



# 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 del Calcio d'Inizio, dal Living Rulebook 4.0

(Il lavoro di traduzione di Piero Biagini e Andrea Parrella, effettuato sulle note del review 2004, è stato aggiunto alla Tab. del Calcio d'Inizio presente sul Living Rulebook ver. 3.1 - tradotto in italiano da Torre Nera [www.torrenera.it](http://www.torrenera.it) )

### 2D6 - Esito

**2 Tempo di Recupero:** l'arbitro aspetta per permettere che venga pulito il campo dai giocatori infortunati e altre schifezze. Se il segnalino del turno della squadra che riceve (ricordate che il turno si muove DOPO aver tirato i dadi dell'evento sulla tabella del calcio d'inizio) è su uno dei turni 1, 2, 3 o 4, l'arbitro non rimette l'orologio, quindi entrambi i segnalini segnaturno sono spostati in avanti di 1 posizione. Se il segnalino è su uno dei turni 5, 6, 7 o 8, l'arbitro concede alcuni minuti di recupero per permettere alle squadre di finire la partita, quindi entrambi i segnalini sono spostati indietro di 1 spazio.

**3 Becca l'Arbitro!** gli spettatori massacrano l'arbitro per alcuni suoi errori che ha fatto in questo match o in passato. Il suo rimpiazzo è intimidito al punto che per il resto del tempo (il primo o il secondo) non espellerà giocatori di nessuna delle due squadre né per falli commessi né per utilizzo di armi illegali.

**4 Difesa Perfetta:** l'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori – in altre parole può schierarli nuovamente. La squadra che riceve deve rimanere nello schieramento deciso dal proprio Allenatore.

**5 Tifo Assordante:** ogni Allenatore tira un dado e aggiunge al risultato il Fattore Popolarità e il numero di Cheerleader che possiede. I pareggi andranno ripetuti. La squadra che ottiene il numero più alto è tanto ispirata dai suoi tifosi da ottenere un ritira aggiuntivo per questo tempo.

**6 Piede a Banana:** La palla Disperde di un numero di caselle pari al lancio di due dadi al momento del Kick-off, invece che di un solo dado.

**7 Cambia il Tempo:** esegui un nuovo lancio sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche (vedi capitolo dedicato).

### 2D6 - Esito

**8 Fregatili!** 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.

**9 Allenamento Brillante:** ogni Allenatore lancia un dado ed aggiunge al risultato il numero di Assistenti Allenatori che ha in squadra. I pareggi andranno ripetuti. La squadra che ottiene il numero più grande ottiene un ritira aggiuntiva per questo tempo grazie al brillante allenamento fornito dallo staff dirigenziale.

**10 Blitz!** La squadra in difesa comincia la frazione di gioco pochi secondi prima che la squadra che attacca sia pronta, prendendola di sorpresa. La squadra che calcia riceve un turno gratis-bonus nel quale ogni giocatore che non sia nella zona di controllo di un avversario può eseguire un'azione di movimento. Uno di questi può scegliere di mettere in pratica un blitz piuttosto che un semplice movimento. I giocatori nelle zone di controllo avversarie all'inizio di questo turno omaggio non possono fare alcunché. La squadra che calcia può usare re-roll di squadra (non Leader re-roll o re-roll vinti). Questo turno termina secondo le normali regole.

**11 Lancio di Masso:** Un masso scagliato dagli spalti colpisce un giocatore della squadra avversaria. Ciascun Allenatore lancia 2D6 e aggiunge il Fattore Popolarità della squadra al risultato; i tifosi di quello che ottiene il valore più alto sono quelli che tirano il masso. Un pareggio significa che entrambe le squadre sono colpite. Scegli casualmente un giocatore dell'altra squadra che viene colpito (possono essere colpiti solo i giocatori in campo) e tira per gli effetti direttamente sulla Tabella degli Infortuni. Non è richiesto alcun tiro Armatura.

**12 Invasione di Campo:** entrambi gli allenatori tirano un dado per ognuno dei giocatori avversari in campo. Il fattore di popolarità più alto dell'avversario aggiunge +1 ad ogni tiro di dado. Con un risultato di 6 o più il giocatore risulta stordito (stunned).

