



STREET BOWL

Street Bowl è una variante del gioco Blood Bowl di Games Workshop, il gioco del fantasy football. Lo Street Bowl si gioca in un spietato ambiente urbano anziché sul manto erboso di un campo tradizionale, dando vita a partite ancora più veloci e violente del solito.

Street Bowl è stato originariamente sviluppato da Norse, Niels, LouisX, e Traveller. Secondo alcuni, l'alcol potrebbe essere stato coinvolto. Questo documento rappresenta un aggiornamento del Comitato Varianti della NAF, che ha lo scopo di rendere le regole più adatte ai tornei moderni. Questo servirà come regolamento di base per i tornei di Street Bowl sanzionati dalla NAF.

Come per gli altri eventi di Blood Bowl, gli organizzatori possono scegliere di personalizzare i propri tornei di Street Bowl, ma le modifiche dovrebbero essere mantenute entro limiti ragionevoli. Tali giudizi verranno emessi dal Tournament Director NAF quando un evento viene sottoposto a sanzione.

★ REGOLE DI BLOOD BOWL ★

Al di fuori delle modifiche specificamente descritte di seguito, le partite verranno giocate utilizzando le regole più attuali di Blood Bowl.

★ CREAZIONE DELLA SQUADRA ★

Queste regole per la creazione della squadra sono altamente raccomandate, poiché sono state testate a lungo e le modifiche potrebbero sbilanciare questa versione del gioco.

Detto questo, le modifiche sono consentite a meno che non siano ritenute troppo trasformatrici o sbilancianti. Una potenziale modifica da considerare è l'inclusione dell'abilità Wall Thrower di Dungeon Bowl. Il Tournament Director può chiederti di cambiare alcune cose, o rifiutare sanzioni se le tue modifiche sono troppo sbilancianti.

- ★ Le squadre possono essere acquistate utilizzando 600.000 monete d'oro.
- ★ Gli unici incentivi disponibili sono le Pozioni Magiche e il Maestro Chef Halfling. Ogni squadra riceve 1 pozione gratuitamente, le pozioni aggiuntive costano 50.000 monete d'oro ciascuna e non c'è limite a quante se ne possono acquistare. Vedi la tabella delle Pozioni Magiche a pagina 3.
- ★ Le squadre possono essere selezionate da uno qualsiasi dei roster approvati dalla NAF, inclusi gli Slann.
- ★ Nello Street Bowl, una squadra non può avere meno di 7 o più di 11 giocatori nel roster. Una squadra schiererà solo 7 giocatori alla volta.
- ★ Inoltre, potranno essere selezionati al massimo solo 4 giocatori "positional" (ovvero qualsiasi giocatore la cui disponibilità sia inferiore a 0-12).

- ★ Le squadre di Street Bowl non sono molto ben addestrate o affidabili. I Reroll di squadra costano il doppio del costo indicato. Ad esempio, un Reroll per una squadra umana costerebbe 100.000 GC.
- ★ Abbiamo già detto che i giocatori di Street Bowl sono poco allenati? **È altamente raccomandato** che i tornei limitino fortemente le abilità aggiuntive e bandiscano tutti gli Star Player.
- ★ Non è possibile acquistare Staff (apotecari, assistenti allenatori, cheerleader). Le squadre di Masters of Undeath ottengono il loro Necromante come al solito. I Dedicated Fans costano il doppio (20k).

★ REGOLE DELLA STREET BOWL ★

DURATA DEL GIOCO: Street Bowl è composto da due tempi da 6 turni, invece dei normali tempi da 8 turni utilizzati in Blood Bowl.

IL CAMPO: Il campo dello Street Bowl è largo solo 7 quadrati; 3 quadrati nella zona centrale e 2 quadrati in ciascuna delle zone larghe, come illustrato a pagina 3. Ha la stessa lunghezza di un campo standard di Blood Bowl. Il campo è coperto di ciottoli e l'intera linea laterale è bloccata da un muro (immaginario nella maggior parte dei casi, ma sentiti libero di creare un campo 3D). Gli effetti di ciottoli e muri sono descritti di seguito.

LA PREPARAZIONE: All'inizio della partita, il Fan Factor è determinato esattamente come nel Blood Bowl (D3 + Dedicated Fans). Una squadra DEVE schierare il maggior numero di giocatori possibile per ogni kickoff, fino a un massimo di 7 giocatori per ogni drive. A causa della larghezza ridotta del campo, è obbligatorio schierare un solo giocatore sulla linea di scrimmage (devono anche trovarsi nella zona centrale), anche se, se lo si desidera, è possibile schierarne più di uno. In ciascuna zona laterale può essere schierato un solo giocatore.

KICK-OFF: lo Street Bowl utilizza una speciale tabella del Kick-Off inclusa a pag. 4

CIOTTOLI E ARMATURA: aggiungi +1 al tiro Armatura per qualsiasi giocatore che viene Atterrato o Cade mentre gioca a Street Bowl.

CIOTTOLI E PALLA: la palla si disperde normalmente quando viene calciata o lanciata, ma rimbalza due volte se viene lasciata cadere dopo un tiro di raccolta fallito, o colpisce il terreno dopo un passaggio, calcio o rimessa in gioco, o se un giocatore con la palla viene atterrato. Se la palla colpisce il terreno, lancia un D8 e disperdi la palla in quella direzione. Se la casella non è occupata, lancia un altro D8 per far rimbalzare la palla una seconda volta. Dopodiché la palla smetterà di rimbalzare e il gioco potrà continuare normalmente. La palla può essere presa al volo se rimbalza in una casella occupata da un giocatore, ma rimbalza altre due volte se il tiro "Catch" fallisce.

MURI E ARMATURA: Se un giocatore occupa una casella adiacente a un muro quando verrebbe spinto, e non ci sono caselle libere in cui può essere spinto, il giocatore verrà "spinto contro il muro". Se un giocatore viene spinto contro il muro, l'Allenatore di turno deve tirare un D6 per il giocatore spinto. Con un risultato di 1-3 il giocatore rimane dove si trova, semplicemente rimbalzando sul muro. Con 4+ il giocatore verrà atterrato nella casella in cui si trova; effettua un tiro Armatura aggiungendo +1 perché il muro è duro come il selciato!

Nota che se un giocatore viene spinto contro il muro a causa di POW!, non lancia un D6 per vedere se cade o no: viene Atterrato normalmente nella casella in cui si trova. Applica +2 al tiro Armatura (+1 dal muro e +1 dal selciato). Se l'armatura viene superata, esegui un tiro Infortunio normalmente. Se un giocatore viene spinto in mezzo alla folla alle due estremità della strada, tira per ferire usando le normali regole del Blood Bowl. Nota che le modifiche al tiro Armatura derivanti da Ciottoli o Muri non si cumulano con i modificatori di Artigli o Armi Segrete. Inoltre, un giocatore che viene Piazzato Prono non subisce il +1 al tiro Armatura dovuto al selciato quando tira per l'armatura.

MURI E PALLA: A causa dei muri su entrambi i lati della strada, la palla non può mai lasciare il campo se non oltre le barriere basse in ciascuna area di meta. Quando una palla rimbalza fuori limite nella zona di meta, i tifosi la rilanceranno dentro usando le stesse regole del Blood Bowl. Se una palla rimbalza contro un muro durante il gioco, si disperderà D6 caselle in una direzione casuale utilizzando il modello di rimessa in gioco standard, quindi rimbalzerà due volte dopo aver toccato il terreno come descritto sopra. Questa regola riguarda le palle che rimbalzano e anche i calci d'inizio che colpiscono un muro. Tieni presente che nello Street Bowl non è previsto alcun touchback a meno che la palla non rimbalzi nella metà campo della squadra che calcia o fuori dalla zona di meta.

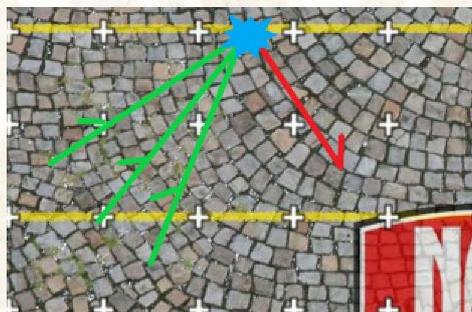
PALLA CONTRO I MURI: A volte un giocatore lancia intenzionalmente contro un muro per cercare di far rimbalzare la palla in una posizione molto più vantaggiosa. Un giocatore che dichiara un'azione di Passaggio può anche dichiarare che farà rimbalzare la palla contro il muro invece di passare normalmente. Dichiara su quale muro verrà lanciata la palla e verifica la precisione come di consueto. Se il test di precisione ha esito positivo, la palla rimbalzerà sulla casella bersaglio. Se il test fallisce, tira un D6. Con un risultato di 1-3 colpisce la casella del muro a destra della casella bersaglio; con 4+ colpisce la casella del muro a sinistra della casella bersaglio. La palla rimbalzerà come mostrato nei diagrammi (a destra). Quindi viaggerà D6 caselle nella direzione indicata e, se non viene presa, si disperderà una volta dalla casella in cui finisce. Se la palla colpisce un altro muro, rimbalzerà su di esso. Tutti i giocatori sopra i quali la palla passa possono tentare di interferire o prendere la palla, nell'ordine in cui la palla passa sopra di loro, contando come un passaggio impreciso. Tuttavia, solo un giocatore per ciascuna squadra può effettuare il tentativo. A meno che la palla non venga presa da un giocatore della squadra attiva, si verificherà un Turnover.

MURI E STUNTIES: Lanciare il compagno di squadra funziona come al solito, con l'eccezione del giocatore lanciato che colpisce uno dei muri. Se un compagno di squadra lanciato si disperde contro un muro, tira un D6. Con un risultato di 1-5 il giocatore smette di disperdersi e colpisce violentemente il muro. Trattateli come se fossero stati Atterrati dopo aver colpito il muro (+2 al tiro Armatura). Con un 6, il giocatore è riuscito a lanciarsi con successo dal muro. L'Allenatore può determinare in quale direzione il giocatore continuerà utilizzando il modello di rimessa in gioco. Tira un D3 per determinare il numero di caselle che il giocatore percorrerà dal muro, quindi considera il tiro di atterraggio come normale in quella casella.

NESSUN ARBITRO: le partite di Street Bowl non sono supervisionate da un arbitro, il che significa che i giocatori non possono essere espulsi, ma possono essere feriti per punizione. Un giocatore che desidera commettere un fallo lo fa normalmente, tenendo conto degli assist.

Indipendentemente dal successo del tentativo di fallo, l'allenatore del giocatore che ha subito il fallo può tirare un D6; con 1-3 non succede nulla, con 4+ i tifosi arrabbiati hanno colpito l'autore del fallo con un sasso. Effettua un tiro Armatura per il giocatore colpito dalla roccia aggiungendo +1 al tiro. Se il tiro è sufficiente a rompere l'armatura, effettua un tiro Infortunio normalmente. Se l'armatura del giocatore che ha commesso il fallo viene rotta, la sua squadra subisce un turnover.

ARMI SEGRETE: I fan non vanno pazzi nemmeno per le Armi Segrete. Qualsiasi giocatore con l'abilità Arma segreta è al sicuro finché il gioco va avanti. Appena finisce un drive, però, i tifosi si precipitano ad attaccarli. Ogni Allenatore deve tirare un D6 per ciascuno dei suoi giocatori con l'abilità Arma Segreta. Con un risultato di 1-3, il giocatore viene trascinato via dalla folla in rivolta. Consideralo Badly Hurt, ma le pozioni non possono essere usate per alterare la sua condizione. Con un risultato di 4-6, il giocatore riesce a liberarsi dalla folla e può continuare a giocare fino alla pausa di gioco successiva, quando tale tiro viene effettuato nuovamente. Se il giocatore con l'Arma Segreta ha anche il tratto Loner, può liberarsi dalla folla solo con un tiro di 6!



★ POZIONI MAGICHE ★

Queste pozioni possono essere somministrate a qualsiasi giocatore che sia messo KO, gravemente ferito o gravemente ferito (se il giocatore è morto, è troppo tardi) subito dopo che sono stati lanciati i tiri per KO. Gli allenatori possono anche somministrare pozioni ai giocatori sani prima di prepararsi per qualsiasi drive, anche se di solito non è l'idea migliore. Dopo che a un giocatore è stata data una pozione, lancia un D8 e fai riferimento alla seguente tabella:

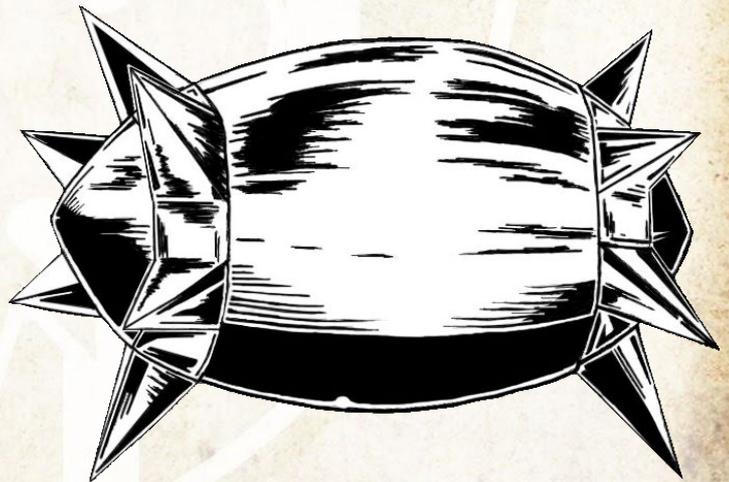
★ MAGIC POTIONS TABLE ★

ID8	Risultato
1	URINA DI SQUIG: È velenosa! Il giocatore viene ucciso immediatamente.
2	ACQUA DEL RUBINETTO: Non fa bene. Se la squadra ha più pozioni, il giocatore può provarne un'altra al termine del drive successivo.
3	LAUDANO: questo attenua il dolore del giocatore abbastanza da farlo tornare in campo. Ottiene Davvero Stupido, Thick Skull e un modificatore di -2 ai tiri di Agilità per il resto della partita.
4	DWARF ALE: Il giocatore ritorna in gioco, ma è un po' brillo. Ottiene il tratto Bonehead e un modificatore di -1 ai tiri di Agilità, per il resto della partita.
5	BALSAMO CURATIVO: Proprio quello che fa per te! Il giocatore può tornare a giocare senza effetti negativi.
6	TINTURA DI WARPIETRA: il giocatore torna in gioco e ottiene Sprint e Jump-Up, ma deve essere il primo giocatore ad agire in ogni turno per il resto della partita se è in grado di farlo. Se l'allenatore dovesse attivare un altro giocatore prima del giocatore interessato, ciò comporterà un Turnover.
7	ORCA-COLA: Il giocatore torna a giocare, ma ha ripreso gusto per una certa soda. Se mai termina un'azione in una zona laterale o zona di meta, lascia il campo per visitare lo stand degli snack e perde il resto del drive (può comunque segnare un touchdown).
8	BIRRA DI FUNGHI: attenzione! Il giocatore guadagna +2 ST e Frenzy, ma soffre di Animal Savagery per il resto della partita. Inoltre, deve tirare un D6 all'inizio di ogni turno (della sua squadra e di quello avversario), sia che sia in campo o meno. Con un risultato di 1 muore immediatamente.

NOTA: non è possibile somministrare pozioni magiche a giocatori con l'abilità Rigenerazione, perché le loro naturali abilità curative combatteranno gli effetti.

★ TABELLA METEO STREET BOWL ★

2D6	Risultato
2	SMOG: Lo smog rende quasi impossibile vedere quanti giocatori ci sono per strada. Ogni allenatore lancia un D6 prima di ogni kickoff, con un risultato di 1 può schierare solo 6 giocatori, con un risultato di 6 può schierare 8 giocatori (se ci sono abbastanza riserve). Lo spesso smog impedisce inoltre ai giocatori di lanciare molto lontano, quindi è possibile tentare solo Quick Pass.
3	VENTO: forti venti fischiano lungo la strada, rendendo molto difficile il passaggio della palla. Tutti i tentativi di passaggio della palla sono soggetti ad un ulteriore modificatore di -1.
4-10	NORMALE: nessun effetto.
11	PIOGGIA: piove, rendendo la palla scivolosa e difficile da trattenere. Un modificatore aggiuntivo di -1 si applica a tutti i tiri per prendere, deviare, intercettare o raccogliere.
12	NEVE: Fa freddo e nevicata! Il ghiaccio sul campo fa sì che qualsiasi giocatore tenti di spostarsi di una casella in più (Correre) subirà una penalità di -1. La visibilità limitata significa anche che è possibile tentare solo Quick o Short Pass.



★ TABELLA KICK-OFF DI STREET BOWL ★

2D6	Risultato	2D6	Risultato
2	MURATURA FATISCENTE: Piovono mattoni su un lato del campo. Seleziona casualmente una zona laterale. Tutti i giocatori (di entrambe le squadre) in quell'area vengono immediatamente Atterrati e devono effettuare immediatamente un tiro Armatura non modificato. Se la loro armatura è superata, procedi con un tiro Infortunio come al solito.	8	CAMBIA IL TEMPO: effettua un nuovo tiro sulla tabella del tempo e applica il risultato. Applica il nuovo tiro Meteo. Se il nuovo tiro Meteo era un risultato "Normale", una leggera folata di vento fa disperdere la palla tre volte prima di atterrare.
3	RIOT!: I fan impazziti di Street Bowl si riversano nelle strade in preda alla rabbia. Ogni squadra tira un D6. L'allenatore che ottiene il risultato più basso seleziona casualmente D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di parità, entrambi gli allenatori selezionano casualmente D3 dei propri giocatori tra quelli in campo. Tutti i giocatori selezionati casualmente vengono messi a terra e diventano storditi.	9	VENDITORE DI POZIONI: Un commerciante di passaggio sta distribuendo campioni gratuiti. Ogni squadra guadagna 1 pozione magica. Questo può essere utilizzato su giocatori KO o infortunati dopo il drive in corso o immediatamente da un giocatore attualmente in campo.
4	PONY IMBIZZARRITO: Il garzone di stalla in una taverna vicina ha dimenticato di chiudere la porta! All'improvviso un pony al galoppo corre dall'altra parte della strada, gettando il gioco nello scompiglio. Ogni giocatore sulla Linea di Scrimmage deve effettuare un Dodge nella casella direttamente dietro di lui. Se un altro giocatore occupa quella casella, viene spinto direttamente all'indietro e rimane automaticamente in piedi. Se il tiro per Schivare fallisce, il giocatore viene Atterrato. Tira l'armatura aggiungendo +2 al tiro: +1 per i ciottoli e +1 per gli zoccoli del pony che lo calpestano. I giocatori con ST5 o superiore non devono tirare per schivare mentre il pony gira saggiamente intorno a loro.	10	BLITZ!: La difesa inizia il suo attacco un attimo prima che l'attacco sia pronto, cogliendo alla sprovvista la squadra in ricezione. D3+1 giocatori Open della squadra che calcia possono attivarsi immediatamente per eseguire un'azione di Movimento. Uno di loro può eseguire un'azione Blitz e un altro può eseguire un'azione Lancia compagno di squadra. Se un giocatore cade o viene Atterrato, nessun altro giocatore può essere attivato e il Blitz termina immediatamente.
5	CALCIO ALTO: un giocatore aperto della squadra in ricezione può essere spostato di un numero qualsiasi di caselle, indipendentemente dalla sua MA, e posizionato nella stessa casella in cui atterrerà la palla.	11	BOMBA: ogni allenatore lancia un D6 e aggiunge il proprio Fattore Fan; la squadra con il punteggio più basso viene presa di mira da una bomba. In caso di pareggio la bomba fa cilecca e non ha alcun effetto. Decidi casualmente quale giocatore in campo verrà preso di mira e procedi come se quel giocatore fosse stato colpito da una bomba precisa lanciata da un giocatore con l'abilità Bombardier. La bomba può essere presa al volo e poi lanciata di nuovo come al solito. Eventuali atterramenti e tiri per infortuni (per entrambe le squadre) vengono elaborati prima della fine dell'evento.
6	TIFOSI: ogni squadra tira un D6 e aggiunge il proprio Fattore Tifoso. La squadra con il punteggio più alto ottiene un Rroll di squadra per questo drive. In caso di parità, nessuna delle due parti ottiene un Reroll.	12	GUARDIE!: Vengono chiamate le guardie cittadine per scoraggiare il gioco! Il giocatore con MA più basso di ciascuna squadra (sorteggiando in caso di parità) viene preso di mira da un blocco ST3 non modificato da un giocatore senza alcuna abilità. Esempi: Un giocatore con ST2 o meno lancerebbe 2 dadi e il suo avversario sceglierebbe il risultato; un giocatore ST3 lancerebbe 1 dado blocco e rimarrebbe bloccato con quel risultato; un giocatore con ST4+ lancerà 2 dadi blocco e sceglierà il suo risultato preferito. Se il giocatore viene abbattuto da quel tiro, viene successivamente arrestato e perde il resto della partita. Qualsiasi spinta sposta un giocatore direttamente verso la propria end zone (direttamente all'indietro risolvendo eventuali spinte a catena normalmente).
7	ALLENAMENTO BRILLANTE: ogni squadra tira un D6 e aggiunge il proprio Fattore Tifoso. La squadra con il punteggio più alto ottiene un Rroll di squadra per questo drive. In caso di parità, nessuna delle due parti ottiene un Reroll.		



★ CREDITI ★

Queste regole e il layout di questo documento sono stati originariamente sviluppati per conto della NAF da Gaixo, Norse, ManticoreRich e TheHurricane con un ringraziamento speciale a LouisX, Niels e Traveller. A seguito di un processo di revisione delle varianti nel 2024, questa versione aggiornata del documento è stata sviluppata da Megamind, Melifaxis, Stimme e Gaixo con disegni di Garion. Traduzione di Java. Blood Bowl e tutti i marchi commerciali associati sono di proprietà di Games Workshop.