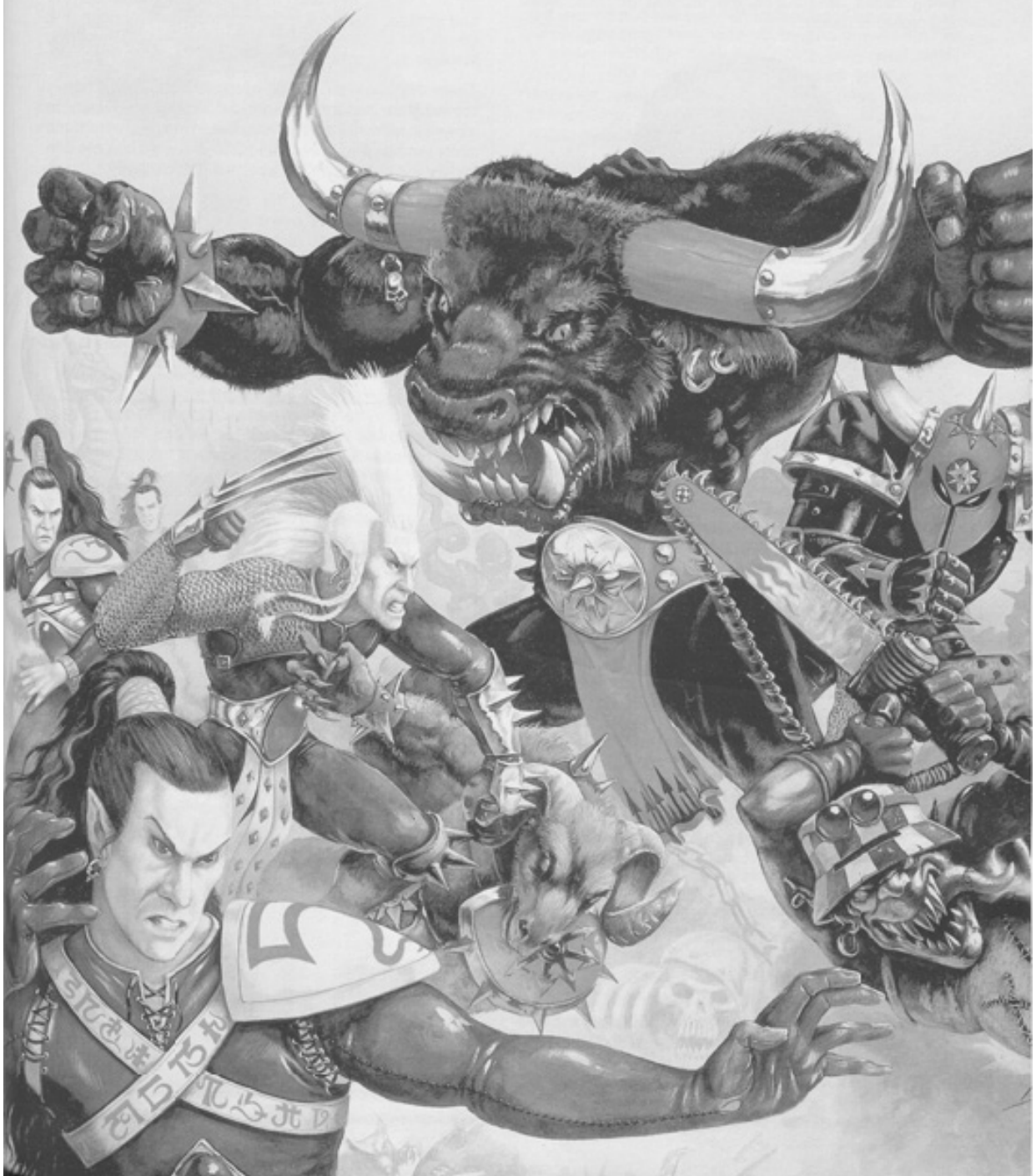


BACKGROUND



LE ORIGINI DEL BLOOD BOWL

Tutto iniziò tanto, tanto tempo fa, su di un campo di battaglia in qualche posto del mondo. La battaglia si era trasformata in un cruento bagno di sangue, entrambi i contendenti arrancavano stremati sotto i cerchi descritti dagli avvoltoi sul campo di battaglia inzuppato di sangue mentre la dispettosa Madama Vittoria restava ben al di là dalla portata di tutti. La stanchezza condusse alla dichiarazione di una tregua, nella quale i comandanti dei due schieramenti avrebbero tentato di parlamentare.

Mentre i capi litigavano, i soldati si buttarono a terra dove si trovavano, grati per quella pausa nel massacro. Mungk, il capitano di una piccola banda di Orchi, approfittava della pausa per dedicarsi assieme al suo sergente al loro passatempo preferito: lo scalza-caccole. Dopo aver vinto questa intensa competizione con un'abile movimento da sotto in su, Mungk scacciò il suo compagno e si distese appoggiato ad una rovina, domandandosi quando questa stupidaggine della tregua sarebbe finita per poter tornare a divertirsi a massacrare. Fece scorrere lo sguardo sul campo di battaglia, sorridendo con soddisfazione alla vista delle pile di cadaveri di Nani. L'ultimo scontro aveva avuto luogo in una depressione a forma di ciotola. All'estremità meridionale di essa si trovava una strana cupola d'argento, indubbiamente un altro dei molti antichi reperti di ere più pacifiche. Era proprio su questa cupola che Mungk aveva posato la testa.



Stufo di stare a succhiarsi i denti e motivato dai tonanti rumori che provenivano dal suo ventre, l'Orco iniziò a scavare nella soffice terra nella speranza di trovare uno o due lombrichi succosi per uno spuntino. Gli artigli spezzati dalla battaglia incontrarono qualcosa di duro e liscio. Tirò, ma non successe nulla. Torse, ma senza risultato. Allora spinse. Qualcosa si mosse, qualcos'altro scattò, e infine qualcos'altro, cioè il fianco dell'intero edificio, scivolò verso l'alto lasciando uscire dalle oscure profondità un soffio di aria secca e viziata.

Se Mungk avesse indossato biancheria sarebbe stato in guai seri con la lavanderia. Strizzò gli occhi per osservare la scintillante sala che era ora visibile all'interno. Strane armature erano allineate alle pareti, il pavimento decorato con strani mosaici, e al centro, su di un grande piedestallo ingioiellato, si trovava un enorme libro...

Quando i due comandanti vennero informati della scoperta dell'Orco aggiornarono l'incontro fino a quel momento infruttuoso

in favore del nuovo mistero. Dal momento che però nessuno dei generali sapeva leggere, non furono in grado di stabilire granché, al di là del fatto che si trattava ovviamente di un antico tempio. I messaggeri partirono di gran carriera nella speranza di trovare qualche letterato in grado di rivelare i segreti della cupola. Infine, giunse un Nano mezzo cieco che dichiarava di essere un esperto di tutti i linguaggi, tanto attuali che arcani. Seduto a terra a gambe incrociate col libro sotto il naso, il Nano iniziò a esplorarne i dimenticati segreti.

Passarono tre giorni, durante i quali il Nano quasi non si mosse dal suo posto. Infine, era pronto per fare il suo rapporto. Venne eretto in tutta fretta un podio davanti al tempio d'argento, e il piccolo studioso vi si arrampicò per dispensare le sue scoperte alle moltitudini assiegate.

«Questo libro,» gracchiò l'anziano sapiente battendo le spesse palpebre, «pare essere il testo religioso di un gruppo di guerrieri che venivano da una terra chiamata America. Il libro è dedicato al dio perduto Nuffle. Gli Arcipreti delle varie sette di questo culto, noti come Allenatori, guidavano le loro bande di guerrieri in grandi arene, e tentavano di eliminarsi l'un l'altro. Lo scopo non era, però, la violenza per il solo gusto di essa. No! In verità c'era un grande significato rituale!»

La folla emise un mormorio soffocato, nel tentativo di digerire questo astruso concetto. Il Nano proseguì: «Si gonfiava una vescica di porco, e la si portava da una parte all'altra dell'arena, nel tentativo di... ehm... segnare. Portare la vescica al di là della linea di fondo avversaria concedeva alla setta un certo numero di cose chiamate *punti*. La battaglia aveva una durata prefissata. Alla fine, la setta che aveva accumulato più punti era dichiarata vincitrice. Apparentemente, non era nemmeno necessario fare a pezzi tutti gli avversari, anche se gli Allenatori incoraggiavano il più possibile tale pratica. Inoltre, il libro afferma che il numero sacro di Nuffle era l'undici, e che solo undici guerrieri di ciascuna setta potevano scendere in campo nello stesso tempo.»

A questo punto, ci fu un gran movimento tra le fila dei goblinoidi mentre quasi tutti si toglievano gli stivali nel disperato tentativo di scoprire che numero fosse "undici". Come al solito, questo degenerò in una rissa dopo che un Goblin scoprì quanto poteva essere divertente tenere addosso gli stivali e dare pestoni ai suoi compagni scalzi con i tacchi chiodati. Ignorando i frequenti ululati di dolore, il Nano proseguì.

«Questo non significa che la setta, o squadra, come veniva anche chiamata, doveva essere formata da soli undici elementi. I guerrieri potevano entrare e uscire a volontà, purché non si superasse il numero sacro. Era anche possibile colpire gli avversari in qualsiasi momento, a patto che nessuno utilizzasse un'arma! Nuffle affermava che l'arma di ciascuno era il proprio corpo e quindi, anche se era ammesso indossare armature, qualsiasi arma era proibita nell'arena. È anche scritto che l'arena per questi conflitti era un campo rettangolare, situato all'interno di una grande conca!»

Tutti gli occhi si girarono per contemplare la forma del campo di battaglia nel quale erano radunati, e dal quale grandi stormi di avvoltoi strapieni di cibo facevano deboli sforzi per tornare a volare.

★ ★ PROFILO DI UN FUORICLASSE ★ ★

MORG'N'THORG

Ex giocatore dei Chaos All-Stars

Per l'impiego di bizzarre magie ed arcani riti, i Chaos All-Stars sono molto popolari tra il pubblico del Blood Bowl. Questa popolarità nasce, almeno in parte, dal successo dei loro giganteschi giocatori come l'Ogre Bloccatore Morg 'n' Thorg. Se noi pensiamo che il suo nome sia scritto in questo modo, Morg non è in effetti capace a scriverlo (e di solito firma i contratti con l'impronta del suo pugno intinto nel sangue). Di conseguenza, ogni cronista di Blood Bowl ha scritto il nome di Morg basandosi sul suono della sua pronuncia, e in questo modo esso è stato scritto in almeno una dozzina di modi diversi, nel corso della sua carriera.



Morg, soprannominato "il Mortaio" da qualche audace commentatore, è una gigantesca, imponente montagna di giocatore. Con la sua testa parzialmente rasata e i denti sporgenti come zanne ha un aspetto decisamente minaccioso, ma fuori dal campo è gentile come un agnellino e ha una grande sensibilità con i bambini. In conseguenza della sua pregiatissima serie di campagne pubblicitarie sulla sicurezza stradale gli incidenti si sono ridotti di più di un quarto, e ha venduto più carta igienica di chiunque altro nella storia!

Sul campo di Blood Bowl, però, Morg è l'incidente; o perlomeno le vittime dei suoi placcaggi di solito sembrano i sopravvissuti ad un incidente stradale! Le sue tattiche di gioco sono di una disarmante semplicità: o segna facendosi largo calpestando gli avversari, oppure concede l'occasione ad uno dei suoi compagni di squadra Goblin e lanciandolo verso la zona di meta per segnare!

Gli storici non sono esattamente certi di quali siano le origini di Morg. La leggenda dice che sia semplicemente apparso un giorno ad una sessione di allenamento e si sia iscritto. Da qualunque luogo sia giunto, è un Chaos All-Star naturale, calcolatore e crudele, e dotato di un aspetto brutale. È sempre stato restio a rivelare i dettagli della sua storia personale ai cronisti sportivi, ed è rinomato per il modo in cui manifesta questa timidezza nei confronti dei più irritanti di loro. È l'unico giocatore che sia entrato nella Hall of Fame prima di ritirarsi dalle scene, e si dice che abbia ottenuto questo risultato convincendo il riluttante Nikk Three-horn usando solo un temperino, tre carote e una piccola lampada da tavolo.

Dopo aver aiutato i Chaos All-Stars a vincere la Chaos Cup per la terza volta consecutiva nel 2497, Morg fu avvicinato da un agente Goblin, Gimmy il Secchione, che gli presentò l'offerta di dedicarsi alla remunerativa attività di giocatore libero. Morg quasi staccò la testa di Gimmy a morsi prima che Gimmy riuscisse a dimostrargli che c'erano già cinque squadre desiderose di pagare almeno mezzo milione di corone perché giocasse anche solo una partita con loro! Morg iniziò così a offrire i propri servizi a QUALSIASI squadra disponesse di abbastanza denaro da coprire il suo enorme ingaggio (anche se, dopo un incidente con l'Allenatore Tomolandry, Morg decise di non giocare per squadre che utilizzano la magia necromantica). Grazie ai suoi contratti pubblicitari e ai suoi ingaggi, Morg è diventato il più ricco giocatore di Blood Bowl vivente, e le sue montagne di denaro continuano a crescere.

Altezza: 2.41 cm**Peso:** 177 Kg**Posizione:** Bloccatore; ex Capitano**Record di carriera:** 50 passaggi da touchdown, 50 touchdown in corsa, 617 morti e feriti**Premi:** 46 premi Migliore in Campo. Medaglia dell'Associazione Donatori di Organi per il materiale reso disponibile 2479, 2491. Peggior Placcaggio dell'Anno dal Comitato Cani da guardia Anti-violenza 2479, 2480, 2485, 2486, 2491. Giocatore NFC dell'Anno 2485. Vincitore della Chaos Cup 2471, 2487, 2493.**Livello Fuoriclasse secondo la rivista "Spike!":** 692 punti.

«Mi pare,» proseguì il Nano alzando la voce, per attirare la loro attenzione, «che Nuffle abbia visto il nostro dilemma, e che stia cercando di risolverlo. Suggesto che ciascuno schieramento scelga la propria squadra, e che le nostre divergenze vengano risolte nella vecchia maniera.» Il mormorio di assenso che percorse la folla presto si trasformò in un ruggito di approvazione; solo i Goblin non ne fecero parte, ancora impegnati ad esplorare le intriganti nuove potenzialità del pesta-piedi nel loro angolo!

Fu così che la prima partita del Nuffle Amoral Football, come presto fu chiamato, ebbe luogo. Fu gonfiata una vescica di porco, provocando un certo risentimento nel porco, dobbiamo dire. Le armature vennero prelevate dal tempio e indossate dai guerrieri scelti dalle due fazioni. Le squadre presero posizione, un "arbitro" sciamano con indosso una pelle di zebra nuova di zecca per l'occasione soffiò in un fischietto, ed il gioco iniziò.

Non c'era un vero e proprio campo, non c'erano linee tracciate e molte poche regole, e nessuno oggi è completamente sicuro di chi fu il vincitore. Ci fu un bel po' di massacro, comunque, e tutti furono d'accordo sul fatto di essersi proprio divertiti. La battaglia venne dimenticata, e i vari schieramenti si dispersero per riportare le eccitanti novità nelle loro terre di origine, dove ogni tribù si affrettò a mettere insieme una squadra.

Coloro che restarono a ripulire i resti dello scontro scoprirono una strana superficie verde sotto il fango insanguinato del campo di battaglia, una superficie con incisi simboli e linee particolari. I lavoratori si affrettarono, consci del significato della loro scoperta. Alla fine, il sacro Campo di cui parlava il Libro fu rivelato. Il Sapiente Nano, che aveva adottato il nome di Sacro Commissario Roze-EI, come uno dei grandi sacerdoti menzionati nel libro, offrì una preghiera a Nuffle e iniziò ad organizzare il primo incontro tra le sette. La sua mente bruciava di piani per il futuro, piani che culminavano nel più possente incontro tra le sette, nella più grandiosa offerta al grande dio: il Blood Bowl!

RECENTI SVILUPPI

Durante i suoi giorni da Sacro Commissario, Roze-EI compì grandi passi per ricreare i riti originali di Nuffle. Negli oscuri recessi del tempio furono scoperte pile di rotoli e volumi considerevolmente ben conservati, che davano ulteriori dettagli sugli antichi rituali di gioco. Una squadra di sapienti venne predisposta per tradurre e ritradurre questi volumi, finché non venne messo insieme un vasto archivio di conoscenze sul gioco. Questo consentì di chiarire rapidamente le regole. Presto, le partite vennero giocate con limiti di tempo prefissati, su campi adeguatamente contrassegnati. Al momento della morte di Roze-EI, alla veneranda età di 196 anni, sedici squadre competevano in un campionato che culminava nei gloriosi eccessi della finale del Blood Bowl.

Inizialmente ci furono problemi, perché squadre provenienti da diverse zone del Vecchio e del Nuovo Mondo interpretavano le regole in modo del tutto personale, ed un incontro tra i Dwarf Giants e i Reikland Reavers nel 2399 quasi scatenò una guerra su larga scala perché le due squadre non riuscivano a decidere quali regole utilizzare. Alla fine, la NAF risolse la situazione, e le regole ufficiali valide per tutte le squadre furono pubblicate nel 2409. Le due Divisioni vennero ratificate nel 2432, ed il vincitore della New World Football Conference (NFC) avrebbe incontrato il vincitore della Auld World Football Conference (AFC) nella finale per il trofeo Blood Bowl. L'arrivo della Birra Bloodweiser come sponsor del trofeo Blood Bowl nel 2461 decretò la definitiva trasformazione della competizione in quel che conosciamo oggi.

A Roze-El succedette il suo accolito ed apprendista Djimm Thorp, e a questi l'infame Jorge Hellhound. Hellhound è noto per molte cose, ma la sua più importante innovazione ebbe luogo quando si rese conto che poteva vendere molti più biglietti per le partite di quanti spettatori chiunque si sarebbe mai sognato di stipare in qualsiasi stadio. Contattò così i vari Collegi di Magia, chiedendo loro di sviluppare un sistema di trasmissione delle immagini per tutto il continente.

Il risultato fu l'invenzione di un dispositivo denominato Kamera: uno spirito relegato in una scatola poteva guardare in una sola direzione, verso il campo di Blood Bowl, e la sua immagine mentale poteva essere trasmessa tramite squadre di maghi utilizzando l'incantesimo di Trasmissione via Cabala. Chiunque poteva acquistare una licenza per poter ricevere questi pensieri trasmessi direttamente nella propria testa. L'idea ebbe un grandioso successo. Quando Hellhound vendette la licenza a Canale 7 per la somma principesca di 714 corone, fu solo l'inizio. Le gilde rivali fecero contro-offerte. La copertura offerta dal Necromancer's Broadcasting Circle (NBC) iniziò con il Blood Bowl X, ma tutti riconobbero che la trasmissione era di una noia mortale. La Crystal Ball Service (CBS) ebbe maggiore successo. L'Association of Broadcasting Conjurers (ABS) si aggiudicò la licenza al suo trentesimo rinnovo, nel 2486 (incidentalmente, la somma necessaria per l'acquisizione aveva raggiunto l'esorbitante cifra di 12 milioni!).

IL CROLLO DELLA NAF

Nei tardi anni '80 il sito originale scoperto da Mungk era la più ambita meta di pellegrinaggio per tutti i seguaci del Blood Bowl. La NAF trasferì la propria sede in un prestigioso nuovo complesso eretto vicino al sito, e due anni dopo costruì nelle vicinanze il Museo del Blood Bowl e la Sala dei Trofei. In questo straordinario edificio ha sede una mostra permanente che descrive la storia del gioco e le carriere dei più straordinari e brillanti giocatori del passato.

La lega NAF era organizzata e condotta con gran cura. C'erano venti squadre di Blood Bowl, divise in gironi di cinque squadre ciascuno, e tutte in lizza per il trofeo Blood Bowl. Le due Divisioni erano sostenute da un grande substrato di squadre minori appartenenti a tutte le nazioni e composte da tutte le razze, ciascuna iscritta a leghe nazionali o locali, a campionati inter-gilda, e così via. Dal suo ufficio alla sede NAF, il Commissario NAF Nikk Three-horn governava ogni aspetto del gioco, dalla vetta delle più alte montagne alle profondità sotto la superficie della terra.

Poi, il disastro. La stagione '88-'89 ebbe un incredibile successo, e enormi quantità di denaro piovvero nelle casse della NAF. Sfortunatamente, la tentazione si rivelò troppo forte per Nikk Three-horn. Mentre era in corso la finale 2489 tra i Darkside Cowboys e i Reikland Reavers, Nikk, l'intera tesoreria della NAF e la maggior parte delle cheerleader dei Cowboys scomparvero e non furono mai più visti! Nessuno sa che cosa ne fu di Nikk, anche se corrono voci riguardanti una fortezza segreta nascosta nelle profondità delle Montagne ai Confini del Mondo, all'interno della quale avvengono fatti mostruosamente perversi...

La NAF, nel frattempo, era allo sbando. Per il resto del 2489 si succedettero una serie di Commissari corrotti o semplicemente incompetenti, che riuscirono solo a peggiorare le cose. L'avvio della stagione '89-'90 fu un fiasco, e prima della fine dell'anno l'intera organizzazione NAF dichiarò bancarotta e fu commissariata.

★ ★ PROFILO DI UN FUORICLASSE ★ ★

GRIFF OBERWALD

Ex giocatore dei Reikland Reavers

Non accade spesso che l'Allenatore dei Reikland Reavers, Harry Zimmer, abbia una parola gentile da dire a proposito di un altro essere umano, ma si racconta che quando vide per la prima volta giocare il giovane Griff Oberwald egli commentò: "Quel ragazzo è quasi un po' più che mediocre!" Questa sperticata lode fu solo la prima di una infinita serie di apprezzamenti ricevuti dal giovane superstar di Streissen, che d'allora è stato chiamato "Griff il Divino!" (Spike!), "Cavolacci, che marcatore!" (Middenheim Mirror) e "Il più grande regalo alla nostra professione dopo che Morg 'n' Thorg strappò via a morsi la sua prima testa di Goblin nella Chaos Cup!" (La Gazzetta del Becchino).



Il giovane Oberwald salì alla ribalta dei Reikland Reavers nel corso della sua prima partita al termine della stagione 2483, durante la quale il suo feroce gioco di placcaggi gli garantì tre orecchie strappate, un naso rotto e una sospensione per due partite. Per nulla spaventato da questo piccolo intoppo, Griff si guadagnò un posto permanente nella prima squadra dei Reavers, dove combatté fianco a fianco con il suo cugino di secondo grado e capitano della squadra Orlak Sturmdrang. Una straordinaria seconda stagione nei Reavers gli procurò il premio per il Miglior Esordiente, e culminò con la marcatore del touchdown della vittoria contro i Darkside Cowboys in quel disastro su larga scala che fu la finale del Blood Bowl XXV.

Le qualità di Oberwald sono quelle di un classico eroe del Blood Bowl. È alto, supermuscoloso e forte, con una grazia e una coordinazione in grado di sorprendere la maggior parte degli avversari. Immediatamente riconoscibile sul fango del campo per gli schizzi di sangue sulla sua divisa, Oberwald rappresenta una figura eccezionale, e non è sorprendente che le ragazze impazziscono quando la palla si trova tra le sue capaci mani.

Oberwald divenne il capitano della squadra all'inizio della stagione '87, e impose immediatamente il suo marchio sulla squadra, guidandoli più duramente che mai verso straordinari risultati. I Reavers finirono la stagione come campioni del Blood Bowl per la seconda volta, e Oberwald fu votato Miglior Giocatore dell'Anno della AFC. Di successo in successo, Griff divenne uno dei più rispettati (e temuti) giocatori di Blood Bowl del Vecchio Mondo.

Dopo aver vinto il suo quarto Trofeo Blood Bowl nel 2499, Griff si rese conto che giocare a tempo pieno nei Reavers gli stava un po' stretto. Uno stile di vita grandioso aveva sottratto un po' di sprint al suo gioco (aggiungendo allo stesso tempo qualche centimetro al girovita). Griff divenne giocatore libero all'inizio della stagione 2500, incassando in un singolo incontro uno stipendio pari alla spesa in cibo e birra necessaria al mantenimento di fuoriclasse ben più mostruosi (come il Minotauro Grashnak e il troll delle nevi Icepelt). Non ci sono però dubbi che qualsiasi squadra (inclusi i Reavers) si metterebbe in fila per aggiudicarsi i servizi di uno dei più pericolosi Umani che siano mai scesi sul campo di Blood Bowl.

Altezza: 193 cm

Peso: 83 Kg

Posizione: Blitzer; ex Capitano

Record di Carriera: 107 touchdown su ricezione; 209 touchdown su corsa; 93 morti e feriti; 8 intercetti

Premi: 11 premi Migliore in Campo. Medaglia Bloodweiser Miglior Esordiente 2484, Giocatore dell'Anno AFC 2487. Trofeo Blood Bowl 2485, 2487, 2491, 2499.

Livello Fuoriclasse secondo la rivista "Spike!": 401 punti.

CAOS E CONFUSIONE

In seguito alla caduta della NAF, le squadre di Blood Bowl dovettero fare affidamento solo sulle loro risorse. Sfortunatamente, la maggior parte degli Allenatori non erano noti per le loro capacità finanziarie, e quindi non fu una sorpresa se molte andarono rapidamente in bancarotta e furono sciolte. Quasi la metà delle squadre nelle vecchie Divisioni NFC e AFC finirono in rosso, inclusi nomi famosi come gli Asgard Ravens (che furono costretti a compiere razzie per rimpinguare il bilancio e vennero spazzati via alla battaglia del Ponte di Stamford), gli Albino Wanderers (che abbandonarono il Blood Bowl e si misero a giocare una loro versione del gioco che prevedeva di prendere a calci la palla, invece di trasportarla), i Westside Werewolves (che si persero nella foresta di Athelorn e fecero i loro bisogni sull'albero sbagliato) ed i Southstorm Squids (che vennero spazzati via dal naufragio della nave che li stava portando in Estalia a raccogliere denaro).

Quasi tutte le altre squadre furono costrette a vendere i loro stadi e a mettersi sulla strada, viaggiando di città in città e giocando partite contro qualsiasi avversario, in qualsiasi posto, in qualsiasi momento e per qualsiasi somma potevano raggranellare. Alla fine di quella che avrebbe dovuto essere la Stagione Regolare quasi tutte le squadre sopravvissute erano ancora al verde, quindi piuttosto che riposare per l'estate semplicemente continuarono a giocare per tutto il resto dell'anno.

Nel frattempo, la rete di Trasmissioni via Cabala cercava disperatamente di ridare popolarità al gioco. Per la prima volta nella storia non c'era stato un campionato, e senza l'eccitazione generata dalle semifinali e dai grandi campionati, gli ascolti della Trasmissione via Cabala erano ai minimi storici. Per cercare di rimediare a questa tendenza, la NBC unì gli sforzi con Orcidas e sponsorizzò il primo "Campionato Chaos Cup Open".

I TORNEI APERTI

Come dice il nome, il Chaos Cup Open era aperto a qualsiasi squadra. Le prime tre settimane di torneo furono un'anarchica e confusa faccenda denominata "play-off". Durante i Play-off le squadre che partecipavano al torneo organizzavano esse stesse i propri incontri, senza che esistesse un calendario stabilito. Una squadra poteva giocare quante partite voleva durante questo periodo contro qualsiasi avversario (anche se non era possibile giocare due volte contro il medesimo). Le squadre ottenevano dei punti quando vincevano, e alla fine dei Play-off le squadre con il punteggio più alto accedevano alle semifinali.

I vincitori delle semifinali si scontravano nella Grande Finale per aggiudicarsi il trofeo Chaos Cup e (cosa più importante) un gran bel premio in denaro. L'evento fu un grande successo. Il sistema dei Play-off, che non erano stati organizzati perché né Orcidas, né NBC avevano idea di quali squadre avrebbero partecipato, si dimostrò sorprendentemente popolare. Il folle periodo dei Play-off generò un enorme numero di incontri e un'analogia eccitazione. Gli ascolti andarono alle stelle e il pubblico della finale tra i Marauders (che tagliarono la prima parte del loro nome originale, "Middenheim" dopo essere stati cacciati dallo stadio) ed i Dwarf Giants rivaleggiò con quello della finale '89.

Rimasta a guardare invidiosa il successo della Chaos Cup, la ABC si associò a Bloodweiser per ospitare il campionato di Blood Bowl '91 con il nuovo formato "Open". Il Blood Bowl Open si dimostrò popolare quanto la Chaos Cup, e presto le reti e gli sponsor si misero in moto per organizzare ciascuno il proprio torneo Open. Quattro di questi tornei si dimostrarono

rapidamente come i più importanti ed ansiosamente attesi eventi di Blood Bowl dell'anno, e vennero presto definiti i "Tornei Maggiori", o più semplicemente, "i Maggiori".

IL BLOOD BOWL OGGI

Il Blood Bowl dell'anno 2493 è molto diverso da quel gioco altamente strutturato ed organizzato che era condotto dalla NAF fino al 2488. Ora, le squadre di Blood Bowl viaggiano liberamente per il Vecchio Mondo, spostandosi di luogo in luogo per giocare. In un certo senso, le squadre di Blood Bowl assomigliano ora a compagnie di attori girovaghi o a reggimenti mercenari (o a una combinazione dei due!), che alle squadre del periodo della NAF. Le squadre sono accompagnate da un gran numero di seguaci, saltimbanchi, perditempo e delinquenti assortiti, tifosi fedeli e sostenitori appassionati. L'arrivo di due squadre per una partita porta con sé un'atmosfera carnevalesca, ed è attesa con ansia dalla popolazione locale.

Gli stadi dove si gioca sono di solito di proprietà del villaggio o della città dove sorgono, molto spesso acquistati per quattro soldi da una squadra impoverita dopo la caduta dell'88. È molto raro che una squadra possieda un proprio stadio, oggigiorno, anche se non completamente impossibile (i Lowdown Rats possiedono ancora il loro stadio, ma questo principalmente perché nessuno ha mai voluto accollarsi l'impresa di acquistare quel coacervo di trappole mortali, piuttosto che per la volontà della squadra di non disfarsene). Le Squadre di Blood Bowl vengono generalmente pagate dai proprietari dello stadio per giocare, in funzione del numero di tifosi che raccolgono, della presenza della Trasmissione via Cabala e della vittoria o della sconfitta finale.

Poi, infine, ci sono i Tornei. I Tornei Maggiori hanno luogo nelle grandi città ed attraggono dozzine di squadre, e centinaia e centinaia di tifosi e seguaci. La maggior parte delle grandi squadre giocano tutti e quattro i tornei Maggiori e pianificano accuratamente i loro percorsi in modo da arrivare sul luogo in grande anticipo per acclimatarsi.

PLAYBOOK DEI LOWDOWN RATS

Quando abbiamo la palla:

Unu - Racollila
 Du - Smetila di litighare, solo unu thiene phalla!
 Poi - Tuti corete chontro althra squadra!
 Du su tute due manhi - Pikiateli!
 Manhi, piedhi e nazo - Pikiateli anchora!
 Tanti - Ze larbitro fiskia, pikiatelo!
 Tantizimi - Ze zono finithi quei da pikiare, vedi ze ai lha palha.
 Tropi - Ze celai, kori a fhare tacc'dhaun.

Rek... Rechupp... Prendhere pala ze celanho laltri:

Unu - Tuti corete chontro althra squadra!
 Du - Pikiateli!
 Dhopo - Pikiateli anchora!
 Dhopo e unu - Ze larbitro fiskia, pikiatelo!
 Thanti - Ze zono finithi quei da pikiare, vedi ze ai la phalha.
 Thantizimi - Ze celai, kori a farhe thacc'daun.

Gioki zpecciali:

Zpakka i braci a kueli ke lancia
 Zpezza i gambhi a kueli ke kore
 Ztai lonthano da kueli ke pikia
 Mazza kueli sthupidi Omi ke guardha e rhuba tuta sua rhoba.

I Tornei Maggiori sono seguiti da un numero incalcolabile di Umani, Orchi, Elfi, Ogrì, Nani, Troll, Goblin, Halfling e molti altri spettatori più esotici. È difficile determinare quanti siano in effetti gli spettatori, a causa della diffusione della Trasmissione via Cabala. Si dice che il gioco si stia insinuando nei primi livelli dei piani astrali e demoniaci, e alcuni sperano di vedere tra pochi anni squadre di demoni ed elementari scendere in campo contro i comuni mortali nel Blood Bowl.

Come lo scomparso Commissario Three-horn amava dire: "Questo è il Blood Bowl, amico, e può succedere qualsiasi cosa!". Potete crederci! In effetti qualcosa è successo, perché nel 2502, a causa della continua necessità di monitoraggio ed organizzazione dei Maggiori, la NAF fu riformata. Il Presidente Johnathan "Kripler" Louis III aveva il compito di supervisionare il calcolo delle classifiche per i tornei (anche se alcuni scettici affermano che la NAF semplicemente butta giù le graduatorie a caso...). Con l'istituzione di una procedura di elezione per suffragio popolare e nessuna possibilità di maneggiare i molti milioni in arrivo dalle sponsorizzazioni, dai premi e dagli incassi della CabalVisione, la possibilità di corruzione è stata ampiamente ridotta. Ai nostri giorni, la NAF offre anche un servizio di deposito bancario per le squadre in viaggio (dato che attraversare le Malelande portandosi appresso 100.000 monete d'oro potrebbe essere più pericoloso per le squadre del gioco medesimo). Molte squadre ora traggono vantaggio da questo servizio offerto dalla NAF e riducono così il rischio per la squadra ed i problemi derivanti dal trasporto di così ingenti quantità di denaro.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Il terzo posto nella particolare classifica della rivista Spike! per il Giocatore più Violento di tutti i tempi è occupato da Max "Rotula" Mittelman. Nonostante fosse un arbitro, piuttosto che un giocatore, Max ha sempre riscosso un grande successo tra i tifosi per il suo rifiuto di seguire le linee guida arbitrali della NAF. Piuttosto, Rotula preferiva dispensare giustizia sommaria con l'impiego di un paio di cesoie, un ferro rovente e una motosega. Rotula venne licenziato dopo tre partite, ma la NAF fu costretta a riassumerlo in conseguenza della "pressione da parte dei tifosi". Il suo record per il Maggior Numero di Giocatori Smembrati da un Arbitro resiste ancora oggi.



IL GIOCO

Nonostante il grande caos che pare regnare ogni volta che l'arbitro fischia, il gioco del Blood Bowl è governato da un gran numero di regole. Non è altresì sorprendente che della maggior parte di esse ci si dimentichi con regolarità. I Bright Crusaders sono noti per essere talmente onesti da rispettare ogni singola regola; come conseguenza, naturalmente, vengono regolarmente sconfitti da qualsiasi avversario, e sono anche terribilmente noiosi da guardare! Comunque, qui di seguito descriveremo alcuni dei principi di base dello sport. Se volete saperne di più, consigliamo di procurarvi l'eshaustivo manuale intitolato "La via del Blood Bowl al Genocidio" di Mutilati e Macellari.

IL CAMPO DI GIOCO

In onore del primissimo sito del Blood Bowl, il campo deve misurare 100 per 60 passi umani, con ulteriori cinque passi di Area di Meta a ciascuna estremità. Il campo è generalmente

attraversato da strisce tracciate ogni quattro passi. Le partite di Blood Bowl si giocano generalmente sull'erba, perché sul sacro libro di Nuffle è scritto che l'erba è il materiale sacro del Blood Bowl. Alcune squadre sotterranee come gli Elfi Oscuri o i Nani hanno provato ad utilizzare una superficie sintetica chiamata Astrogranito, dal momento che essa non richiede manutenzione o luce solare. Le squadre "fuori terra" si sono rifiutate di usare l'Astrogranito principalmente perché la fabbrica che lo produceva era di proprietà del disgraziato Nikk Three-horn.

L'AZIONE

Come rivelato dall'antico tomo scoperto da Mungk, lo scopo del gioco di Nuffle è di trasportare la palla nella Zona di Meta della squadra avversaria, mentre questa cerca di impedirte. La squadra che riesce ad ottenere questo risultato il maggior numero di volte, vince. Questo sembrerebbe abbastanza semplice, non vi pare? Se fosse vero, però, il gioco sarebbe molto meno divertente di quel che effettivamente è. E allora, cosa rende una partita di Blood Bowl un così intrigante spettacolo di divertimento e paura?

Una tipica partita è preceduta dal lancio di una moneta per decidere quale compagine inizia in possesso della palla. Generalmente, è qui che si inizia a barare: arbitri corrotti, monete con due teste o truccate con pesi, abili giochi di prestigio e semplici cazzotti in faccia al capitano avversario sono solo alcuni dei trucchi cui si ricorre per aggiudicarsi la palla. La tattica più ingegnosa, forse, fu quella adottata dall'Hobgoblin Team in un quarto di finale diversi anni fa: ignorarono l'esito contrario del sorteggio ed iniziarono a giocare con una seconda palla in loro possesso; sarebbe potuto passare alla storia come l'unico gioco vagamente intelligente praticato dagli Hobs, se non li avesse condotti a perdere 2-0 dopo soli otto minuti!

Non appena una squadra è in possesso della palla, il compito degli avversari è di portargliela via. È probabilmente questo il motivo per cui si sente la necessità della presenza degli arbitri, perché i giocatori non sono semplicemente in grado di controllare il proprio entusiasmo quando si trovano di fronte un avversario in possesso della palla. In effetti, non sono in grado di controllarsi quando si trovano di fronte un avversario. Punto. Questo ci conduce agli...

ARBITRI

Questi ufficiali dotati di muso duro, camicia zebrata, buffi pantaloni e fischietto penetrante sono i rappresentanti della NAF sul campo di gioco. Come tali, hanno un compito molto importante da svolgere. È un peccato che il buon nome degli arbitri di Blood Bowl sia caduto così in basso nella stima del pubblico. Molti preferiscono fingere di essere ratti di fogna o spazzolatori di cloache piuttosto che ammettere la loro reale professione.

Cinquanta anni fa, una normale partita di Blood Bowl era seguita da una squadra di sette arbitri e giudici di linea. In questi giorni c'è da considerarsi estremamente fortunati se se ne presentano due. Il fatto è che gli arbitri tendono a... ehm... morire con una certa facilità. Dal momento che non indossano imbottiture o corazze, e dato che spesso si tratta di anziani e fragili ex-giocatori, potete capire come non possano reggere il confronto con giocatori come Vurner Vinkler. Vinkler, soprannominato "Ammazzal'arbitro", aveva l'abitudine di festeggiare un touchdown spiacciando un arbitro, finché non venne linciato al termine di una partita particolarmente fortunata da otto membri della Gilda degli Arbitri.

I GIOCATORI

Le squadre di Blood Bowl sono composte da un gran numero di giocatori. Secondo le regole, però, solo undici giocatori possono trovarsi in campo in ogni momento, in onore al sacro numero di Nuffle. Naturalmente, questa regola non è sempre stata seguita con la massima attenzione.

Durante la prima metà della finale del Torneo Blood Bowl del 2476, i Severed Heads (ora noti come Orcland Raiders) riuscirono a far filtrare in campo un totale di 27 giocatori. Questo deprecabile inganno fu scoperto solo nell'intervallo, quando ci si rese conto che le arance non bastavano per tutti! Quando venne loro chiesto come mai non se ne fossero accorti prima, i loro avversari, i Creeveland Crescents, dichiararono che non se ne erano resi conto perché tutti gli Orchi sembravano loro uguali, specialmente quelli che li sbattevano giù per terra.

Ci fu anche una certa disputa durante un famoso incontro tra i Greenfield Grasshuggers e gli Underworld Creepers, quando si scoprì che il nuovo Fuoriclasse Blitzer schierato dai Grasshuggers era in realtà formato da due Halfling uno sulle spalle dell'altro dentro un'armatura da Ogre. La disputa ebbe termine quando il Troll dei Creepers si mangiò entrambi i giocatori avversari, permettendo la prosecuzione del gioco.

Degli undici nobili guerrieri legalmente ammessi in campo, alcuni saranno normali giocatori di linea, mentre altri saranno giocatori specializzati nel lancio, nella ricezione, nella corsa, nel blocco o nel blitz.

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggiare una squadra professionale per una stagione può costare fino a 150.000 corone, e a guardare il modo con cui i giocatori trattano le proprie divise vien da pensare che i soldi crescano sugli alberi. Tutto questo equipaggiamento, però, risulta molto utile quando si tratta di consentire ad un giocatore di sopravvivere abbastanza a lungo da correre un paio di iarde, o di lanciare la palla ad un altro giocatore. Il costo dell'equipaggiamento è talmente alto che alcune squadre, specialmente quelle delle più povere razze goblinoidi, costringono i propri giocatori a procurarselo ricavandolo da qualsiasi cosa trovino. Alcuni giocatori sono diventati sorprendentemente bravi a trasformare le cose più disparate in pezzi di armatura.

La storia ci dice che la prima palla è stata la vescica gonfiata di un povero maiale chiamato Tennis. Purtroppo, questa storica palla non è giunta fino a noi, ma il Museo del Blood Bowl espone molte palle dei primordi del gioco. In quei giorni, la palla poteva avere praticamente qualsiasi forma, e poteva essere ricavata da qualsiasi materiale in grado di resistere alle sollecitazioni imposte dal gioco, ma ancora abbastanza leggera da essere lanciata. Ai nostri giorni, tutte le palle vengono prodotte dalla Blood Bowl Ball Company di Rock Rapids, presso Middenheim. Una palla standard può costare fino a 30 corone, ma alcune squadre hanno fatto esperimenti con palle chiodate che consentono alla squadra di aggirare la regola che bandisce le armi dal campo!

CHEERLEADERS

Dove saremmo senza le bellezze del Blood Bowl, le dispensatrici di sorrisi della Chaos Cup, le cheerleaders? Sapete, tutte le squadre prima o poi si demoralizzano, e non c'è niente di meglio di un allegro inno cantato da un gruppo di belle fanciulle per trasformare una sconfitta di 2-0 dai Lowdown Rats all'intervallo in una vittoria della moderna disinfestazione! Ogni squadra ha un gruppo di cheerleader, dalle deliziose bellezze elfiche Darkside Cowgirls alle rotondette e paciose Greenfield Giggles. Persino i Nurgle's Rotters dispongono di un gruppetto di bellezze

canterine, che probabilmente trovereste molto carine se foste una massa putrescente di malattie come il resto dei giocatori dei Rotters. La maggior parte delle squadre ha regole molto severe per quanto riguarda le cheerleaders, specialmente per quanto riguarda le relazioni con i giocatori. Alcune squadre proibiscono qualsiasi forma di contatto tra i fuoriclasse e le cheerleaders, sotto pena di licenziamento immediato in caso di infrazione.

DIETRO I GIOCATORI

Dietro ogni buona (e meno buona) squadra di Blood Bowl c'è un gran numero di professionisti estremamente abili, incaricati di occuparsi di qualsiasi cosa che non sia il gioco vero e proprio. I Reikland reavers, per esempio, impiegano i seguenti "ragazzi delle retrovie":

AMMINISTRAZIONE: In vetta a tutto quanto c'è il presidente, JJ Griswell Jr. insieme al suo staff di undici direttori portaborse e segretari. Costoro seguono JJ ovunque, annotandosi qualsiasi importante decisione, idea o perla di saggezza possa cadere dalle sue labbra mentre si aggira per lo stadio licenziando dipendenti. Dietro di loro ci sono altri dieci consulenti finanziari, legali e amministrativi che governano le faccende di ogni giorno.

ALLENATORI: Helmut Zimmer ha la responsabilità di mantenere la squadra al massimo livello di allenamento, assistito da una decina di specialisti e assistenti allenatori. Ciascuno specialista addestra i giocatori in un diverso aspetto del gioco, che si tratti di lanciare, ricevere, fare a pezzi, strangolare o qualsiasi altra cosa.

SALUTE: I Reavers dispongono di un team medico di quattro guaritori e fisioterapisti, ed anche di un consulente e avvocato a tempo pieno il cui compito è di controllare il buon comportamento dei giocatori tra una partita e l'altra, o nel caso dei Reavers, di pagare per loro la cauzione perché possano giocare il giorno seguente.

RELAZIONI PUBBLICHE: Questo dipartimento impiega diciotto persone, i cui svariati compiti includono la produzione dei programmi e delle riviste di club e la vendita dei biglietti. Inoltre, organizzano gli spettacoli di intermezzo e allenano le Ravettes, ossia le 26 cheerleaders (e le loro due guardie del corpo).

A questi numeri aggiungere tutti gli sguatterri, le lavandaie, gli uomini della sicurezza, lo staff del bar, i venditori di gadget e di lecca-ratti, e tutti quei generici perditempo e fannulloni, e otterrete un bel po' di più di sedici fanatici addestrati per combattere.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

L'Hobgoblin Team è una squadra costituita solo da Hobgoblin (ma vè?) senza altri Nani del Caos. Sfortunatamente, il fatto che degli Hobgoblin desiderino volontariamente giocare a Blood Bowl (invece che esserne costretti come nella maggior parte delle squadre di Nani del Caos) ha come risultato la più straordinaria collezione di giocatori idioti e facili da xxx che esista nel Vecchio Mondo. Il caos e la confusione che regnano quando l'Hobgoblin Team scende in campo inciampando nelle proprie stringhe degli stivali li ha resi molto popolari, e spesso i biglietti vanno esauriti in prevendita. Skurfrik Succhia-Sassi fu il primo esempio di "talento" esibito dall'Hobgoblin Team: votato dalla rivista "Spike!" come il terzo Peggior Giocatore di Tutti i Tempi, era noto per essere il più stupido Hobgoblin che abbia mai giocato! Skurfrik spesso si presentava allo stadio con diversi giorni di ritardo per colpa del tempo trascorso a cercare di capire come ci si allacciano le scarpe!



IL VECCHIO MONDO



Il Blood Bowl oggi è praticato per lo più in quell'enorme continente noto come Vecchio Mondo (o Antiquo Mondo, come i più anziani amano chiamarlo). Il vecchio Mondo è un luogo selvaggio e pericoloso, e come può essere diverso un luogo dove gli abitanti giocano a Blood Bowl per divertirsi?

Il territorio è delimitato ad est dai Monti ai Confini del Mondo e ad ovest dal Grande Oceano. La costa settentrionale si affaccia sul Mare degli Artigli, sulla cui sponda opposta si trovano le tundre gelate di Norsca, patria dei feroci guerrieri Norsmanni (o Norse, per brevità), e più oltre la favolosa isola di Albion. Al confine meridionale giace la proibitiva Terra dei Morti, con le sue ciclopiche città-tomba di Khemri e Numas. Al di là dei Monti ai Confini del Mondo ci sono le Terre Oscure, patria dei malevoli e deviati Nani del Caos, mentre più a nord si trovano le tremende Lande del Caos, da cui spesso armate scatenano distruttive incursioni sul Vecchio Mondo.

Lontano ad ovest giace l'egualmente vasta massa di terra nota come il Nuovo Mondo, formata dalle regioni di Naggaroth al nord e di Lustria al sud. Nota anche come Terra del Gelo, Naggaroth ospita le flotte schiaviste degli Elfi Oscuri, che compiono scorrerie in lungo e in largo alla ricerca di vittime fresche. Nelle profondità delle giungle nebbiose del sud si trovano le pozze di riproduzione della misteriosa ed antica razza degli Uomini Lucertola. Perpetuamente avvolta da nebbie, l'isola di Ulthuan, ultima vestigia dei regni degli Elfi Alti, si erge solitaria a mezza via tra il Vecchio ed il Nuovo Mondo.

Nel Vecchio Mondo la vita è spesso breve, e la morte improvvisa. Considerando le similitudini tra la vita di ogni giorno ed il Blood Bowl, non ci si sorprende che il gioco si sia guadagnato una così vasta e perdurante popolarità. Cresciuti tra guerre continue, oscure foreste popolate di mostri orribili e la perenne minaccia di pestilenze e altre malattie incurabili, gli abitanti del Vecchio Mondo sono giocatori di Blood Bowl per natura, desiderosi di rischiare tutto in cambio di fama e favolose ricchezze in un mondo privo di qualsiasi certezza.

Il nuovo mondo è la patria di Uomini, Nani, Elfi ed Halfling. Queste popolazioni civilizzate sono numerose e potenti, diffuse sull'intero territorio, che difendono con grandi e ben fortificate città. È necessario che sia così, perché le alte montagne e le fitte foreste che ricoprono il continente sono anche popolate da orde di creature malvagie che devastano il territorio: Orchi, Goblin e i misteriosi Necromanti con i loro mostruosi seguaci. Persino al di sotto della superficie del terreno esiste una minaccia insidiosa, dove gli Skaven sciamano nei loro labirintici domini, perpetuamente tramando la caduta degli Uomini e l'ascesa dell'Impero Sotterraneo.

Considerando il vasto numero di razze che si odiano visceralmente l'una con l'altra non è sorprendente che spesso tra di esse scoppino guerre. Ribellioni e rivolte spesso rovesciano i governi e li precipitano nella guerra civile, mentre antiche faide e odi accesi sono eventi comuni.

Nonostante ciò, quando due squadre di Blood Bowl giungono in una città per giocare un incontro, viene dichiarata una tregua speciale che dura fino al termine della partita. Questo significa che, indipendentemente dalla razza dei sostenitori e dalla loro dotazione di armi, niente interferirà con lo svolgimento di questo importantissimo gioco.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Le tre Morte per esplosione più Affascinanti secondo la rivista "Spike!" sono:

1. Il famoso Engel "Sterminatore" von Evilstein fu probabilmente il più violento giocatore mai esistito. Prima di essere ucciso in un'esplosione che avrebbe dovuto spazzare via in un colpo l'intera squadra degli Underworld Creepers, era noto per aver inanellato l'incredibile numero di 824 morti e feriti in carriera.



2. Noche Rockneed degli Asgard Ravens è ancora il detentore di uno dei record più improbabili della storia della NAF. Tra il 2469 e il 2474, nel corso di 40 partite, ha fatto scattare 113 trappole senza riceverne più di un graffio. In effetti, i Ravens erano talmente abituati alla fortuna di Knut che il loro gioco di apertura prevedeva generalmente che il giocatore si aggirasse per il campo in cerca di trappole e pozzi allo scopo di rendere il campo sicuro per i suoi compagni. Knut terminò la sua carriera quando i Dwarf Warhammerers esagerarono e minarono un'intera metà campo. Questo piano ridusse in macerie l'intero stadio, uccise 7 dei loro giocatori e attirò su di loro le ire della NAF, ma i Warhammerers sono tuttora soddisfatti di quella scelta. "Non c'è Noche che noi non siamo in grado di rompere!" dichiarò pomposamente un portavoce della squadra.

3. Il piccolo Grom Ascia-Rossa fu famoso per il suo lancio da touchdown di 41 leghe, quando venne sparato da un cannone sovraccarico durante un incontro del 2480 contro i Gouged Eye. Grom era il miglior marcatore dei Warhammerers, prima della sua sfortunata morte occorsa quando guardò giù nella canna di un Archibugio inceppato. Ricevette comunque dagli spettatori di Canale 7 il riconoscimento postumo per la Morte più Divertente di un Giocatore nel 2487.



LE SQUADRE

ORCHI

Gli Orchi giocano a Blood Bowl fin da quando il gioco fu scoperto, anzi, fu proprio un Orco a scoprire il tempio in cui era nascosta la Sacra Scatola di Nuffle. Le squadre di Orchi picchiano molto duro, concentrandosi nello spiacciare gli avversari sul terreno per creare i varchi necessari alle corse dei loro eccellenti Blitzzer. Se infatti si vuole trovare un difetto nelle squadre di Orchi in generale, si può dire che tendono a sprecare un po' troppo tempo a picchiare gli avversari, e a non utilizzarne abbastanza per portare la palla avanti per segnare!

Gli Orchi hanno sempre dato più importanza alla muscolatura che all'intelligenza, e nelle loro squadre è frequente la presenza di Orchi Neri e Troll per dare ancora maggior peso alla linea frontale. Inoltre, la razza degli Orchi è strettamente collegata alle altre razze dalla pelle verde come i Goblin, e non è insolito vedere dei Goblin giocare nelle squadre di Orchi.

SQUADRE FAMOSE

Orkland Raiders: Nominalmente la migliore squadra di Orchi della NFC, i Raiders hanno vinto il primissimo Blood Bowl ma non sono poi stati in grado di ripetere l'impresa. Con una lunga storia di eccellenti Lanciatori, come Grishnak Goblin-Throttler e Greaser Geargrinder, i Raiders hanno sorpreso più di un avversario in attesa degli attacchi al suolo dei loro massicci Orchi Neri e Blitzzer con tattiche poco "orchesche" fatte di lanci Bomba sui tre ricevitori Goblin pronti a schizzare in profondità per segnare e a gettare nella disperazione l'Allenatore avversario.

War Hawks: Emersi dalla MAD (la vecchia lega del Dungeonbowl), i War Hawks erano noti per passare la maggior parte del tempo in campo alla ricerca di casse e "teletrasporti", oppure vagando per gli spogliatoi sbirciando negli armadietti come se dovessero esplodere da un momento all'altro. La squadra andava decisamente bene nel Dungeonbowl, e siamo sicuri che finalmente riusciranno ad abituarsi agli spazi aperti. Perlomeno, la possibilità che "il cielo kada zulle noztre tezte" non sembra più preoccuparli come in passato.



LE GRANDI SQUADRE THE GOUGUED EYE

Colori di squadra: Rosso e Bianco

Proprietario: Skullcrush XIV

Capo Allenatore: Rip Sorepain

Giocatori: Orchi

Sotto la proprietà del gran capo tribale, Sua Grosserrimissima Maestà, l'Imperatore Skullcrush XIV, i Gougued Eye sono finalmente riusciti a liberarsi dell'ombra incombente dei Reikland Reavers. Con la caduta della NAF, i Gougued Eye si sono scatenati sulla scena dei tornei Open con duri placcaggi, drive aggressivi e il desiderio di mostrare al mondo che "l'Okkio è tornato!"



- 2403 Schiavi catturati da una banda di razziatori orchi raccontano alla tribù dell'Okkio Orbo di un meraviglioso gioco praticato dagli Umani. Un gruppo di spie riesce a rapire un allenatore, e dopo poco tempo gli Orchi dell'Okkio Orbo (o Gougued Eye, nella lingua dell'Impero) giocano già le loro prime partite. Sfortunatamente, avendo catturato un allenatore specializzato nelle corse, la squadra dimostrava grossi problemi nel lancio della palla: problemi all'origine delle settantadue sconfitte subite nei primi settantatré incontri.
- 2429 Per nulla abbattuti dai fallimenti iniziali, i Gougued Eye finalmente si rendono conto del loro errore e riescono a rapire l'esperto di passaggi Vinny Gloam al termine di una sessione di allenamento dei Middenheim Marauders terminata a tarda notte. Grazie ad efficaci metodi di persuasione, Gloam rivela loro tutto ciò che sa, e sotto la sua guida gli Orchi si trasformano in una formidabile macchina da guerra... ehm... da gioco.
- 2431 Nella loro prima stagione nella vecchia Central Division, capitani da Fruck OGREhack, gli Eye ottengono un rispettabile terzo posto. Grazie ad una pionieristica campagna di reclutamento promossa dall'Imperatore Skullcrush XIV, grande tifoso degli Eye, che offre la possibilità di scelta tra l'arruolamento nell'esercito o nella squadra, centinaia di Orchi fanno la fila per entrare nei Gougued Eye.
- 2464 Incredibilmente, i Gougued Eye battono i Reavers in un incontro all'ultimo sangue e si guadagnano un posto tra i grandi sconfiggendo i Dwarf Giants al Middenheim Stadium. Il capitano era Hurk Maciullavermi, ma gli onori vanno al tre volte marcatore Bolg Schiacciasassi (poi conosciuto come "Maciullanani!")
- 2495 Capitanati da Varag Ghou-Chewer e con un cecchino come Harg Vainkill al culmine della forma, gli Eye vincono il loro terzo Blood Bowl contro i Champions of Death. Il capoallenatore Gort Severlimb e Harg Vainkill comunicano il loro ritiro dalle scene dopo quell'incontro, clamorosamente seguiti da Varag, che annuncia la sua intenzione di diventare uno dei tanti fuoriclasse nel circuito dei giocatori liberi, lasciando gli Eye drammaticamente deboli ed incapaci di difendere la coppa l'anno successivo.
- oggi Allenati dall'ex-fuoriclasse Orco Nero Rip Sorepain, gli Eye sono tornati a picchiare teste e a spezzare ossa, grazie anche ad una delle linee offensive più toste del momento, guidata dal mezzo Orco Nero, mezzo Ogre, Krut Killkrunch e chiusa dal massiccio Troll Glop Vomitacervello. La linea è nota per essere in grado di arrestare anche il più pericoloso dei giochi di corsa e di aprire ampi varchi per il contropiede dei Blitzzer.

Albo d'Oro: vincitore Blood Bowl 2464 (IV), 2473 (XIII), 2495 (XXXIV); vincitore Chaos Cup 2441, 2445, 2450-2454, 2460, 2469, 2473, 2477, 2482-83; vincitore Campionato AFC 2435, 2464, 2470, 2473, 2474, 2478

Galleria degli Eroi: Eruk OGREhack, Bolg Stonemangle, Garg Faccia-di-Verme, Harg Vainkill

Punteggio Spike! Magazine: 302 punti

LE GRANDI SQUADRE DWARF GIANTS

Colori di squadra: Grigio Scuro e Blu

Proprietario: Durinsgold III

Capo Allenatore: Gudrun Wolfric

Giocatori: Nani

I Giants sono una squadra antica, con una lunga e luminosa storia. Sono stati tra i primi seguaci di Roze-El e sono stati presenti in tutte le principali fasi evolutive nella storia del gioco. In tempi più recenti, grazie alla motivazione del proprietario e patrono della squadra, il Re Durinsgold III, hanno consolidato il proprio talento e hanno saputo riproporsi anche nella versione moderna e tecnologica del gioco che è quella odierna.



- 2381 quando si rendono conto che la loro religione sta iniziando a perdere colpi, gli Illuminati Saggi della Sacra Sfera di Nuffle cambiano il loro nome, aggiornano la loro immagine piuttosto stantia, e diventano i Dwarf Giants. Il pensionando capitano Varak Varaksson diventa il Capo Allenatore e dà il via ad un devastante programma di allenamenti.
- 2400 dopo numerosi successi di modesta levatura, la fama dei Giants raggiunge un picco quando la squadra si piazza al secondo posto di lega. Purtroppo, una lunga e sanguinosa guerra sotterranea contro svariati eserciti di Orchi e Goblin condotta da Argvak Pentel inizia poco dopo, e l'intera squadra viene reclutata. Alla fine della guerra, 36 anni dopo, nessuno si ricorda più di loro. Grazie però alla seria determinazione del nuovo allenatore Karrag (Varkasson era morto eroicamente in guerra) i Giants sono presto nuovamente pronti per l'azione, fino a vincere il Campionato NFC nel 2438.
- Oggi In tempi più recenti, i Giants hanno consolidato le loro abilità con la tipica pazienza dei Nani. Sotto la guida del nuovo giovane allenatore Wolfric e l'ispirato (ed alcuni dicono piuttosto folle) comando di Grimwold Grimbreath ("lo Sfondaelmetti!") i Giants inanellano continui record di Ferite e Touchdown.

Albo d'Oro: vincitore Blood Bowl 2462 (II), 2484 (XVII); Squadra dell'Anno Orcidas 2484

Galleria degli Eroi: Durgul 'il Killer' Hilliman, Allenatore Farakhan Karrag, Varak Varaksson

Punteggio Spike! Magazine: 299 points



Grimwold Grimbreath, Capitano dei Dwarf Giants

NANI

I Nani furono una delle prime razze a giocare a Blood Bowl. Molte squadre possono far risalire la propria origine ai primi anni di sviluppo del gioco.

I Nani tendono ad utilizzare un gioco basato sulle corse, schiantando i loro avversari sul terreno durante l'avanzata e lavorando principalmente sull'alto numero di infortuni per facilitarsi il gioco. La debolezza nel praticare e nel contrastare il gioco di lancio è stata la caratteristica principale dei Nani per molti secoli. Ci sono però talmente tante squadre di Nani in circolazione che è possibile trovarne una adatta a tutti i gusti. Una squadra (i Durum Destroyers) hanno persino sviluppato un buon gioco di passaggi, grazie all'ispirata guida i Bran "la Bomba" Ironson.

È però la reputazione di plateale illegalità, in questo superati solo dai Goblin, che dona loro un così grande successo tra i tifosi. Dal momento che è stato un Nano a scoprire le Leggi Segrete di Nuffle e a portare il gioco alla luce, la maggior parte delle squadre di Nani crede di possedere il diritto di alterare i regolamenti a volontà. I Dwarf Warhammerers spesso distorcono le regole a loro favore, dichiarando poi che è stato Roze-El in persona a autorizzare le loro illecite modifiche.

SQUADRE FAMOSE

Dwarf Warhammerers: Arci-rivali dei Dwarf Giants, i Warhammerers sono più interessanti a causa della loro perpetua insistenza nell'infrangere i regolamenti nel modo più evidente e plateale possibile. La loro impresa più recente comprendeva un tunnel scavato fino alla panchina avversaria per farla esplodere nell'intervallo, l'utilizzo di una mongolfiera per superare la prima linea avversaria e l'utilizzo non già di uno, ma di undici Schiacciasassi nello stesso incontro!

Grudge Bearers: I Grudge Bearers sono un'altra delle nuove squadre che si è dimostrata vincente dopo la caduta della NAF. I Grudge Bearers si sono formati nel 2492 interamente con membri della Gilda Nanica degli Scribi e dei Bibliotecari, stufo di scrivere del gioco ed ansiosi di farne parte. Tutti gli anni trascorsi chini sui libri hanno pagato, e i Grudge Bearers sono diventati rapidamente famosi per i loro schemi intricati e ben pianificati, così come per non dimenticare mai un insulto o un fallo subito da un avversario, ovviamente!

Morgantown Mad Dogs: I Mad Dogs sono famosi per il loro frequente uso della Pala Assassina, un grosso marchingegno meccanico sviluppato nel passato dai Dwarf Anvils come rivale dello Schiacciasassi. Piuttosto che cercare di passarci sopra, la Pala Assassina ha la capacità di spingere via praticamente qualsiasi cosa che le sbarri la strada. Sbuffando davanti al portatore di palla, la Pala Assassina ha ripulito molti sentieri per il touchdown per i Mad Dogs.

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Il punteggio più elevato totalizzato in una partita di campionato è stata la sconfitta per 70-0 da parte dei Marauders sui Bugman's Best Dwarf nei playoff del Blood Bowl del 2493. Molti danno la colpa della sconfitta alle lunghe degustazioni della famosa birra che porta il loro nome (la rinomata Bugman's XXXXXX) effettuate prima dell'incontro. In conseguenza di ciò, la maggior parte dei nani non era nemmeno in grado di reggersi in piedi, figuriamoci di giocare a Blood Bowl!



GOBLIN

Da dove iniziare a raccontare le squadre di Goblin? Generalmente dal fondo delle classifiche. Non è che le squadre di Goblin non siano forti, è che... beh... vabbè, non sono forti. È difficile scrivere qualcosa di positivo su squadre i cui elementi trascorrono la notte prima della partita sbevazzando all'osteria (con addosso stupidi cappelli), arrivano al campo gridando parolacce (con addosso stupidi cappelli), e dopo la partita tornano all'osteria per bere e gridare altre parolacce (con addosso stupidi cappelli), e stiamo parlando solo degli allenatori. La maggior parte dei giocatori Goblin si infila in innumerevoli risse (che di solito perdono), gare di bevuta di birra (che di solito perdono, ma non prima di aver svuotato almeno una botte), ruba e commette qualsiasi sorta di vandalismo, e si comporta anche peggio durante l'incontro! Non è quindi sorprendente che a TUTTE le squadre di Goblin sia stato permanentemente proibito l'accesso ai Regni Elfici, e che alla maggior parte dei tifosi goblin sia proibito l'accesso a qualsiasi stadio che sorga in un luogo civile nel mondo. Questo non è comunque assolutamente in grado di impedire loro di presentarsi ugualmente e di provocare disastri, massacri e caos totale sugli spalti.

Quindi, che cosa hanno dalla loro le squadre di Goblin? Senza dubbio, la maestria nell'arte delle Armi Segrete (con i Nani a seguire a breve distanza). Le squadre spesso schierano giocatori armati di bombe, motoseghe, bastoni pogo che rimbalzano ovunque e fanatici armati di palla e catena a girare follemente su loro stessi. Tutte queste cose combinate insieme sono in grado di scatenare un massacro tra gli avversari impreparati (e spesso anche tra gli stessi Goblin quando le cose prendono il verso sbagliato, come spesso succede). Cos'altro? Non tutte le squadre, ma la maggior parte di esse schierano due minacciosi Troll. Quasi impossibili da fermare e praticamente impossibili da ammazzare, quel che manca loro in intelligenza i Troll lo compensano con forza, robustezza ed appetito, come molti sfortunati goblin potrebbero testimoniare, se fossero ancora vivi.



E comunque, ai Goblin manca la cosa più importante: il talento. Certo, corrono abbastanza veloci e sanno evitare i placcaggi avversari, ma la scarsa capacità nel maneggiare la palla e la generale... uhm... "schiacciabilità" del Goblin medio tende a relegarli nelle parti basse delle classifiche.

SQUADRE FAMOSE

Lowdown Ratz: Posseduti ed allenati dall'infame Hymie Snivel, i Ratz sono la più mediocre delle squadre di Goblin. Una squadra che causa regolarmente più infortuni tra le proprie fila con le armi segrete di quanti non ne causino gli avversari e i cui Troll passano la maggior parte del tempo dormendo o mangiando Goblin non può che essere la peggiore squadra che abbia mai messo piede sul campo. Occasionalmente possono vincere una partita, ma di solito succede quando l'avversario non si presenta, o grazie a qualche miracolo: una bomba cade per caso nel posto giusto al momento giusto, o una motosega decapita il lanciatore avversario. Nonostante ciò, la squadra è una tra le più popolari nella storia, e i loro tifosi in nero e viola si fanno vedere spesso ai tornei.

Rock Sweaty: Non si tratta nemmeno una vera squadra. È una birreria nelle Malelande. Il Bar spesso manda alcuni dei propri clienti (generalmente quelli con la lista dei debiti più lunga) ad un torneo per cercare di tirare su un po' di soldi per pagare i debiti. Se non dovessero fare ritorno, almeno non consumeranno altre bevande a credito. Purtroppo per i proprietari, ci sono alcuni clienti che continuano a tornare indietro dai tornei interi.

HALFLING

Perché gli Halfling facciano lo sforzo di equipaggiarsi per giocare ogni settimana, solo per essere perennemente gettati a terra, calpestati e dati per morti è stato un completo mistero per la maggior parte dei tifosi di questo sport (e degli allibratori Goblin) per anni. La risposta è semplice (almeno per un Halfling)! Secondo la tradizione Halfling, chiunque partecipi ad una partita può prendere parte alla sontuosa festa dopopartita! Non è così insolito vedere Halfling ingessati liberarsi dei pesi che li tengono in trazione per raggiungere lo spogliatoio dove si tiene il festino! I banchetti post-partita sono talmente determinanti da richiedere l'impegno dei migliori Capocuochi, e le pietanze in cottura spesso riempiono lo stadio di aromi che si dimostrano in grado di ispirare gli Halfling in modo straordinario (e di distrarre in modo altrettanto straordinario la squadra avversaria).



Anche sapendo che il banchetto finale è in attesa, gli Halfling possono essere giocatori completamente inaffidabili. Molti hanno la sgradevole abitudine di sgusciare fuori dal campo per un veloce hot-dog o uno spuntino pre-banchetto, o si rifiutano di uscire dalla panchina finché non hanno terminato il loro panino e il bicchiere di Orca-Cola.

Gli Allenatori Halfling sono anche noti per compensare le deficienze dei loro piccoli giocatori reclutando i più grossi tra i grossi. La maggior parte delle squadre Halfling schiera almeno un paio di massicci Uomini Albero, che amano i piccoletti perché sono l'unica tra le razze dalla vita corta (e tra queste sono inclusi persino gli Elfi) che hanno la pazienza di stare ad ascoltare le loro noiose ed intricate storie. Sono solo i giovani Uomini Albero (quelli con meno di 250 anni) quelli che vengono in aiuto degli Halfling, perché i più vecchi generalmente vivono isolati e non si mescolano con le altre razze. A volte è anche possibile vedere un Uomo Albero giocare con gli arborei Elfi Silvani. I tifosi amano gli Uomini Albero tanto per la loro abilità di piantare gli avversari nel terreno con i possenti colpi dei loro massicci rami, quanto per la possibilità di gridare "Caaaaaaa-deeeee!" ogni volta che uno dei giganti viene atterrato dagli avversari.

SQUADRE FAMOSE

Greenfield Grasshuggers: I Grasshuggers sono passati alla storia per il loro incontro, svoltosi nel 2482, contro gli Asgard Ravens, il giorno in cui il Gigante delle Tempeste Gurk CloudScraper giocò la sua prima (ed ultima) partita. Il folle ex-Allenatore Omo Snuffsniiffer continuò a sostituire i giocatori infortunati e morti uno dopo l'altro durante l'intero incontro. I Grasshuggers finalmente abbandonarono quando il 734° cadavere venne portato fuori dallo stadio. La norma che limitava a 16 il numero massimo di giocatori disponibili per ciascuna partita fu approvata la settimana successiva.

I Cuochi di Ferro: i Cuochi sono una delle poche squadre di Halfling che gli avversari temono di incontrare. Bisogna dire che questo ha più a che fare con il fatto che la squadra include i due torreggianti Uomini Albero noti come i Fratelli Legnodiferro, Teak ed Acero, e spesso e volentieri assolda il più forte bloccatore che percorra le contee, Deeproot Strongbranch, che con ogni altra cosa. I Cuochi sono anche famosi per i loro "Picchiatori Halfling", guidati dal capitano Chins Robioladicapra. I Picchiatori sono noti per offrire il migliore Blood Bowl possibile (cioè essere usati come proiettili viventi dai fratelli Legnodiferro) nel loro Kitchen Stadium e per essere sempre sulla cresta dell'onda (di solito rimbalzando sulle teste degli avversari). Il loro Allenatore, Kaga Sakisushi a affermato: "Ho preso il meglio sul menu, e farò tesoro di ogni contorno su cui potrò mettere le mani."

SKAVEN

La società Skaven è profondamente stratificata e legata da complessi rituali, ma sul campo da Blood Bowl tutte le barriere cadono ed ogni giocatore dà tutto se stesso per la completa e insindacabile vittoria della propria squadra. Il gioco è diventato molto popolare a tutti i livelli della società Skaven, i cui membri amano qualsiasi opportunità gli consenta di scatenare un po' di insensata violenza. In effetti, è stato estremamente difficile convincerli che il gioco ha anche altre finalità una volta che i giocatori sono in campo, e anche una volta che gli spettatori stanno solamente a guardare sugli spalti. Alcuni dei più grandi record di uccisione di giocatori e di tifosi hanno avuto luogo quando giocavano gli Skaven.

Conformemente alla loro mentalità distorta gli Skaven hanno adattato il gioco al loro peculiare modo di vedere le cose. È stato persino creato un nuovo clan per governare e controllare il gioco: il Clan Rigens. Il Clan è formato da un numero imprecisato di squadre di Skaven, tra cui i più famosi sono gli Skavenblight Scramblers, tre volte vincitori del trofeo Blood Bowl.

Diverse altre squadre hanno ottenuto successi in leghe e competizioni minori, e squadre miste che includono Skaven competono a svariati livelli. Naturalmente, l'utilizzo della Mutapietra e le mutazioni che ne risultano hanno aiutato a ottenere questo successo, ma anche il più comune degli Skaven dispone di una velocità che poche razze sono in grado di eguagliare. È solo questione di tempo prima che una squadra di Skaven raggiunga nuovamente la vetta.

SQUADRE FAMOSE

Underworld Creepers: i Creepers non sono una pura squadra di Skaven, ma un'improbabile combinazione di Skaven e Goblin. Sono famosi per i loro innovativi trucchi e le feroci tattiche che utilizzano per ottenere la vittoria, per le sorprendenti mutazioni che i Goblin in squadra hanno sviluppato grazie all'eccessiva esposizione alla Mutapietra, e per le acrimoniose e violente discussioni che esplodono nella loro panchina quando i loro ambiziosi piani vanno a catafascio (come quasi sempre succede). Queste tre qualità hanno decretato il grande successo dei Creepers tra i tifosi, anche se il loro cospicuo seguito non viene ricompensato da grandi successi sul campo.



Skitter Zak-Zak dimentica che l'utilizzo di armi è rigidamente proibito...

LE GRANDI SQUADRE

SKAVENBLIGHT SCRAMBLERS

Colori di Squadra: Giallo

Proprietario: la città di Skavenblight

Capo Allenatore: Vytik Tanteteste

Giocatori: Skaven



Emersi dalle più fetenti fogne della terra, gli Skavenblight Scramblers sono la migliore squadra di Skaven del mondo. Tre volte vincitrice del trofeo Blood Bowl, la squadra è una perfida mistura della naturale velocità degli Skaven e della brutale, grezza potenza dei Rattogre. Sicuramente presto tornerà a dominare le classifiche.

- 2442 la città di Skavenblight investe numerosi frammenti di mutapietra in una squadra secondaria del Clan Rigens: gli Scramblers. Il successo arride immediatamente alla squadra (aiutata dalle numerose mutazioni) e gli Scramblers diventano la squadra di punta del Clan Rigens nel giro di pochi mesi. Arrivano addirittura a vincere il Trofeo Mutapietra (un torneo esclusivamente Skaven), conservando il titolo per cinque anni consecutivi.
- 2461 alla vigilia della stagione 2461, al termine di un'amichevole tra i Potbelly Piemen, iscritti alla NAF, e gli ormai Skavenblight Scramblers svoltasi nei più profondi pozzi di Skavenblight, gli strasconfitti Halfling vengono catturati e rivenduti come schiavi in quanto non in grado di pagare una "Tassa in Mutapietra per le squadre sconfitte dagli Scramblers alla vigilia della nuova stagione NAF" inaspettatamente istituita per l'occasione. Senza una squadra per rimpiazzare i Piemen con così poco preavviso, la NAF affida il posto appena reso vacante agli Scramblers.
- 2478 Dopo aver passato l'intero anno ad equipaggiare lo stadio in cui si sarebbe svolta la finale con trappole, pozzi senza fondo e un'estremamente anomala inclinazione del terreno di gioco in direzione della zona di meta avversaria, mentre una squadra formata dalle riserve si guadagnava il posto in finale, gli Skavenblight Scramblers sconfiggono i Gouged Eye diventando la prima (ed unica) squadra a vincere il Blood Bowl per due anni consecutivi. Idoli della serata sono stati Skrag lo Zozzone e Glart Smashrip, che hanno inflitto agli avversari rispettivamente 13 devastanti conati di vomito e 6 infortuni.
- 2493 Gli Scramblers si aggiudicano un altro record per essere l'unica squadra ad aver vinto il Blood Bowl e la Chaos Cup nello stesso anno, venendo immediatamente eletti "Squadra dell'Anno". Il successo fu da attribuirsi all'inserimento in squadra di uno spaventoso Rattogre. I primi esperimenti con queste creature selvagge provocarono inizialmente più caduti tra gli Scramblers che tra gli avversari, ma dopo un'attenta selezione genetica guidata dal Clan Moulder, i Rattogre riuscirono a comprendere i concetti rudimentali del gioco. I Rattogre sono diventati ormai una componente regolare di molte squadre di Skaven di successo, e molti di essi esibiscono mutazioni come arti addizionali o tentacoli.
- Oggi Gli Scramblers hanno incontrato i compagni Skaven Doomfire Warhunters nella partita di apertura del Torneo Blood Bowl. L'incontro era talmente atteso tra gli Skaven che molti di essi sono dovuti restare fuori dallo stadio. I più ingegnosi hanno risolto il problema come ogni ratto mutante farebbe, scavando tunnel sotterranei per cercare di infiltrarsi di nascosto sugli spalti. Al momento del Kick-off, il terreno al di sotto del campo era talmente instabile da crollare interamente (infortunando 14 giocatori). I Warhunters hanno subito il grosso dei danni, ma nemmeno gli Scramblers sono stati in grado di rimettere in sesto la squadra per affrontare la stagione.

Albo d'Oro: Vincitori Blood Bowl 2477 (XVII), 2478 (XVIII), 2493 (XXXII); Vincitori Chaos Cup 2493; Squadra dell'Anno Orcidas 2478, 2493

Galleria degli Eroi: Tarsh Surehands, Breet Braingulper, Rasta Tailspike

Punteggio Spike! Magazine: 146 punti (dopo il disastro dei tunnel)

LE GRANDI SQUADRE REIKLAND REAVERS

Colori di Squadra: Blu e Giallo

Proprietario: JJ Griswell Junior

Capo Allenatore: Helmut Zwimmer

Giocatori: Umani



I Reavers si formarono quasi un secolo fa, nel 2389, quando si liberò un posto in quella che era allora la Oldland Conference. Noti nei loro primi anni come Altdorf Acolytes, la squadra si fece rapidamente una reputazione per le notevoli capacità, soprattutto da quando il proprietario originale DD Griswell Senior mise mano al borsellino per acquistare i migliori giocatori in circolazione!

La politica di unire una formidabile quantità di denaro con il meglio che esso poteva comprare ha visto i Reavers mantenere un ottimo passo durante tutta la loro lunga vita.. Oggi, sotto la guida del pro-pronipote JJ Griswell Junior, i Reavers sono probabilmente il team più completo in circolazione.

- 2389 Gli Altdorf Acolytes si formano da un'associazione tra le corporazioni mercantili e la popolazione di Altdorf, stabilendo la loro base al Griswell Memorial Stadium. Grazie agli prodighi sforzi del capo allenatore Johann Weisshaupt e il copioso tesoro di DD Griswell Senior, nella loro prima stagione arrivano quarti nella Whiteskull Challenge Cup (nota ora come Chaos Cup).
- 2396 Quando il Griswell Memorial Stadium crollò durante un tifone (sollevando voci di bustarelle e fatture gonfiate emesse dalle imprese che lo costruirono), la squadra cambiò nome in Reikland Reavers e prese sede al nuovo Altdorf Oldbowl. Nessuno sa con certezza da dove spuntarono fuori questi due nomi, ma entrambi aiutarono i Reavers a vincere la loro prima coppa, sconfiggendo i Wuppertal Wotans in finale.
- 2411 Alla morte del padre, DD Griswell Junior prende il suo posto come proprietario della squadra. Il capo allenatore in quel momento è Blind Willy Muller. I Reavers ottengono il loro peggior piazzamento di sempre. Pare che Muller abbia ottenuto il suo impiego ricattando DD Junior.
- 2342 I Reavers iniziano la prima stagione di una serie negativa lunga 14 anni, quando 11 membri della prima squadra vengono infettati in un incontro contro i Nurgle's Rotters e devono essere ceduti ai Subterranean Slimeballs. DD Griswell Junior viene sostituito dal figlio, JJ Griswell Senior.
- 2468 JJ Griswell senior muore in un palco degli Asgard Ravens e viene sostituito dall'attuale proprietario JJ Griswell Junior. Il nuovo allenatore Helmut Zwimmer arriva poco dopo e istituisce un "nuovo ordine" di allenamento e preparazione.
- 2485 I Reikland devastano i Darkside Cowboys vincendo il Blood Bowl XXIV, ma solo dopo che il sorprendente riserista Orlak Sturmdrang rimpiazza il capitano titolare Wolfram von Beck, vittima di un infortunio fatale dopo solo novanta secondi. Il Possente Zug stabilisce il suo tuttora imbattuto record di Avversari Infortunati In Un Solo Incontro.
- 2487 Griff Oberwald (casualmente, cugino di secondo grado di Sturmdrang!) conduce la squadra alla quarta vittoria nel campionato Blood Bowl sostituendo Orlak nel ruolo di capitano, quando Orlak decise che il rapporto con le tifose interferiva col suo ruolo di superfuoriclasse.
- 2489 I Reavers sono una delle squadre che sopravvive al collasso della NAF senza grossi traumi, grazie principalmente all'astuta pianificazione finanziaria di JJ Griswell Junior.
- 2491 I Reavers mettono a tacere gli scettici che affermavano che non sarebbero stati in grado di adattarsi ai nuovi tornei aperti tornando a vincere il Blood Bowl XXXI in una serrata finale contro i Marauders.
- Oggi Dopo aver vinto il Blood Bowl per la sesta volta, Griff Oberwald lascia i Reavers per diventare giocatore libero. Sarà solo questione di tempo perché l'Allenatore Zwimmer crei la nuova generazione di star per rendere immortale la squadra.

Albo d'Oro: Vincitori Blood Bowl 2471 (XI), 2479 (XIX), 2485 (XXV), 2487 (XXVII), 2491 (XXX), 2499 (XXVIII); Vincitori Chaos Cup 2396, 2399-2405, 2412, 2422-2427, 2448, 2461, 2463, 2470

Galleria degli Eroi: Walter damn Kempft, Eldrich Holstein, Allenatore Johann Weißhaupt, Jules Winder

Punteggio Spike! Magazine: 295 punti

UMANI

Nessuna razza può dichiarare di giocare un Blood Bowl versatile come gli Umani. Abili in ogni aspetto del gioco, non hanno debolezze come la fragilità degli Elfi Silvani, o la lentezza dei Nani. Gli Umani sono senza dubbio i migliori giocatori in circolazione, e le squadre di Umani hanno vinto dieci campionati Blood Bowl dalla nascita del trofeo sponsorizzato da Bloodweiser nel 2461, con molte altre apparizioni nella finale e numerosi successi negli altri Trofei Maggiori. Con i loro veloci Ricevitori, i potenti Blitzter, i grandi Lanciatori e degli Uomini di linea a reggere saldamente il centro, ci si può domandare come possono le altre squadre pensare di batterli.

Purtroppo, gli Umani non dispongono della forza bruta degli Orchi, dell'energia potenziale dei Non-morti e non sono semplicemente in grado di sostenere il passo degli Skaven (come hanno dimostrato un paio di anni fa i Darkhunters Cheatah lasciando indietro la difesa dei Reavers correndo come furie). Tutte le squadre che riescono a costringere gli umani a confrontarsi con i propri punti di forza possono spesso vincere la sfida. Gli Umani non devono però essere scartati per questo, dato che si trovano comunque sempre ai più alti livelli delle classifiche dei tornei, e non è passato molto tempo dall'ultima vittoria di una squadra di Umani del trofeo Blood Bowl. Solo uno stupido definirebbe gli Umani "mediocri".

Dopo la caduta della NAF, molti Allenatori hanno notato che l'aggiunta di un Ogre nello schieramento degli Umani può aggiungere un po' di forza bruta al repertorio della squadra. Pur essendo violenti e, beh, stupidi, gli Ogrri "umanizzati" hanno giocato piuttosto bene recentemente, ed è raro oggi vedere una squadra di Umani che ne è priva. Squadre come i Crusaders o i Reavers non li utilizzano, ma potete stare certi che tra breve persino i Griswell prenderanno in considerazione l'idea di assoldare un buon Ogre.

Quindi, qualsiasi cosa tu decida di fare con quella tua moneta d'oro, quest'anno, puoi spenderla in molti modi peggiori che puntandola sull'accesso al Blood Bowl da parte di una squadra di Umani.

SQUADRE FAMOSE

Bright Crusaders: I Crusaders potrebbero essere una grande squadra di Blood Bowl, se non fosse per un loro grande handicap: non fanno mai falli né truffe. Mentre le altre squadre si preparano all'incontro corrompendo gli arbitri e costruendo trappole, i Crusaders giocano partite di beneficenza e aiutano le vecchiette ad attraversare la strada. Questo non fa che frustrare le loro velleità di vincere un trofeo importante.

Creeveland Crescents: una delle più vecchie squadre in attività, i Crescent sono ora allenati dal famoso ex-Blitzer Harry Kehry. Col recente acquisto di Rrr'kragh Smma'gugg dagli Oldheim Ogres, i Crescent intendono darsi un'altra spintarella verso la gloria. Che siano in grado di eguagliare i Marauders o i Reavers è ancora da dimostrare, ma fate attenzione, gente, perché se i Crescent riescono a ottenere una serie di avversari favorevole nella fase Open potrebbero persino arrivare alle semifinali, o addirittura al Blood Bowl.

I Marauders: erano noti come i Middenheim Marauders, ma dovettero cambiare nome quando furono costretti a vendere il loro stadio e mettersi sulla strada in seguito al collasso della NAF nel 2489. Molti dicono che questa è stata la loro fortuna, e non ci sono dubbi che i Marauders siano una delle migliori squadre sulla piazza. La rivincita contro gli arcirivali Reikland Reavers (che sconfissero i Marauders al Blood Bowl XXXVIII) è attesa con ansia da tutti i tifosi nel Vecchio Mondo, e anche in diversi posti più lontani!

ELFI OSCURI

Più di cinquemila anni fa i Reami Elfici subirono una grave guerra civile scatenata da un gruppo di rinnegati noti come Elfi Oscuri. Affamati di potere e di terra, gli Elfi Oscuri abbandonarono le loro tradizionali divinità per adorare gli oscuri dei della magia maligna. La guerra durò settecento anni, e terminò con il bando degli Elfi Oscuri dai Reami Elfici. Amareggiati nel loro esilio forzato, gli Elfi Oscuri divennero sempre più decadenti e sono ora considerati tra i più accaniti servitori del Male, sempre concentrando il loro considerevole e malevolo potere contro la loro razza su tutti gli altri.

E, per Nuffle, sanno giocare a Blood Bowl!

Gli Elfi Oscuri utilizzano tattiche simili rispetto ai loro cugini Elfi, essendo parimenti dotati per il gioco di lancio, ma la loro rabbia fa loro amare il gioco di corsa, specialmente se una squadra può includere un formidabile corridore come l'ormai pensionato Jeremiah "Lama Lampeggiante" Kool.

I crudeli Blitzzer scavano letteralmente nelle linee avversarie dei varchi in cui i Corridori possono rapidamente scattare per mettere a segno una meta, prima che la lotta ricominci. Le scatenate Streghe fanno a pezzi le squadre impreparate, e gli Assassini attendono nelle retrovie l'opportunità di colpire senza preavviso (o almeno senza che l'arbitro se ne accorga), pugnalandosi gli avversari in corsa verso il touchdown e privandoli di questa opportunità, quando non della vita.

Gli Elfi Oscuri odiano tutto, sono una razza totalmente crudele, arrogante e xenofoba che non offre pietà e non si aspetta di riceverne. Le partite contro gli odiati Elfi Alti spesso scatenano guerre, ed un incontro di beneficenza un paio di anni fa cui partecipavano Jeremiah Kool e Valen Swift si è trasformato in una battaglia in grande scala prima che le due fazioni (e i tifosi) venissero separati da un esercito locale.

E allora, perché gli Elfi Oscuri non hanno avuto un maggiore successo? Molti attribuiscono questo all'arroganza delle loro squadre, che non vedono la necessità di organizzare incontri facili nelle fasi Open, convinti che le loro abilità naturali doneranno loro una facile vittoria. Molti accusano anche la crudeltà dei giocatori, che non disdegnano di fermarsi a stampare un piede in faccia ad un avversario atterrito, nonostante siano lanciati verso un touchdown.

SQUADRE FAMOSE

White Bay Arrows: Una squadra di Elfi Scuri che non ha vinto una partita in trent'anni. Famosi? Non per quello, ma sono passati alla storia per il loro incontro con i Frozen Phantoms. Nel 2476 gli Arrows sono scesi in campo contro i Phantom dopo uno sforzo di tre giorni per radunare 90.000 tifosi furibondi in una struttura grande appena per contenere il campo. La partita iniziò con il consueto problema per gli eterei Phantoms: non potevano toccare la palla. Però, l'incantatore che li allenava ha probabilmente reso eterei anche Arbitri, giocatori e tifosi avversari! Al momento, non ha segnato ancora nessuno, nessuno si è fatto male, nessuno è nemmeno ancora entrato in contatto con nessun altro... La palla si è sgonfiata dopo il primo anno e, nonostante i suoi sforzi, l'arbitro non è ancora riuscito a fischiare la fine della partita.

Naggaroth Nightmares: I Nightmares sono una squadra nuova, costituitasi dopo il collasso della NAF. Molti dei giocatori arrivano dai disciolti Naggaroth Nightwings, che andò in bancarotta dopo che l'allenatore fuggì con la tesoreria. Con un'abbondanza di giovani (secondo gli standard elfici) talenti e due nuovi assassini fuoriclasse, i fratelli Razzor, gli incontri contro questa squadra si sono trasformati in incubi per più di un avversario.

LE GRANDI SQUADRE DARKSIDE COWBOYS

Colori di Squadra: Nero e blu (come i loro avversari)

Proprietario: Derren ar-Lolovia

Capo Allenatore: Luxen Tuentir

Giocatori: Elfi Oscuri



La distorta, degenerata razza degli elfi Oscuri è tristemente nota per la sua adorazione della più turpe e deviante violenza, e il Blood Bowl si adatta al loro credo religioso decisamente bene. I Cowboys sono una squadra crudele, estremamente violenta, e che di conseguenza ottiene ottimi risultati sul campo. La combinazione di estrema intelligenza, grazia naturale, degenerata violenza e odio per tutte le cose viventi li ha aiutati a arrivare in vetta in più di un'occasione.

- 2422 Il Vecchio Mondo viene a conoscenza dell'esistenza dei Darksided Cowboys quando gli Halfing Pinkfoot Panthers fa loro visita per un'amichevole e non ne fa ritorno!
- 2438 Diverse squadre minacciano di boicottare i Cowboys quando entrano a far parte della lega NAF ufficiale, ma i pallidi assassini vengono ugualmente ammessi. Istantaneamente prendono a diffondersi sordide rivelazioni sulle loro peculiari abitudini, come l'utilizzo di Snotling legati come porchette usati come palle al posto dei costosi ovali d'importazione. Queste voci non fanno che aumentare il seguito dei Cowboys con tifosi affamati di brividi.
- 2461 I Cowboys giocano il loro primo Blood Bowl sconfiggendo i Chaos All-Stars in un incontro decisamente morbido (letteralmente: i Cowboys usarono della magia illecita per trasformare la maggior parte della prima linea degli All-Stars in lumache!)
- 2473 I Cowboys rischiano di sciogliersi dopo l'infame incontro con i Kishago Werebears (che durò 19 giorni prima di venire abbandonato sul punteggio di 2-2 in occasione della morte degli ultimi giocatori di entrambe le parti). Le nuove regole NAF per limitare la durata degli incontri giunsero troppo tardi per salvare i Werebears, ma i Cowboys riuscirono a riformarsi e a ricostruire la squadra sotto l'abile guida di Jeremiah Kool. Questo periodo culminò nella gloria della vittoria del Blood Bowl XXI, durante il quale Kool stabilì il suo imbattuto record di passaggi.
- 2488 Anche se Kool si ritira nel 2487, il suo posto è degnamente occupato da Hubris Rakhart, l'ultimo della lunga lista di affascinanti giocatori dei Darksided. Nella sua prima stagione da capitano, Hubris si guadagna fama immortale conducendo i Cowboys alla vittoria nel campionato Blood Bowl che finì per essere l'ultimo organizzato dalla vecchia lega NAF. Mentre l'incontro era in corso, il commissario NAF Nick Tre-Corni scomparve con l'intera tesoreria della NAF e quasi tutte le Cheerleaders dei Cowboys.
- Oggi I Cowboys sono sopravvissuti sia al collasso della NAF che all'abbandono di Hubris per diventare giocatore libero, entrando in un periodo di intensi allenamenti (e di sacrifici a Khaine di incauti tifosi avversari). Con una squadra di Elfi Oscuri a vincere la Chaos Cup nel 2505, gli esperti dicono che i Cowboys faranno nuovamente la loro comparsa sui campi.

Albo d'Oro: Vincitori Blood Bowl 2461 (I), 2481 (XXI), 2488 (XXVIII); Squadra dell'Anno Orcidas 2481

Galleria degli Eroi: Rokudan Fey, Jeremiah "Lama lampeggiante" Kool

Punteggio Spike! Magazine: 270 punti

★ ★ ★ Lo sapevi che...

Gli Elfi Oscuri sono famosi per essere maligni e depravati - e stiamo parlando solo delle cheerleaders! Però, il peggiore tra tutti gli Elfi Oscuri deve sicuramente essere Hubris Rakhart dei Darksided Cowboys, che così incredibilmente crudele e vizioso che noi semplicemente non osiamo raccontarvi quello che è in grado di fare, nel caso che ci scopra e voglia farcela pagare!



OGRE

Gli OGRE hanno giocato a Blood Bowl fin dalla sua riscoperta, e sono stati i primi tra i "Grossi", come venivano chiamati, a scendere in campo. Dopo tutto, l'intelligenza di un bambino mescolata alla loro natura distruttiva si adattava perfettamente al profilo del giocatore medio. Per la loro forza e le grandi dimensioni sono stati reclutati da numerose squadre, e il famoso Morg 'n' Thorg è stato votato come il miglior giocatore di tutti i tempi da un sondaggio della rivista "Spike!".



Mentre è facile veder giocare singoli Ogrri in varie squadre, è molto più difficile incontrare squadre composte solo da Ogrri. In effetti, è pressoché impossibile riunire 11 Ogrri nello stesso campo, a causa della loro tendenza a dimenticare quel che stanno facendo, a picchiarsi in panchina o ad andare alla più vicina locanda a sbronzarsi invece di giocare. A causa di questo, gli Allenatori OGRE (i più intelligenti della loro specie) tendono a riempire i buchi con razze più piccole allo scopo di ricordare ai grossi che cosa si suppone debbano fare. Fino a poco tempo fa gli Allenatori preferivano utilizzare dei Goblin ma, dopo che più di un OGRE è stato costretto alla bancarotta a causa delle tendenze cleptomaniache dei Goblin, agli OGRE non è rimasta che una razza ancora più piccola: gli Snotling.

Sorprendentemente, gli Snotling hanno qualche vantaggio rispetto ai Goblin, e il principale di essi è la mancanza di quelle "dita appiccicose" che porta ad un miglior bilancio economico per la squadra. Sono inoltre incredibilmente svelti e più di un avversario è rimasto imbarazzato a guardare mentre uno Snotling gli sfreccia tra le gambe per andare a segnare un touchdown. Naturalmente, essi hanno anche diversi svantaggi, il più importante dei quali è la totale incapacità di restare a lungo in campo. Quando hai bisogno dell'aiuto di un amico per riuscire ad atterrare un Halfling sai già che la tua strada è tutta in salita, e anche piuttosto ripida. Alcuni di essi si sono fatti male inciampando sui sassi, e tutti loro sanno già che non importa quante volte verrai lanciato in profondità da un OGRE, uno di questi giorni atterrerai a testa avanti in zona di meta, e l'ultima cosa che ti passerà per la testa sarà la terra del campo.

SQUADRE FAMOSE

Oldheim Ogres: la prima in assoluto, e senza dubbio la più famosa tra tutte le squadre di Ogrri è stata addirittura in grado di vincere un Blood Bowl (nel 2475 contro i Reavers, per voi appassionati di quiz). Anche se il successo non è mai stato frequente per loro, sono noti per essere in grado di ribaltare i pronostici, come la vittoria sui Gougged Eye nella semifinale della Chaos Cup dello scorso anno ha dimostrato. Nonostante ciò, non si può fare a meno di domandarsi se gli Ogres riusciranno a raggiungere nuovamente le vertiginose altezze della finale del Blood Bowl.

Hikuuru Headhunters: non molto sorprendentemente, i giocatori di questa squadra sono cacciatori di teste. Formatasi all'interno di una tribù di cacciatori di teste delle terre del sud, questa squadra ha voltato la testa verso il circuito dei tornei open (e poi l'ha voltata ancora, ed ancora, finché la testa non si è staccata!) Guidati da Dibongo "Lancia la lancia", gli Headhunters non si limitano ad usare gli Snotling come portatori di palla da lanciare in profondità sul campo, ma anche come proiettili da scagliare contro gli avversari. Questi OGRE, con la loro naturale abilità con le lance, si liberano degli avversari prima che superino la metà campo, non solo generando un'alta percentuale di infortuni tra gli avversari, ma anche un'alta percentuale di Snotling morti, per la delizia dei tifosi.

ELFI SILVANI

Gli Elfi Silvani vivono nella foresta incantata di Loren, in Bretonnia. Sono fisicamente identici agli Elfi Alti, ma preferiscono non indossare troppe armature, preferendo semplici abiti di colori naturali come il verde e il bruno. Il loro reame è molto più antico di quello Umano che lo circonda, ed è totalmente evitato dagli Umani, che sanno bene che ogni creatura che entra nella foresta con intenti malvagi incorre in una morte rapida portata da una freccia comparsa dal nulla o da un improvviso fendente di spada. Questo significa che è molto difficile vedere un Elfo Silvano, a meno che una delle loro squadre ed i suoi tifosi non spuntino come dal nulla per disputare un incontro, scomparendo poi misteriosamente nelle campagne una volta finita la partita!

Gli Elfi Silvani sono giocatori nati, anche se il loro rifiuto di indossare armature pesanti li lascia vulnerabili ai colpi degli avversari più fisici. Generalmente, però, la naturale abilità atletica degli Elfi Silvani è sufficiente per tenerli fuori dai guai: ci vuole un avversario veloce o uno intelligente per mettere le mani su di un Elfo Silvano. In ogni caso, nessun Elfo Silvano con un po' di sale in zucca si lascerebbe appesantire da un'armatura e costringere a aggirarsi per il campo in cerca di un avversario da buttare a terra. Per gli Elfi Silvani il passaggio lungo è tutto il loro gioco, ancor più che per i loro cugini Elfi Alti che sono padroni del gioco alla breve e media distanza, e tutti i loro sforzi sono concentrati nell'essere in grado di lanciare tanto lontano quanto i loro velocissimi ricevitori possono correre. L'unica eccezione a questo viene dai Wardancer. Questi ex-artisti sono anche guerrieri estremamente atletici, addestrati non solo nei salti e nella danza ma anche nelle mortali arti del combattimento all'arma bianca, e sono una minaccia quasi per ogni avversario.



SQUADRE FAMOSE

Athelorn Avengers: Gli Athelorn Avengers sono una delle vecchie squadre della NAF che si è adattata estremamente bene al nuovo stile di gioco dei tornei open. Gli Avengers insistono col dire che il sistema dei tornei open si adatta al loro stile arioso e scanzonato, ma critici meno indulgenti affermano che invece questo è da mettersi in relazione col fatto di non dover più giocare nella stessa divisione con gli archi-rivali (e maggiormente vittoriosi) Darkside Cowboys! Qualunque sia la ragione, gli Avengers sono attualmente in corsa, e dal collasso della NAF hanno vinto sia il Dungeonbowl che il Blood Bowl.

Deepwood Falcons: I Deepwood Falcons sono una squadra relativamente nuova che, grazie alla presenza in linea di un Uomo-albero, ha scatenato una certa agitazione. Hickoryswitch Longbark è una talea di uno dei più famosi giocatori Uomini-albero mai apparsi, quel Evergreen Redwood già degli Halfling Cookie Monsters, ed ha dimostrato di essere ben più di una scheggia del vecchio tronco. Longbark ha dato ai Falcons quella spinta percussiva che a molte squadre di Silvani manca, e molti commentatori pensano che sia una squadra da tenere sott'occhio.

LE GRANDI SQUADRE KALLAHIR SWIFTS

Colori di Squadra: Blu e arancio

Proprietari e Capo Allenatori: Lucien e Valen Swift

Giocatori: Elfi

L'anno 2501 è l'anno che tutti gli appassionati di Blood Bowl ricordano. Durante una conferenza stampa dopo un incontro tra i Galadrieth Gladiators e gli Elfheim Eagles, Lucien e Valen Swift, stanchi di essere considerati giocatori di serie B tra le nuove squadre di Elfi piene di soldi, annunciano insieme il loro ritiro, con effetto immediato. Comunque, come molti giocatori ritirati hanno scoperto, è difficile stare lontano dagli incitamenti della folla e dalle sensazioni che suscita un placcaggio spaccagnocchia o una gloriosa ricezione. Due mesi dopo, i fratelli Swift annunciano la nascita della loro propria squadra, senza nessun rapporto con i Reami Elfici.



- 2502 Mettendo insieme i loro risparmi, Lucien e Valen affittano un campo da allenamento e acquistano 16 divise blue e arancione (blu dai Gladiators, arancione dagli Eagles). Vengono immediatamente sommersi da richieste da parte di vecchi compagni di squadra ed avversari, ed anche da molti giovani Elfi che non vogliono giocare insieme ai Principi nelle squadre di Elfi Alti. Dopo una sfianante campagna di allenamento estiva, i due fratelli scelgono i 16 giocatori che saranno i primi ad indossare la divisa degli Swifts.
- 2503 Durante uno dei loro primi incontri, Valen Swift nota una cheerleader dai capelli d'argento scagliare una precisissima sassata ad un ignaro avversario presso la linea laterale (si trattava della linea laterale dalla parte opposta del campo, e il giocatore finì KO). Impressionato dalla sua abilità di lancio, Valen offre alla ragazza una sessione di prova per occupare un posto da lanciaiatore. Lei ne esce a pieni voti, e così Lauriala Vinetreee si guadagna la vecchia maschera di Valen Swift e diviene la prima lanciaiatrice donna in una squadra di Blood Bowl non di Amazzoni. Nella sua prima partita lancia un passaggio da touchdown per Highelm Lyrpadre e corre per un altro contro gli Aلدorf Underachievers.
- 2504 Nel suo secondo anno di militanza, Lauriala batte il record di Harg Vainkill con 157 lanci per 2321 passi. Tutti i record del Blood Bowl, però, non possono aiutarla, che si ritrovano a fare il loro ingresso nei tornei maggiori con una squadra decimata dagli strascichi dei vecchi infortuni subiti dai giocatori veterani. La squadra è costretta ad abbandonare il Torneo Spike! per organizzare una campagna di allenamenti alla ricerca di una nuova generazione di maschere, aculei e creste di capelli.
- Oggi Lauriala Vinetreee continua ad infiammare il mondo dei lanciaiatori, andando di record in record sotto la guida di Valen Swift. In tre anni è diventata la migliore lanciaiatrice nel circuito dei tornei grazie alla sua snervante accuratezza. I suoi lanci hanno fatto lacrimare più di uno dei suoi avversari maschi. Con Lucien Swift ad allenare i giovani Blitzzer rampanti e con i Ricevitori ex-Eagles Highelm Lyrpadre e Ibrahim Goldawn, la squadra ha messo insieme una pericolosa combinazione di bellezza, gioventù ed esperienza

Albo d'Oro: finora nessuno

Galleria degli Eroi: finora nessuno

Punteggio Spike! Magazine: 281 punti

ELFI ED ELFI ALTI

Quando il Blood Bowl era agli inizi, gli Elfi lo disdegnavano. Credevano che il gioco non fosse altro che l'incontro di due gruppi di facinorosi incivili dediti a un'insensata rissa in una dimostrazione di violenza priva di controllo. Non impiegarono molto, però, a rendersi conto che non c'era niente di più soddisfacente che vedere la tua squadra spazzare via gli avversari e vincere un duro incontro di Blood Bowl!

Tra il 2461 e il 2488, due squadre di Elfi si trovavano in vetta alle

classifiche: i Galadrieth Gladiators e gli Elfheim Eagles, vincitori entrambi di una finale del torneo Blood Bowl. Con la caduta della NAF e l'introduzione dei tornei Open, molte squadre di Elfi, Gladiators e Eagles inclusi, poterono sopravvivere solo grazie ai finanziamenti in arrivo dai Reami Elfici. Dopo tutto, la gommata per i capelli, gli specchi e il conto della lavanderia per le uniformi possono incidere pesantemente nel bilancio di una squadra. Le gentili "donazioni" dei Principi e dei nobili avevano però una contropartita: quegli stessi benefattori insistevano spesso per voler giocare essi stessi per le squadre che sostenevano.

Inizialmente, la mescolanza di giocatori professionisti e rampolli di alto rango scatenò un disastro tra le fila delle squadre Elfiche, dato che i Principi spesso si "compravano" il ruolo loro preferito, relegando magari giocatori più capaci ed esperti al rango di Elfi di linea (chi può dimenticare la faccia di Valen Swift quando dovette schierarsi sulla linea il giorno in cui i suoi Eagles incontrarono la squadra del Chaos Kill Fury!). man mano che le squadre Elfiche si riempivano di ricchi, molti dei giocatori più esperti si ritiravano.

Non sono molti i giocatori che riescono a stare lontano dai campi e dalla gloria, e molti di loro formarono delle squadre consistenti solo di veterani cui mancavano i "bei vecchi tempi". Spolverate le uniformi, lucidate le maschere e pettinati i capelli, le nuove "vecchie" squadre presero il largo e divennero la controparte dei loro più ricchi cugini.



Così gli Elfi Alti si ritrovarono divisi in due: da una parte gli inesperti ma ben equipaggiati Elfi Alti dei nobili castelli, e dall'altra i più esperti ma peggio equipaggiati Elfi "professionisti", come presto vennero chiamati nel circuito dei tornei. Una cosa che le due squadre hanno sempre avuto in comune è la maestria nel gioco di lancio.

SQUADRE FAMOSE

Galadrieth Gladiators: I Gladiators sono probabilmente la più famosa tra le squadre di Elfi Alti. Hanno vinto il Blood Bowl nel 2470, e sono sempre stati tra le squadre di punta, grazie al migliore Blitzzer che abbia mai calcato i campi: Lucine "Proiettile d'Argento" Swift. La squadra è formata da alcuni dei più ricchi Elfi dei Reami, e questo consente loro di letteralmente comprarsi il successo. Sono giunti vicino alla finale di molti dei tornei maggiori, recentemente. Il ritiro di Swift, qualche anno addietro, li ha lasciati un po' a corto di talento, ma non ci vorrà molto perché la più ricca squadra del Blood Bowl attiri un altro fuoriclasse per la sua formazione.

Celestial Comets: Provenendo dalla vecchia lega Dungeonbowl (MAD), i comets erano sponsorizzati dal Collegio della Magia Celestiale. Con il collasso della NAF e l'integrazione del Dungeonbowl nel circuito dei tornei open hanno scoperto di non avere necessità di supporto economico dalla loro terra natia. Con molti giocatori esperti e veterani in cerca di nuove squadre e con l'arrivo dei nobili nel circuito del Blood Bowl, i Comets hanno tratto vantaggio dalla loro posizione finanziaria unica e sono diventati la prima delle squadre di Elfi "Professionisti".

VAMPIRI

Non siamo i tipi che amano farsi dei nemici, ma non possiamo fare a meno di dire che le squadre di Vampiri non sono esattamente le migliori. In effetti, potremmo arrivare persino a dire che molto spesso mordono la polv... ehm... la giugolare. I Vampiri hanno molti punti a favore: sono veloci, agili, forti e impossibili da uccidere senza l'ausilio di un paletto di legno appuntito. Verrebbe quasi da pensare che siano i migliori giocatori di Blood Bowl sulla piazza, e in un certo senso questo è vero. Se non fosse per un piccolissimo problema. Questo problema, come potreste aspettarvi, non risiede nel sole, perché grazie ad una lozione ricavata dal legno delle ruote dei carri macerate nella terra di cimitero (nota come Crema Solare del Copertone) i vampiri possono giocare anche sotto il sole, per un periodo di tempo limitato. Piuttosto, il problema coi vampiri è che, a causa dei grandi sforzi cui si sottopongono, tendono ad avere bisogno di molto nutrimento, e se nessuno dei loro Thrall è disponibile nelle vicinanze sono costretti a correre alla panchina, dove ci sono sempre una o due fanciulle al fresco.

Nel corso degli anni, i Vampiri hanno compiuto esperimenti con fiale e borracce per soddisfare la loro necessità di sangue in campo, ma sono sempre andati incontro a fallimenti quando una caduta per un blocco o un placcaggio provocava la rottura del contenitore e schizzi di sangue dappertutto. Come possono ricordare i maniaci dei dettagli, nel 2481 quando i Craggen Counts si scontrarono con i Darkforest Ironhooves, la partita venne sospesa perché i Minotauri ed i Vampiri passarono l'intero secondo tempo cercando di bere il sangue sparso sul campo. Quindi, per ovviare al bisogno di sangue, i Vampiri spesso si fanno accompagnare in campo dai Thrall. Si tratta di servitori umani che comprendono i fondamentali del gioco e sono sotto il completo controllo dei vampiri, e fungono anche da borracce viventi quando questi hanno bisogno di bere un sorso. Questo può spesso generare dei problemi, specialmente quando un Vampiro decide di gettarsi su di un Thrall che avrebbe potuto segnare il touchdown della vittoria.



Se i vampiri riescono a conservare thrall a sufficienza in campo e riescono a tenere a bada la propria fame, allora possono fare meraviglie. Non sono molti quelli in grado di fermare un Vampiro, e molte squadre si sono rese conto che il miglior modo per sconfiggere i Vampiri sta nel rimuovere i loro Thrall dal campo.

SQUADRE FAMOSE

Black Sabbeths: I Sabbeths erano sulla via per diventare la prima squadra di vampiri veramente di successo fino ad una fatale notte del 2496. In un incontro di "riscaldamento" in vista della Chaos Cup, i Vampiri incontrarono una squadra di Nani locale, tali Black Mountain Blades. La fortuna non fu con i Sabbeths, quella notte, perché una giovane donna che i Nani chiamavano Zara giocava per i Blades. Non appena costei vide entrare in campo il Lord Vampiro, lo colpì con un paletto, uccidendolo all'istante. I Thralls furono immediatamente liberi dalla schiavitù ipnotica con cui il Lord li controllava e fuggirono nella notte, mettendo fine alla squadra. Zara la Cacciatrice gioca ancora a Blood Bowl, preferendo le squadre che tentano di sconfiggere i Non-morti.

Streissen Vampires: Questa squadra è famosa per essere una delle peggiori mai esistite. Dopo averla vista arrivare ultima in tutte le categorie per tre anni consecutivi, i suoi tifosi hanno deciso di averne abbastanza ed hanno impalato l'intera squadra e il Lord Vampiro che la allenava.



KHEMRI

Nelle ere passate, i due grandi reami di Khemri e Lustria spesso si muovevano guerra. Valorosi combattenti di entrambi gli schieramenti si armavano e, quando veniva il momento, gli spettatori si accalcavano a migliaia per assistere ai primi incontri di Blood Bowl. In questo modo nell'antichità Slann e Khemri spesso dirimevano le loro dispute con un una partita. Questo non era destinato a durare. Con l'ascesa delle altre nazioni, i due reami iniziarono a declinare, e al termine dell'ultima partita il Grande Tomo di Nuffle, Dio del Blood Bowl venne sigillato, insieme a 32 armature da gioco complete, in un luogo segreto, a riposare per l'eternità. O almeno avrebbe dovuto, se un Orco di nome Mungk non avesse scoperto questo luogo.

Mentre gli Slann dormivano in Lustria e i Khemriti sotto le sabbie del deserto, il gioco viveva un nuovo momento di gloria e diffusione. Dopo la caduta della NAF, alcune squadre spinsero i loro vagabondaggi fino in Arabia. Grazie al costante transito delle squadre e alle energie magiche rilasciate dalle trasmissioni via Cabala, i Re dei Sepolcri si risvegliarono solo per scoprire che il gioco che un tempo praticavano era ora dominato da Elfi, Orchi, Nani e dagli odiati servitori degli Slann, gli Uomini Lucertola. Oltraggiati dall'offesa recata al loro sacro gioco, i Re dei Sepolcri tornarono ai loro deserti, alle piramidi da loro costruite per risvegliare i resti mummificati dei loro più grandi giocatori. Inizialmente le cose non furono facili: costretti a rimpolpare le fila delle loro squadre con comuni scheletri, i Re dei Sepolcri dovettero ricercare le rovine degli antichi stadi.



Le loro ricerche finalmente furono coronate dal meritato successo. Le ossa a lungo nascoste di giocatori deceduti sui gloriosi campi di Nuffle. Gli antichi giocatori si fecero strada con le unghie per emergere dalle sabbie che erano state la loro tomba per ottomila anni, e un ultimo alito di vita bruciava come fuoco blasfemo nei teschi poverosi mentre indossavano le antiche armature con cui erano soliti giocare e marciavano verso il campo per ricreare l'unica vita che erano in grado di ricordare. I Thro-Ra ed i Blitz-Ra erano tornati.

SQUADRE FAMOSE

Neter-Khertet: Il nome significa "Divina Oltrevita". Ottocento anni fa, questa squadra era la falce del mondo del Blood Bowl. Divennero rapidamente famosi per la loro inarrestabile formazione a C (dove C sta per "carro falciato") che venne poi messa fuorilegge. I tempi cambiarono, e i Neter-Khertet si ritrovarono lontani dalle posizioni di testa. In effetti, la squadra aveva avuto talmente tanto successo nel passato da non disporre di sufficienti buoni giocatori da resuscitare nel presente, dovendo appoggiarsi ad altre squadre di minore caratura. I risultati della squadra dopo il suo ritorno sono stati, a voler essere gentili, mediocri, ma questo non ha fermato il capo allenatore Ithiris dal proclamare che il suo fuoriclasse Thro-Ra Khonshu (ottenuto dai resti scheletrici di un Sauro) avrebbe sparso morte gloriosa come pioggia sui suoi avversari. Purtroppo, dal momento che Khonshu ha grossi problemi già nel raccogliere la palla, per non parlare di lanciare anche il più semplice dei passaggi, questa minaccia deve ancora essere messa in atto.



NON-MORTI

Nel Vecchio Mondo i morti ed i dannati non riposano a lungo. I Licantropi si aggirano per le oscure foreste, pronti a colpire i villici che si allontanano troppo dalle loro case. I Necromanti cercano di sfuggire alla loro mortalità cercando conoscenze proibite tra le pagine di libri maledetti. I Ghoul infestano i cimiteri, trasformati in innaturali abomini dalla loro fame di carne morta. Gli Spettri sorvegliano le tombe di coloro che un tempo servivano, in un'eterna veglia di tenebra. Sui campi di Blood Bowl i giocatori morti da tempo ritornano sulle scene delle loro glorie passate per giocare ancora...



Anche se la Necromanzia è proibita ovunque nel Vecchio Mondo, le squadre composte da cadaveri sono un gradito spettacolo in molti stadi. Dopo tutto, perché pagare per vedere le repliche delle partite delle vecchie glorie alla TV via Cabala quando è possibile andare allo stadio per ammirarle in carne (seppur marcia, puzzolente e verminosa) ed ossa? Le squadre di Non-morti sono un rifugio per molti dannati, oltre che per i morti. Ghoul e Licantropi sono felici di andare a caccia di prede inseguendo allo stesso tempo una pelle di porco. Per molti tra loro la gloria del gioco è un modo per sfuggire alla loro maledizione: un Licantropo che sventra un villico verrà cacciato ed ucciso, mentre uno che uccide un avversario sul campo sarà coperto di gloria... e godrà di un pranzo gratis!

Le cose non sono comunque facili per il Non-morto medio. I giocatori tendono ad essere lenti, lanciano piuttosto male, gli Scheletri vengono portati fuori dal campo in carriola a tre o quattro per volta e gli Zombi possono letteralmente cadere a pezzi nei contrasti più duri. Per dare (ehm...) corpo alle loro squadre, i Necromanti quindi spesso arruolano nelle loro squadre anche Mummie, Golem e Spettri. Non sempre questa strategia è efficace, dato che le Mummie ed i Golem richiedono talmente tanto tempo per prepararsi da costringere la squadra a giungere sul posto quattro giorni prima dell'incontro, e i Licantropi tendono a distrarsi occhieggiando le tibie dei loro compagni Scheletri. Per questo, le squadre di Non-morti si dividono in due categorie: quelle che hanno Licantropi e Golem, e quelle che hanno Mummie e Scheletri.



SQUADRE FAMOSE

Bruendar Grimjacks: I Grimjacks sono stati la prima squadra a sperimentare l'utilizzo di Golem di Carne al posto delle Mummie. Un incantatore Elfo Oscuro chiamato Marishel, da lungo tempo tifoso della squadra, creò il Golem noto come Frank N. Stein e lo presentò ai Grimjacks. Pur se Frank ha visto giorni migliori (ha subito una quantità innumerevole di trapianti di arti) tutti riconoscono il più famoso dei Golem di Carne quando caracolla per il campo. Due volte vincitore del Dungeonbowl nel 2481 e 2483, Frank ha guidato il team in sorprendenti vittorie contro alcune delle squadre migliori.

LE GRANDI SQUADRE CHAMPIONS OF DEATH

Colori di Squadra: Nero (che altro?)

Proprietario e Capo Allenatore: Tomolandry l'Immortale

Giocatori: Scheletri, Zombi, Spettri, Mummie e Ghoul



Risvegliati la prima volta nelle grotte delle Coldworm Mountains, i Champions sono di proprietà del talentuoso Necromante noto come Tomolandry l'Immortale. Lo stregone visse in quelle caverne per molti secoli, indebolito ma non distrutto dal passare del tempo, scavando in profondità nei misteri delle Arti Oscure.

Dalle parti dell'anno 2425, la passione di Tomolandry per i cadaveri e i sepolcri si affievolì. Utilizzò così la sua magia per scoprire che cosa combinavano gli altri maghi, ritrovandosi sintonizzato (illecitamente) alle trasmissioni del Necromancer Broadcasting Circe, e scoprendo con immenso piacere il Blood Bowl! Subito l'entusiasmo di Tomolandry crebbe così tanto da dar vita alla sua squadra personale. Invece di assoldare giocatori, però, semplicemente resuscitò una dozzina di scheletri, lanciò un incantesimo per infondere in loro una rudimentale conoscenza del gioco, e i Champions of Death erano (ri)nati!

- | | |
|------|--|
| 2439 | Nella loro prima stagione, i Champions si attirano molte rimproveranze da parte delle altre squadre. Tomolandry, in una rara intervista per Spike! Magazine, dichiara che le altre squadre sono solo gelose perché i loro giocatori smettono di giocare quando muoiono, e perché lui non ha stipendi e contributi da pagare! |
| 2451 | Tomolandry scopre che gli scheletri resuscitati dai resti di vecchie squadre di Blood Bowl giocano meglio dei suoi scheletri guidati da incantesimi. Non molto tempo dopo i Dwarf Giants accusano Tomolandry del rapimento di uno dei loro giocatori quando scoprono che lo scheletro del Bloccatore ex-Giant Skrull Halfheight è stato resuscitato ed ora gioca per i Champions! Molte squadre iniziano ad aggiungere ai loro contratti una clausola per cui i corpi dei giocatori sono ancora di proprietà della squadra anche dopo la morte, ma la NAF rifiuta di contestare a Tomolandry il mancato rispetto di tali clausole. |
| 2468 | Rendendosi conto che la squadra necessita di più velocità, Tomolandry aggiunge della carne fresca (in effetti è la prima carne fresca) alla squadra assoldando un paio di cannibali Ghoul. Pur se i Ghoul non sono effettivamente morti, i Champions si rendono conto di non avere un vero e proprio gioco di corse. Inoltre, la squadra è ora capitanata da Ramtut III, la mummia di un antico giocatore di Blood Bowl di ottocento anni addietro. Con questa combinazione di giocatori, i Champions si guadagnano la vittoria sul Vynhem Valkyries al Blood Bowl VI. |
| 2486 | Ramtut III lascia la squadra per aiutare i suoi fratelli del Khemri a tornare sui campi. Questo inconveniente è compensato dalla scoperta da parte di Tomolandry di un incantesimo in grado di resuscitare immediatamente come zombi gli avversari morti per poterli far giocare tra i Champions. Inoltre, il Conte Luthor von Drakenborg accetta di rimpiazzare Ramtut quando Tomolandry gli garantisce una fornitura illimitata di giovani fanciulle cui bere il sangue per l'intera stagione. Sotto la guida di Luthor, la squadra vince il suo secondo Blood Bowl, nonostante qualche problema nei quarti di finale, quando un Licantropo avversario fuggì con diverse tibie dei giocatori dei Champions, costringendo la squadra a cercare le ossa tutta la notte nei campi per poterli rimettere insieme. Precedentemente quello stesso anno, in quello che fu sicuramente un evento non correlato con i Champions, la famosa squadra di Cheerleaders delle Shadowy Forge Bunnies scomparve durante una trasferta e non venne mai più ritrovata. |
| Oggi | Ci è voluto del tempo perché i Champions si adattassero al sistema dei tornei open dopo il collasso della NAF (i morti sono notoriamente conservatori) ma sembra che si siano rimessi in carreggiata dopo aver vinto il Blood Bowl XL grazie alla brillante guida del capitano Ghoul Wrag Bonesnapper. |

Albo d'Oro: vincitori Blood Bowl 2466 (VI), 2486 (XXVI), 2501 (XL); vincitori Chaos Cup 2440, 2459, 2461-62, 2467

Galleria degli Eroi: nessuno (nessun giocatore è mai andato in pensione, semplicemente essi vengono messi a riposo per qualche anno, prima di essere nuovamente resuscitati)

Punteggio Spike! Magazine: 289 punti

AMAZZONI

Nelle profondità delle giungle di Lustria, sconosciuta fino a pochi anni fa, vive una tribù di temibili guerriere, note per non fare prigionieri e per non temere di prendere le armi contro avversari superiori a loro come numero ed equipaggiamento. Sono chiamate Amazzoni. La loro tribù è dominata dalle donne, e l'odio di costoro nei confronti dei maschi di qualsiasi specie va ben al di là del territorio della normalità, sfiorando i confini della follia. Quale miglior modo, per queste donne della giungla, di provare la loro superiorità sui maschi che trascinandoli nella polvere di un campo di Blood Bowl?



Nessuno sa con sicurezza come le Amazzoni abbiano conosciuto il Blood Bowl. Le ipotesi più accreditate riguardano la lettura di antiche tavole Slann, dell'osservazione del gioco praticato dagli Uomini Lucertola o del contatto con razziatori provenienti da Norsca in cerca di tesori. Quello su cui tutti sono d'accordo è che esse sono delle formidabili giocatrici, dotate di forza, agilità, velocità e una generica propensione all'odio verso chiunque non appartenga alla loro specie. Perfetto materiale, per il Blood Bowl.

Quando le Amazzoni vengono a conoscenza di un torneo tendono a portare con sé l'intero villaggio, costruendo un insediamento nuovo di zecca presso la sede del torneo. La squadra dispone quindi di un costante seguito di stupidi maschi sbavanti, disposti a scommettere qualsiasi cosa su di loro. Avendo scoperto questo sport solo recentemente, non sono molte le squadre di Amazzoni presenti nei circuiti, ma alcune di esse sono riuscite a partecipare dei tornei maggiori, ed anche se nessuna di loro ha riscosso successi sufficienti da arrivare in finale, una buona quantità di esse ci sono andate abbastanza vicine.

Le Amazzoni sono dotate di una grazia ed una destrezza naturali, e gli avversari spesso si ritrovano ad abbracciare l'aria dove un attimo prima si trovava una di esse. Le Blitzers sono quasi impossibili da atterrare, e spesso una di loro ha lasciato l'allenatore avversario in lacrime distruggendo un piano d'attacco accuratamente studiato con poche, apparentemente semplici mosse: liberarsi di due o tre giocatori, atterrare il portatore di palla, rifilargli un solenne calcio nei datteri, afferrare la palla e sgusciare in meta quasi danzando. Più di una squadra si è dovuta pentire per aver definito le Amazzoni "solo delle femmine".

SQUADRE FAMOSE

Jlaxonkill Jaguars: Le Jaguars sono la squadra di Amazzoni che più si è avvicinata ad una finale del Blood Bowl, due anni fa. Guidate dal quartetto delle Blitzers, le sorelle B'heverlay, le Jag anno certamente dimostrato di essere in grado di tenere a bada qualsiasi squadra importante, come scoprì il Principe Moranion ricevendo il famoso "Quadruplo Calcio Negli Stinchi" dalle sorelle che lo costrinse a restare steso in panchina per un bel po'.

Tlax Warriors: Le Warriors sorpresero il mondo del Blood Bowl diventando la prima squadra a strappare la Zlatlan Cup ai Sotek's Word nel 2491. Hanno anche sorpreso il mondo per essere i primi non-Uomini Lucertola a scoprire la città nascosta di Zlatlan. Con il pesante cofano di monete d'oro vinto in quell'occasione hanno investito pesantemente nei talenti futuri e stanno ora cercando di farsi un nome nei tornei minori grazie ad una solida difesa sostenuta da un eccellente gioco di lanci, prima di esordire, e possibilmente vincere, un torneo maggiore. Votate "Squadra da tenere d'occhio" nel 2503. Le Warriors hanno un brillante futuro davanti a loro.

NORSE

Pazzi furiosi che ingollano birra, brandiscono asce e lottano con gli orsi polari, e stiamo parlando solo dei loro Guaritori! I giocatori, propensi a trangugiare copiose quantità di liquore strappabudella per darsi la giusta carica e alimentare la loro furia assassina prima ancora che il kick-off abbia luogo, non sono certamente migliori. E ci sono moltissimi Norse che giocano. Vedetela dal loro punto di vista: la lunga notte invernale si avvicina, e tutto quel che si prospetta è stare ad ascoltare un altro bardo raccontare un'altra epica storia di uomini che si fanno a pezzi per una renna, per poi raggiungere il Valhalla, dove possono continuare a farsi a pezzi per l'eternità per motivi anche più futili. Poi vieni a sapere che gli Arctic Cragspider hanno giocato tre tornei consecutivi nelle lontane e affascinanti terre di Lustria, Estalia e Bretonnia. Che fareste al loro posto? Farete i bagagli (un cambio di vestiario per i cani da slitta e un barile di birra) e andrete a cercare una squadra con posti vacanti.

La maggior parte dei giocatori Norse viene dai villaggi, e se possono non essere pesantemente corazzati come certi loro avversari, essi sono più duri di un vecchio paio di stivali chiodati, e possono resistere al più tremendo dei blocchi. I Corridori spesso escono dalle fila degli Huscarl del villaggio, guerrieri senza paura usi a difendere le case da uomini e da bestie che trasferiscono in campo queste loro abitudini. Infine, ci sono i Berserker. Prima dell'incontro il Berserker generalmente trangugia interi tini di birra e liquore, per scatenare la propria furia e scatenarsi contro gli avversari in campo. Molti Allenatori hanno visto ottimi giocatori volare fuori dal campo e tra il pubblico dopo essere stati colpiti da un Berserker da 130 chili, per lo spasso dei tifosi.

Recentemente, le squadre di Norse hanno iniziato a schierare Troll delle Nevi e Ulfwerener per migliorare la loro potenzialità di portare il massacro sul campo. I Troll delle Nevi (spesso chiamati Yhety dalle popolazioni locali) essudano una pericolosa aura di gelo che ha provocato i geloni a più di un ricevitore in attesa di un passaggio. Benché si tratti di creature normalmente schive, i Norse sono riusciti a guadagnarsi (grazie a qualche barile di birra) la fiducia di questi massicci Troll. Gli Ulfwerener sono feroci mutaforma che abitano le oscure foreste di Norsca. La loro forza e la loro ferocia ha decimato più di una squadra.

SQUADRE FAMOSE

Norsca Rampagers: Noti un tempo come Vynhem Valkyries, i Rampagers hanno vinto il Blood Bowl per due volte, e hanno perso in finale altre due volte. Qualche anno fa, però, furono costretti a cambiare il proprio nome e darsi alla latitanza dopo aver saccheggiato e bruciato la fabbrica e rapito l'intero consiglio di amministrazione della loro società sponsor, la Skalgrimm & Holst, che aveva preso la decisione di disfarsi della proprietà della squadra.



Arctic Cragspiders: I Cragspiders hanno vinto dodici volte la Chaos Cup. L'ultima volta è stato nel 2486, sconfiggendo gli Oldheim Ogres. Il miglior giocatore di quella partita fu il troll delle nevi Icepelt Hammerblow, che sfondò la linea frontale degli Ogres consentendo ad un corridore di segnare il touchdown della vittoria, prima di finire frantumato sotto una montagna di Ogre nei pochi secondi rimanenti. Quando però i corpi degli Ogre vennero rimossi dal mucchio, il corpo devastato di Icepelt si alzò, si diede una scrollata e raggiunse i compagni per la consegna della Chaos Cup con un gran sorriso sul volto. Finora, Icepelt è sopravvissuto ad ogni singolo blocco, motosega, bomba e schiacciasassi che riteneva di avere messo la parola "fine" su di lui, accettando di giocare per qualsiasi squadra di Norse in grado di corrispondergli la titanica quantità di birra che esige come compenso.

UOMINI LUCERTOLA

Quando il sole tramontò sull'impero Slann, l'antica razza si ritirò nei templi di Lustria ad osservare l'Umanità e le altre nuove razze prendere lentamente possesso del mondo. Orgogliosi maestri del gioco del Blood Bowl migliaia di anni fa, gli Slann non desiderano mischiarsi con le barbariche popolazioni che ora costruiscono case e città nelle terre un tempo deserte del Vecchio Mondo. Il piccolo gruppo di Slann rimasti nel Vecchio Mondo assistette alla scoperta dell'obliato gioco del Blood Bowl e alla formazione della NAF, e decise così di spolverare le vecchie armature e ributtarsi nella mischia.



In Lustria invece il gioco venne dimenticato. I vecchi Slann ingrassarono per la mancanza di esercizio, mentre i loro servitori, gli Uomini Lucertola, lavoravano nei templi e provvedevano ad ogni loro necessità. Una notte nell'anno 2300, uno sciamano appartenente alla più piccola tra le razze degli Uomini Lucertola, gli Scinchi, ebbe una visione. Vide un gruppo di Uomini Lucertola su di un campo di battaglia, con indosso delle armature, intenti a proteggere una vescica di porco gonfiata dagli assalti di un'analogo quantità di odiati Skaven. Quando Gli Uomini Lucertola erano riusciti a portare la vescica all'estremità opposta del campo erano stati ricompensati con un segno del loro dio Sotek. Tornato al mondo fisico, lo sciamano si rese conto di aver assistito a qualcosa di importante, e si mise immediatamente a raccontare la sua visione agli altri sciamani. Eccitati dalla visione, gli Uomini Lucertola organizzarono squadre per competere per la gloria di Sotek e per accogliere l'eventuale arrivo di altre razze per sconfiggerle in questo glorioso gioco.

Quando la caduta della NAF nel 2489 quasi distrusse il mondo del Blood Bowl, la squadra di Slann dei Lustria Croakers ritornò in Lustria (dopo di allora ottennero una sola stagione di successi, vincendo la Chaos Cup e il Trofeo Spike! nel 2501). Quando giunsero a casa, scoprirono che gli Uomini Lucertola giocavano una versione molto diversa del Blood Bowl, e con la benedizione degli Slann più anziani diventarono Allenatori ed Assistenti allo scopo di insegnare agli Uomini Lucertola le regole utilizzate nel Vecchio Mondo. Li spinsero anche ad insegnare alle razze più giovani che, se gli Slann si erano ritirati, gli Uomini Lucertola avevano preso il loro posto e avrebbero mostrato la loro superiorità sulle altre razze sconfiggendole in quel gioco che essi ritenevano di loro proprietà.

Le squadre di Uomini Lucertola sono difficili da affrontare, grazie all'eccezionale velocità ed agilità dei loro Scinchi, abili a sgusciare attraverso le maglie di qualsiasi difesa, mentre i Sauri ed i Kroxigor sono i picchiatori più veloci nel gioco. Non sono molte le squadre in grado di sostenere un blitz organizzato da una linea di Sauri. Quello di cui abbondano in velocità e forza, però, lo perdono nella scarsa capacità di maneggiare la palla, cosa che ha impedito agli Uomini Lucertola di dominare questo sport.

SQUADRE FAMOSE

Sotek's Word: I Sotek's Word hanno vinto la Zlatlan cup per novantasette anni di seguito. Pur se la squadra dichiara che questo risultato è figlio di tattiche brillanti e abilità di gioco, molti analisti contestano il fatto che un grande aiuto al mantenimento del trofeo derivava dal fatto che essi erano gli unici a conoscere la posizione della città nascosta di Zlatlan, fino al momento della sua scoperta da parte delle Amazzoni (e alla conseguente, devastante vittoria imposta ai Sotek's Word in quell'anno).

NANI DEL CAOS

Non solo gli uomini possono essere corrotti e distorti dal tocco del Caos. Nel lontano passato, alcuni Nani si diressero verso nord nelle Terre del Grande Teschio, e poi a sud lungo i Monti del Rimpianto. Questi esploratori erano senza dubbio gli antenati dei Nani del Caos. Il grande influsso del Caos ha da allora prodotto terrificanti modifiche nei loro corpi e nelle loro anime, trasformandoli in creature maligne e egoiste. Solo in un aspetto non erano cambiati: continuavano ad amare il gioco del Blood Bowl.

I Nani del Caos adorano il grande dio toro, Hashut. Molti credono che esso sia una potenza minore del Caos, altri che non sia altro che un dio dei Nani corrotto. Qualunque siano le sue origini, i Nani del Caos sono i suoi adoratori preferiti. La più grande benedizione che Hashut possa dispensare ai suoi seguaci è la forma del toro, e così al suo tocco i Nani del Caos mutano per diventare dei temibili Tori centauri o terrificanti Minotauri, e

possono essere frequentemente visti sui campi di Blood Bowl. Certi Nani del Caos o Minotauri particolarmente fedeli a Hashut hanno ricevuto ulteriori doni in forma di tentacoli, o braccia o teste aggiuntive. Questo non è invece mai accaduto ai Tori centauri, la cui forma è considerata da Hashut come la più alta benedizione possibile.



I Nani del Caos non sono comunque molto numerosi, e sono costretti a fare uso di Hobgoblin per riempire i ranghi delle loro squadre. Queste creature sono più alte dei normali Goblin, con lineamenti affilati e sfuggenti. Anche se i Nani del Caos non di fidano troppo degli Hobgoblin, avere uno di queste malevole e astute creature può tornare utile per quei giochi che richiedono un po' più di velocità e destrezza.

Negli anni della NAF i Nani del Caos non facevano parte della Lega, e si vedevano più spesso nei campionati minori. Dopo la sua caduta, i Nani del Caos accolsero con favore il sistema Open e giunsero molto vicini a vincere un torneo maggiore in diverse occasioni, giungendo a disputare la finale del Blood Bowl un paio di anni fa! Con i Tori centauri e i Minotauri sempre più comuni tra le squadre, le pericolose mutazioni dei Nani del Caos e l'astuzia degli Hobgoblin il futuro appare luminoso ai seguaci di Hashut.

SQUADRE FAMOSE

Zharr-Naggrund Ziggurats: Basati nella capitale delle terre dei Nani del Caos, gli Ziggurats sono probabilmente la migliore squadra di Nani del Caos nel circuito open. Sono accreditati per l'invenzione del "Passaggio Archibugio", che vede un Nano del Caos schiacciare una palla nella canna di un archibugio per poi spararla via, sperando che essa atterri su o nei pressi di un Hobgoblin che possa afferrarla e correre per segnare un touchdown.

Scarfaced Scavengers: Gli Scavengers erano iscritti alla World's-Edge Superleague e fino a poco tempo fa schieravano un Troll tra le loro fila. La loro tattica preferita consisteva nel legare dinamite e botticelle di polvere da sparo ai troll, per spedirlo di corsa nella metà campo avversaria, dove esplodeva per la gioia dei tifosi che finivano coperti di pezzetti di Troll (mentre lui ricominciava immediatamente a rigenerarsi) e provocando una gigantesca devastazione tra gli avversari. Questa tattica fu messa fuorilegge solo un paio di stagioni addietro dai Blood Bowl Regulation Crafters, e da allora i Troll non possono essere schierati nelle squadre di Nani del Caos.

LE GRANDI SQUADRE CHAOS ALL-STARS

Colori di Squadra: fiamme Rosse e Verdi

Proprietario: il Principe Dorian il Perduto

Capo Allenatore: Snake Sanders

Giocatori: Razziatori e svariati guerrieri sbandati e maledetti e altre creature di altre razze e luoghi.



Come molti sanno, il mondo è un posto strano, pieno fino all'orlo di cose insolite e straordinarie. Dalle parti del cambio di secolo, alcune cose insolite e straordinarie decisero di mettere su una squadra di Blood Bowl. Il risultato furono i Chaos All-Stars. Il loro proprietario è il tre volte dannato Principe Dorian, leggendario erede di diversi regni antichi che gettò via le sue fortune e firmò un patto con i diabolici dei del Caos per guidare una squadra di Blood Bowl per loro. La squadra è un rifugio per molti rinnegati e fuoricasta di ogni parte del Vecchio Mondo, così come per moltissime creature del Caos come Ogrì, Minotauri e Troll. Gli avversari spesso hanno problemi nel tenere testa alla magia selvaggia che infesta le partite cui partecipano i Chaos All-Stars, ma dal momento che si tratta di fenomeni naturali non c'è nulla che si possa fare al riguardo; i giocatori devono semplicemente imparare a trattare con palle che d'improvviso esibiscono dentature aguzze e cercano di mangiare loro le mani, o aree del campo che si trasformano improvvisamente in sabbie mobili!

- 2402 I Chaos All-Stars si formano grazie a un patto diabolico di Dorian, e a causa di una strana anomalia nel continuum riescono a vincere la Chaos Cup per due anni iscrivendosi cinque anni prima.
- 2420 per colpa di un incantesimo lanciato da un Antico Semidio al momento sbagliato, l'intera squadra viene trasportata su di un altro piano dell'esistenza dieci minuti dopo aver vinto la Chaos Cup per la quinta volta. Ci vogliono nove anni perché gli All-Stars riescano a ritornare nel nostro mondo.
- 2467 Sotto l'estremamente carismatica guida del talentuoso Uomo Serpente V'hnn Olss Zzchhrr (noto tra i commentatori come "Snakey"), gli All-Stars sconfiggono, e poi divorano, i sorprendenti Shiretown Stuffers e si aggiudicano il Blood Bowl VII. Per il disgusto, molte squadre di Halfling hanno boicottato i loro incontri da allora, costringendo i tifosi a trovarsi qualche altro spuntino per l'intervallo.
- 2497 Dopo aver condotto gli All-Stars alla vittoria nei tornei maggiori per quattro anni consecutivi, incluse tre consecutive Chaos Cup, Morg'n'Thorg lascia la squadra per darsi al libero professionismo.
- Oggi i Chaos All-Stars hanno sempre avuto "l'abitudine" di mangiarsi l'allenatore per celebrare una vittoria o per riprendersi da una sconfitta. Per combattere la risultante scarsità di allenatori, il Principe Dorian ha assoldato l'ex-giocatore Snake Sanders, che aveva ottenuto il potere dello sguardo ipnotico e l'abilità di rigenerare il proprio corpo anche dal più piccolo frammento in dono per aver vinto una Chaos Cup. Gli esperti credono che la capacità di Sanders come allenatore, unita alla sua abilità nell'infondere nei giocatori suggestioni post-ipnotiche e di sopravvivere al banchetto di fine partita tagliandosi un dito prima del suo inizio consenta agli All-Stars di tornare a vincere un nuovo Blood Bowl.

Albo d'Oro: vincitori Blood Bowl 2467 (VII); vincitori Chaos Cup 2397-98, 2409, 2419-20, 2434, 2436, 2449, 2471, 2487, 2495-97; Vincitori Dungeonbowl 2489, 2492-93; vincitori trofeo Spike! Magazine 2493.

Galleria degli Eroi: Duca Luthor von Hawkfire, Morg'n'Thorg, V'hnn Olss "Snakey" Zzchhrr

Punteggio Spike! Magazine: 270 punti

CAOS E NURGLE

Nelle profondità delle foreste del Vecchio Mondo, lontano dai sentieri battuti utilizzati dalle popolazioni più civili, vivono i temuti Uomini Bestia del Caos. Queste orribili creature sono mezze bestie e mezzi uomini, distorti discendenti delle persone e degli animali mutati dai poteri degli Dei del Caos. Ancor più

potenti di loro sono i Guerrieri del Caos. Questi antichi campioni Umani hanno venduto le loro anime in cambio di una forza sovrumana, e spesso i più fortunati di loro hanno ricevuto ulteriori riconoscimenti sotto forma di abilità magiche e terribili mutazioni fisiche, come corna, o addirittura braccia o teste aggiuntive. Spesso, questi seguaci del Caos si uniscono per formare una squadra di Blood Bowl.



La maggior parte di esse non sono famose per il gioco elaborato e meditato. In generale, una corsa al centro del campo, picchiando e ferendo il maggior numero di avversari possibile è tutto quanto possa offrire lo schema di gioco di una tipica squadra del Caos... e, per Nuffle, funziona! Alcuni, poi, sono stati in grado di sfruttare le mutazioni offerte dai loro patroni per cose come "afferrare" e "lanciare" la palla, e molti avversari sono stati sorpresi da una squadra del Caos in grado di passare (e ricevere) la palla.

Alcune squadre del Caos hanno scelto un percorso fatto di malattia e decomposizione. Sono i seguaci di Nurgle, il pestilente e vermicolante dio delle malattie e delle epidemie che adora creare sempre nuovi modi per diffondere i contagi. Nurgle è un grande tifoso del Blood Bowl. In più di un'occasione è stato visto assistere ad una partita della sua squadra preferita, i Nurgle Rotters, con il suo enorme secchio di Pop Khorne da sgranocchiare.

Qualunque sia il vostro dio del Caos preferito, ci sarà sicuramente una squadra da lui protetta. Non è raro vedere Uomini Bestia seguaci di Slaanesh sfrecciare tra le linee avversarie con un aggraziato gioco di corse, ed è anche possibile trovare un Guerriero del Caos di Tzeench sfoggiare il suo enorme braccio da lancio: stiamo parlando di Luthor von Hawkfire, lanciatore dei Chaos All-Stars in grado di trasformare una palla in volo in un pianoforte a coda in caso di intercetto. Spesso le squadre più pericolose sono quelle che accolgono giocatori devoti a tutti gli Dei del Caos e, come i Chaos All-Stars hanno dimostrato, quando quattro dei del Caos tifano per la tua squadra la "probabilità" tendono a volgersi in tuo favore.

SQUADRE FAMOSE

Nurgle's Rotters: La prima squadra di Blood Bowl di Nurgle, i Nurgle's Rotters, fu creata da Nurgle non solo per vincere partite e procurargli divertimento, ma anche per fungere come motore di reclutamento per la ricerca di nuovi seguaci. I loro metodi di reclutamento sono estremamente efficaci: essi infatti e i loro avversari con la terribile malattia nota come Cancrena di Nurgle, che è sempre fatale prima più spesso che poi. Come risultato, non è insolito che gli avversari si rifiutino di scendere in campo contro il Rotters. In effetti, nel 2468 furono talmente tante le squadre che rifiutarono di affrontare i Rotters che essi vinsero il Blood Bowl. I Rotters hanno la fortuna di poter facilmente aggiungere nuovi giocatori alla squadra. Quelli che già e fanno parte sono di solito piuttosto putridi, e tutti i colpi e gli urti che ricevono in una tipica partita non li aiutano. Un Putrido può spesso andare letteralmente in pezzi sotto un colpo ben assestato di un avversario, quando la Cancrena è diffusa in profondità.

Khorne's Killers: Considerati da molti l'archetipo di una squadra di Blood Bowl del Caos, questa collezione di maniaci omicidi (e efidici, nanicidi, orchicidi... in effetti quasiasicosicidi!) sono il terrore dei campi di Blood Bowl. La loro sete di sangue li porta a preoccuparsi raramente di dettagli come impossessarsi della palla e segnare, non fintanto che ci sono giocatori avversari in piedi, comunque! Di solito o vincono platealmente, o perdono platealmente.