap 2004, dal Living Rulebook 4.0 (Lavoro e traduzione di Piero Biagini e Andrea Parrella)

11-12, Allenamento extra: La tua squadra ha lavorato sodo e a lungo durante la settimana. Puoi prendere un re-roll in più solo per questa partita.

13-14, Allenamento intenso: Un giocatore è veramente carico per questa partita e ha lavorato duramente per prepararla. Scegli un giocatore della tua squadra, questo può avere un'abilità in più da utilizzare per questa partita, come se avesse ottenuto un risultato "nuova abilità" sul tiro avanzamento.

15-16, Ispirazione: guardare una partita precedente dei tuoi avversari ha insegnato un paio di cosette ai tuoi giocatori. Scegli un giocatore della tua squadra e dagli un MIC (MVP) extra. Se con questi punti addizionali guadagna una nuova abilità, deve generarla immediatamente tirando i dadi.

21-22, Sono il più grande: i due giocatori avversari con più punti Star Player rifiutano di giocare contemporaneamente. Solo uno di loro può essere schierato ogni volta. In caso di parità di SPP l'allenatore che ha ottenuto questo risultato sceglie i giocatori.

23-24, La stampa è contro di noi: Le storie scandalose che hai diffuso sulla squadra avversaria dimezzano il fattore popolarità avversario (arrotonda per eccesso) solo per questa partita.

25-26, Droghe illegali: Dichiarala immediatamente questo risultato. Puoi scegliere un giocatore della tua squadra e donargli +1 in forza oppure +1 in agilità solo per questa partita.

31-32, La vendetta di Morley: L'acqua della squadra avversaria è stata drogata con un potente lassativo. D3 giocatori scelti a caso dalla squadra avversaria hanno bevuto e devono tirare un d6 prima di ogni calcio d'inizio. Con il risultato di 1, 2 o 3 hanno altro da fare e non possono giocare, con il risultato di 4, 5 o 6 potranno entrare in campo regolarmente.

33-34, I sali puzzolenti: Tutti i tiri per spostare i tuoi giocatori dalla casella dei KO a quella delle Riserve hanno successo con il 2 o più solo per questa partita.

35-36, Moneta truccata: Vinci automaticamente il lancio della moneta ad inizio partita.

41-42, Depressione: La squadra avversaria è poco ispirata. Per il primo tempo i suoi re-roll sono dimezzati (arrotondando per eccesso).

43-44, Non sono stato io: Un giocatore scelto a caso del team avversario è stato arrestato e deve saltare la partita.

45-46, Quel ragazzo ha talento: Durante la tua ultima partita hai adocchiato un tifoso talentuoso sugli spalti che ha acconsentito a giocare per la tua squadra. Aggiungi un giocatore in una qualsiasi posizione alla tua squadra solo per questa partita. Il giocatore lascia la squadra a fine partita. Nota che puoi aggiungere un 17° giocatore all'incontro in questo modo.

51-52, Ugh, dove sono?: Un giocatore a tua scelta della squadra avversaria è stato in giro a far baldoria tutta la notte e non è proprio pronto per la partita. Quel giocatore guadagna l'abilità Testa Dura per questa partita.

53-54, Corrompi l'arbitro: hai fatto una colletta per convincere l'arbitro che i tuoi giocatori sono carini, puliti e simpatici... Puoi ignorare la prima espulsione chiamata contro la tua squadra.

55-56, Un grande (Knuckledusters): un giocatore della tua squadra a tua scelta guadagna l'abilità Che Botta! (Mighty Blow) per questa partita.

61-62, Virus: Una misteriosa malattia si fa largo nella squadra avversaria. Ogni giocatore avversario con un infortunio cronico è troppo malato per farsi vedere oggi (non gioca).

63-64, Iron Man: un giocatore a tua scelta è determinato a giocare duro per tutta la partita, non importa a che prezzo, rifiuta di essere infortunato! Anche se un avversario supera la sua armatura, lui è solo stordito (stunned).

65-66, Eccitato!: Un giocatore a tua scelta della tua squadra ha esagerato col caffè prima della partita di oggi. Guadagna il tratto Saltar su (Jump Up) e il tratto Furia (Frenzy). Automaticamente fallirà ogni tentativo di afferrare, ricevere o intercettare il pallone.