TABELLA CONDIZIONI METEO

2D6	RISULTATO
2	CALDO SOFFOCANTE SWELTERING HEAT 1D3 giocatori selezionati a caso per ogni squadra che sono in campo alla fine di ogni Drive sono piazzati in panchina fino alla fine del Drive
3	SOLEGGIATO VERY SUNNY applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua Caratteristica di Passaggio
4-10	CONDIZIONI PERFETTE PERFECT CONDITIONS nessun effetto
11	ACQUAZZONE POURING RAIN applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua Caratteristica di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o tentare di Interferire un passaggio
12	BUFERA DI NEVE BLIZZARD applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore tenta di fare Passi Aggiuntivi (Rush). Inoltre la scarsa visibilità rende possibili solo passaggi Veloci e Corti

TABELLA EVENTO DEL KICK-OFF

2D6	RISULTATO
2	CHIAMA L'ARBITRO! GET THE REF! Viene assegnata una Mazzetta (Bribe) per squadra, con un risultato di 2-6 il giocatore non viene Espulso e non è Turnover. Può essere usata dopo aver tentato una Chiamata del Fallo. Tuttavia se durante la chiamata è stato ottenuto un risultato di 1, l'Arbitro è infastidito e la Mazzetta è sprecata
3	TEMPO SCADUTO TIME-OUT se il segnalino dei turni della squadra che calcia è sulla casella turno 6,7 e 8, i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un turno; Altrimenti, i segnalini vengono spostati avanti di un turno
4	DIFESA SOLIDA SOLID DEFENCE la squadra che calcia può rischierare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali regole
5	TIRO ALTO HIGH KICK un giocatore Libero della squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata
6	TIFOSI SCATENATI CHEERING FANS Entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Cheerleaders. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiera a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiera a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve ritirare
7	ALLENAMENTO EFFICACE BRILLIANT COACHING entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Allenatori Assistenti. Chi ottiene il risultato più alto riceve una ripetizione di Squadra aggiuntiva per il Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso. In caso di pareggio nessuno ottiene la ripetizione aggiuntiva
8	TEMPO CAPRICCIOSO CHANGING WEATHER ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Bel Tempo", la palla devia come descritto nel regolamento prima di atterrare
9	SCARTO RAPIDO! QUICK SNAP! 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone di Tackle avversarie
10	BLITZ! BLITZ! 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che calcia, possono effettuare un'azione di Movimento. Un giocatore può effettuare un'azione Blitz ed un altro un'azione Lanciare Compagni. Se un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente
11	ARBITRO INVADENTE OFFICIOUS REF entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente uno dei suoi giocatori sul campo. In caso di pareggio lo scelgono entrambi. Tirare 1D6 per il/i giocatore/i scelto/i. Con un risultato di 2+ il giocatore e l'Arbitro discutono. Il giocatore è posizionato Atterrato e Stordito. Con un risultato di 1 è immediatamente Espulso
12	INVASIONE DI CAMPO PITCH INVASION entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente 1D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio scelgono entrambi 1D3 giocatori in campo. Tutti i giocatori selezionati sono posizionati Atterrati e Storditi

TABELLA PREGHIERA A NUFFLE

D16	RISULTATO
1	BOTOLA INSIDIOSA TREACHEROUS TRAPDOOR fino alla fine di questo tempo, ogni volta che un giocatore entra in una casella Botola per qualsiasi motivo, tirare un D6. Con un risultato di 1 la botola si apre ed il giocatore è immediatamente rimosso dal campo. Trattarlo allo stesso modo di come fosse stato spinto nella folla. Se era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella della botola
2	AMICI CON L'ARBITRO FRIENDS WITH THE REF fino alla fine di questo Drive, puoi considerare un risultato di 5 e 6 sulla Tabella Chiamata dell'Arbitro come "Bene, quando la metti così!." ed un risultato di 2-4 come "Non mi interessa!"
3	STILETTO STILETTO scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine di questo Drive il giocatore ottiene il tratto Stab
4	UOMO DI FERRO IRON MAN scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita, il giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1 fino ad un max di 11+
5	PUGNO DI FERRO KNUCKLE DUSTER scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'abilità Mighty Blow (+1)
6	CATTIVE ABITUDINI BAD HABITS scegliere casualmente 1D3 giocatori avversari che siano disponibili per questo Drive e non abbiano il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive i giocatori ottengono il tratto Loner (2+)
7	TACCHETTI UNTI GREASY CLEATS scegliere un giocatore avversario che sia disponibile per questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti manomessi. Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo valore MA ridotto di 1
8	STATUA BENEDETTA DI NUFFLE BLESSED STATUE OF NUFFLE scegliere un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocatore ottiene l'abilità Pro
9	TALPE SOTTO IL MANTO ERBOSO MOLES UNDER THE PITCH fino alla fine di questo tempo, applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocare tenta di fare Passi Aggiuntivi [Rush] (-2 se entrambi gli allenatori hanno ottenuto questo risultato)
10	PASSAGGIO PERFETTO PERFECT PASSING fino alla fine della partita, ogni giocatore della propria squadra che effettua un Passaggio Completo ottiene 2 SPP invece di 1
11	INTERAZIONE DI TIFOSI FAN INTERACTION fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty spingendo un avversario fra la folla, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con una azione Block
12	VIOLENZA NECESSARIA NECESSARY VIOLENCE fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty ottiene 3 SPP invece di 2
13	FALLO FRENETICO FOULING FRENZY fino alla fine di questo Drive, un giocatore della propria squadra che causa una Casualty con un'azione Fallo, ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casualty con una azione Block
14	LANCIO DI SASSI THROW A ROCK fino alla fine di questo Drive, se un giocatore avversario Stalla, alla fine del suo turno di squadra puoi tirare 1D6. Con un risultato di 5+, un tifoso irritato ha scagliato contro di lui un sasso. Il giocatore è immediatamente Atterrato
15	SOTTO OSSERVAZIONE UNDER SCRUTINY fino alla di questo tempo, qualsiasi giocatore avversario che commette un'azione Fallo è automaticamente visto dall'Arbitro anche se non ha tirato un doppio
16	ALLENAMENTO INTENSIVO INTENSIVE TRAINING scegliere casualmente un giocatore della propria squadra che sia disponibile per questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della partita questo giocatore ottiene una singola abilità Primaria a scelta

MODIFICATORI SMARCARSI

DODGE (TEST AG)

Se il giocatore è Libero nella casella dove muove	--
per ogni giocatore avversario che sta lo Marcando nella casella dove muove	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

DIVING TACKLE	-2 sul tentativo di Dodge
PRHENSILE TAIL	-1 sul tentativo di Dodge
TACKLE	Annulla l'abilità Dodge obbligando il giocatore che si smarca a usare un reroll di squadra se fallisce il test AG
TWO HEADS	+1 sul tentativo di Dodge

MODIFICATORI SALTARE GIOCATORI ATTERRATI

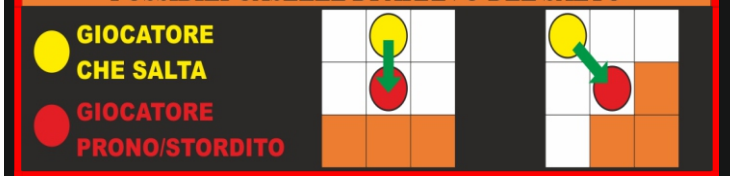
JUMPING OVER PRONE OR STUNNED PLAYERS (TEST AG)

Se il giocatore è Libero nella casella da dove inizia a saltare e nella casella dove finisce di saltare	-
Applicare un modificatore negativo per ogni giocatore avversario che lo sta Marcando nella casella da dove inizia a saltare o nella casella dove finisce di saltare. Si applica il modificatore negativo più grande fra i due	-(X)

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

LEAP	Ridurre di 1, fino ad un minimo di -1 qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità

POSSIBILI CASELLE DI ARRIVO DEL SALTO



MODIFICATORI RACCOLTA DEL PALLONE

PICK UP (TEST AG)

Se il giocatore è Libero	--
per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi raccoglie	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

BIG HAND	Ignora le Zone di Tackle avversarie quando Raccoglie il pallone e/o gli effetti di Acquazzone
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Raccogliere il pallone
SURE HANDS	Si può ritirare un tentativo fallito di Raccolta del pallone

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

Aggiornata al Regolamento BB 2020 ver. A