TABELLA CARATTERISTICHE

Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

TABELLA ACQUISIZIONE SPP

Passaggio Completato / Lancio Compagni Completato	1 SPP
Deviazione di un Passaggio	1 SPP
Intercetto di un Passaggio	2 SPP
Casualty	2 SPP
Touchdown	3 SPP
MVP (scelto casualmente)	4 SPP

TABELLA AVANZAMENTO CARATTERISTICHE

1D16	RISULTATO
1-7	Aumenta di 1 o il MA o l'AV (o scegli una Abilità Secondaria)
8-13	Aumenta di 1 o il MA, il PA o l'AV (o scegli una Abilità Secondaria)
14	Aumenta di 1 o il AG o il PA (o scegli una Abilità Secondaria)
15	Aumenta di 1 o il ST o l'AG (o scegli una Abilità Secondaria)
16	Aumenta di 1 una caratteristica a tua scelta

TABELLA AUMENTO VALORE CORRENTE

NUOVA ABILITÀ	AUMENTO VALORE
Abilità Primaria scelta a caso	+10.000 gp
Abilità Primaria scelta	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta a caso	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta	+40.000 gp
AUMENTO DI CARATTERISTICA	**AUMENTO VALORE**
+1 AV	+10.000 gp
+1MA o +1PA	+20.000 gp
+1AG	+40.000 gp
+1ST	+80.000 gp

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

Aggiornata al Regolamento BB 2020 ver. A

TABELLA AVANZAMENTI

	Abilità Primaria scelta a caso	Scegli una Abilità Primaria o una Secondaria scelta a caso	Scegli una Abilità Secondaria	Incremento di Caratteristica scelto a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

Un giocatore non è obbligato a spendere SPP fino a quando non ne abbia accumulati abbastanza da poter acquistare un Incremento di Caratteristica del suo livello scelto a caso, a quel punto deve spendere tutti o parte dei suoi SPP obbligatoriamente

CATEGORIE ABILITÀ

Selezione Casuale

1° D6	2° D6	AGILITY	GENERAL	MUTATION	PASSING	STRENGH
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Cannoneer	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence *	Cloud Burster	Break tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Dump-off	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appereance*	Fumblerooskie	Guard
	6	Jump Up	Kick	Horns	Hail Mary Pass	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pairs of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Sidestep	Strip Ball	Prehensile Tail	On the Ball	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Running Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Safe Pass	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Decay*	Projectile Vomit	Swarming
Animosity*	Hypnotic Gaze	Really Stupid*	Swoop
Always Hungry*	Kick Team-mate	Regeneration	Take Root*
Ball & Chain	Loner (X+)*	Right Stuff*	Titchy*
Bombardier	No Hands*	Secret Weapon*	Timm-ber!
Bone Head*	Plague Ridden	Stab	Thrown Team-mate
Chainsaw*	Pogo Stick	Stunty*	Unchannelled Fury*

Se una Abilità o Tratto non è marcato con un asterisco (*), il suo uso non è obbligatorio.
Al contrario se una Abilità o Tratto è marcato con un asterisco (*) il suo uso è obbligatorio