



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

Revisione delle Regole 2004, dal Living Rulebook 4.0 (Lavoro e traduzione di Piero Biagini e Andrea Parrella)

Prima Parte – Regole Aggiunte

Ogre Team – Ufficiale

0-12 Ogre 120.000 MA 5 ST 5 AG 2 AV 9

Abilità e Trattati: Bone Head, Mighty Blow, Thick Skull, Throwe Team-Mate

Abilità Accessibili: Forza

0-6 Goblin 40.000 MA 6 ST 2 AG 2 AV 7

Abilità e Trattati: Dodge, Stunty, Right Stuff

Abilità Accessibili: Agilità

Re-Rolls: 70.000

Star Players: Morg'n'Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead, Thrud the Barbarian

Vampiri Team - Ufficiale

0-6 Vampiro 110.000 MA 6 ST 4 AG 4 AV 8

Abilità e Trattati: Hypnotic Gaze, Regenerate

Abilità Accessibili: Generali, Agilità, Forza

0-12 Thrall 40.000 MA 6 ST 3 AG 3 AV 7

Abilità e Trattati: Nessuna

Abilità Accessibili: Generali

Re-Rolls: 70.000

Star Players: Count Luthor Von Drackenberg, Thrud the Barbarian

Vampiri, Regole Speciali

Le squadre di Vampiri possono acquistare un Apotecario, ma lo possono usare solamente sui Thralls. In più una squadra di Vampiri può ingaggiare il conte Luthor Von Drackenberg anche se la squadra avversaria l'ha già ingaggiato. In questo caso il secondo conte Luthor non è altro che un potente Signore dei Vampiri che ha un interesse ad aiutare la squadra per questa partita. I Vampiri, occasionalmente, si cibano del sangue dei Viventi. Per questo, ogni volta che un Vampiro compie un'azione, devi tirare un dado. Con il risultato di 2 o più il Vampiro può comportarsi come desidera, ma con il risultato di 1 è sopraffatto dal desiderio di bere sangue umano e deve compiere la seguente azione speciale.

SETE DI SANGUE (Blood Lust): il Vampiro perde l'azione dichiarata per questo turno e al suo posto deve compiere un'azione di movimento. Se il Vampiro finisce il movimento in piedi accanto a uno o più Thralls (in piedi, a faccia in su o a faccia in giù che siano) non importa, attaccherà uno di loro. Tira immediatamente sulla tabella degli infortuni per il Thrall che è stato attaccato senza fare il tiro armatura. Questo infortunio non causa la fine del turno a meno che il Thrall non stesse portando il pallone. Se il Vampiro non è in grado di attaccare un Thrall (per qualsiasi ragione) allora è rimosso dal campo e messo fra le Riserve e, cosa terribile, il suo team subisce la fine del turno. Se stava portando



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

la palla, questa rimbalza di un quadrato (in direzione casuale) a partire dal quadrato occupato dal Vampiro nel momento in cui è stato rimosso, e non può segnare una meta (anche se raggiunge la zona di meta tenendo il pallone prima di essere rimosso). Se il Vampiro è messo fuori combattimento o infortunato prima di azzannare il Thrall, allora deve essere posizionato nello spazio appropriato (KO, Dead&Injury) e non fra le Riserve. Nota che al Vampiro è permesso raccogliere il pallone o fare qualsiasi altra cosa che farebbe normalmente mentre compie questa azione di movimento, ma deve mordere il Thrall per evitare la fine prematura del turno.

Nuovi Star Players

I seguenti Star Players possono giocare per i Team indicati, oltre che per quelli per i quali possono già giocare:

Count Luthor Von Drackenberg – Necromanti

Grashnak Blackhoof – Nurgle

Jordell Freshbreeze – (Pro) Elf

Lord Borak the Despoiler – Nurgle

Morg 'n' Thorg – Nurgle

Prince Moranion - (Pro) Elf

Rantut III – Khemri, Necromanti

Ripper Bolgrot – Nurgle

Thrud - (Pro) Elf, Khemri, Necromanti, Nurgle

Nota: Hubris Rakarth rimane uno Star Player sperimentale

Seconda Parte – Regole Modificate

Pag.7, capoverso 3, frase 4 (CAMBIARE)

Ciascun Allenatore DEVE far scendere in campo, se gli ha disponibili, 11 giocatori tra la propria linea di meta e la metà campo...

Pag.8, par. "Spostare il segnalino del turno", capoverso 2 (CAMBIARE)

Un Allenatore che subisce la chiamata per procedura illegale DEVE utilizzare un re-roll immediatamente (questo conta come re-roll utilizzato in quel turno). Se ha già utilizzato un re-roll in quel turno prima che fosse chiamata la procedura illegale, o se non ha più alcun re-roll, allora l'allenatore avversario guadagna un re-roll. Se l'allenatore dimentica di muovere il segnalino del turno, ma lo sposta prima che l'allenatore avversario se ne accorga, allora non può essere chiamata la procedura illegale. In più se un allenatore è correttamente accusato di procedura illegale, questo conta come un re-roll di squadra utilizzato per quel turno. Se un allenatore è accusato ingiustamente, chi ha chiamato la procedura illegale perde immediatamente un re-roll e se non ha più nessun re-roll il suo avversario ne guadagna uno.

Pag.12, "Tabella degli infortuni" (CAMBIARE)

2-7 Stordito: lascia il giocatore sul campo a faccia in giù. Tutti i giocatori che vengono girati a faccia in giù, sono rigirati automaticamente a faccia in su alla fine del loro turno successivo, anche se questo termina prematuramente. Una volta a faccia in su si potranno alzare in un qualsiasi turno successivo secondo le normali regole.

Pag.18, il prezzo sulla carta è ovviamente sbagliato.



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

Pag.18, ultima frase (CAMBIARE)

Costo: il costo per assoldare il Fuoriclasse (in rigoroso prestito) nelle partite di campionato è il secondo (quello più basso).

Pag.19 Tabella del Calcio d'Inizio (CAMBIARE)

- Risultato 2 Tempo di Recupero (Rissa-Riot NON ESISTE PIU'): 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.
- Risultato 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.
- Risultato 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.
- Risultato 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).

Pag.25 (CAMBIARE)

L'agilità del Rattorco è 2 (e non più 3).

Pag.26, par. "Grosso" (AGGIUNGERE)

I Bestioni non possono più usare né i Leader re-roll e i re-roll vinti.

Pag.26, par. "Testa Dura" (AGGIUNGERE)

Il giocatore perde le sue zone di controllo, non può ricevere la palla, assistere blocchi, assistere falli o muovere volontariamente finché non riesce ad ottenere un 2 o più all'inizio di una sua futura azione.

Pag.26, par. "Stupido" (AGGIUNGERE)

Il giocatore perde le sue zone di controllo, non può ricevere la palla, assistere blocchi, assistere falli o muovere volontariamente finché non riesce ad ottenere un 4 o più (con relativi modificatori) all'inizio di una sua futura azione.

Pag.26, par. "Mettere Radici" (CAMBIARE)

Prima di fare qualsiasi azione tira un dado: con un risultato di 2 o più questo giocatore può fare la sua azione normalmente. Con il risultato 1 il giocatore mette le radici e il suo valore di movimento è considerato 0 fino a che non viene segnata una meta o non finisce il tempo (1° o 2°), o atterrato (eh no, brutti cazzoni, i giocatori della sua squadra non possono provare ad atterrarlo). Un giocatore che ha messo radici non può scattare (fare passi aggiuntivi), essere spinto per nessuna ragione, o usare abilità che gli permettano di muovere fuori dalla sua postazione attuale. Il giocatore può comunque fare blocchi ai giocatori a lui adiacenti senza comunque avere la possibilità di seguirli.



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

Pag.26, par. "Quelli grossi e i punti Fuoriclasse" (CAMBIARE)

La maggior parte di Quelli Grossi possono ottenere SOLO ABILITA' DI FORZA. Rattorchi e Minotauri possono scegliere anche le abilità fisiche (per rappresentare le loro mutazioni), ma solo se ottengono un doppio con un tiro di dadi di avanzamento. Un Bestione che ottenga un doppio durante un tiro avanzamento, potrà scegliere tra un Tratto di Forza o un'abilità Generale, di Passaggio o di Agilità.

Pag.34, Blocco Multiplo (AGGIUNGERE ALLA FINE)

In caso che entrambi i bersagli siano spinti indietro, risolvi completamente tutti i movimenti causati dall'arretrare del primo giocatore, prima di risolvere quelli causati dal secondo.

Pag.37, Professionista (CAMBIARE)

Pro è di nuovo un'abilità e non più un tratto.

Pag.38, Rigenerazione (CAMBIARE)

Se il giocatore subisce un infortunio, allora tira un d6 per la rigenerazione dopo il tiro sulla tabella degli infortuni. Con il risultato di 1, 2 o 3 il giocatore subisce il risultato di questo infortunio, con il risultato di 4, 5 o 6 il giocatore guarirà completamente dall'infortunio dopo un breve periodo di tempo e sarà posizionato nello spazio delle riserve. Il tiro per la rigenerazione non può essere ritirato. Nota che il giocatore avversario guadagna normalmente i punti star-player per avere inflitto un infortunio.

Pag.39, Seguire, frase 1 (CAMBIARE)

Il giocatore può usare questa abilità quando un giocatore attivo della squadra avversaria esce dalla sua zona di controllo per qualsiasi motivo.

Pag.39, Sguardo Ipnotico (CAMBIARE)

Il giocatore ha una potente abilità telepatica che gli permette di immobilizzare gli avversari. Il giocatore può usare il suo sguardo ipnotico alla fine di una qualsiasi azione di movimento (non il blitz) ai danni di un giocatore avversario che sia in una casella adiacente. Fai un tiro sull'agilità per il giocatore con lo sguardo ipnotico sottraendo 1 per ogni zona di controllo avversaria nella quale il giocatore con sguardo ipnotico si trova (senza contare quella della vittima). Se ha successo allora la vittima è ipnotizzata e perde le proprie zone di controllo e non potrà ricevere la palla, fornire assistenza agli altri giocatori né nei blocchi né nei falli o muovere volontariamente per il resto del turno (di quello che sta muovendo). Se il test di agilità è fallito lo sguardo ipnotico non ha effetto.

Pag.44, par. "Sequenza di gioco pre-partita", capoverso 6 (CAMBIARE)

I Fuoriclasse possono essere ingaggiati esclusivamente per una singola partita durante un campionato. Il prezzo dell'ingaggio del fuoriclasse è il secondo elencato. Il primo, quello più alto, deve essere pagato solo in caso il Fuoriclasse venga chiamato a giocare come membro di una squadra non coinvolta in un campionato.

Pag.47, par. "Fattore Popolarità", ultima frase (ELIMINARE)

In pratica l'1 non è sempre fallimento e il 6 non è sempre successo, ma si guarda SOLO il risultato dopo aver applicato i modificatori.

Pag.54, NANI DEL CHAOS

Il re-roll costa 70.000 mo, invece che 50.000 mo.

Pag.55, NON MORTI

La Mummia costa 110.000 mo, invece che 100.000 mo.



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

Pag.57, Tabella Prezzi Star Players

Bomber	80.000 - 40.000
Count Luthor	380.000 - 90.000
Deathroller	160.000 - 80.000
Deeproot	250.000 - 90.000
Fungus	60.000 - 30.000
Grashnak	320.000 - 80.000
Griff	380.000 - 90.000
Grim	220.000 - 70.000
Hakflem	230.000 - 70.000
Headsplitter	350.000 - 80.000
Horkon	120.000 - 60.000
Hthark	360.000 - 90.000
Jordell	240.000 - 70.000
Lord Borak	250.000 - 80.000
Mighty Zug	180.000 - 60.000
Morg'n'Thorg	430.000 - 100.000
Nobbla	80.000 - 40.000
Moranion	180.000 - 70.000
Ramtut	350.000 - 80.000
Ripper	200.000 - 70.000
Scrappa	60.000 - 30.000
Silibili	230.000 - 70.000
Thrud	100.000 - 50.000
Varag	290.000 - 80.000
Zara	270.000 - 70.000
Zzharg	100.000 - 50.000