	DIGINAL TO THE PEOPLE OF THE P		ELLA FREGHIERA A NUFFLE
2D6	RISULTATO	D16	RISULTATO
2	CALDO SOFFOCANTE SWELTERING HEAT 1D3 giocatori selezionati a caso per ogni squadra che sono in campo alla fine		BOTOLA INSIDIOSA TREACHEROUS TI
	di ogni Drive sono piazzati in panchina fino alla fine del Drive		alla fine di questo tempo, ogni volta che un g
	SOLEGGIATO VERY SUNNY applicare un modificatore -1		in una casella Botola per qualsiasi motivo, tir
3	ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua	1	un risultato di 1 la botola si apre ed il giocato
	Caratteristica di Passaggio	_	tamente rimosso dal campo. Trattarlo allo st
4 10	CONDIZIONI PERFETTE PERFECT CONDITIONS nessun		come fosse stato spinto nella folla. Se era in p
4-10	effetto		palla, questa rimbalza dalla casella della bot
	ACQUAZZONE POURING RAIN applicare un modificatore -		AMICI CON L'ARBITRO FRIENDS WITH
11	1 ogni volta che un giocatore deve fare un test sulla sua		
	Caratteristica di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla o	_	fino alla fine di questo Drive, puoi considera
	tentare di Interferire un passaggio	2	di 5 e 6 sulla Tabella Chiamata dell'Arbitro
	BUFERA DI NEVE BLIZZARD applicare un modificatore -1		quando la metti così!." ed un risultato di 2-4
12	ogni volta che un giocatore tenta di fare Passi Aggiuntivi		interessa!"
	(Rush). Inoltre la scarsa visibilità rende possibili solo passaggi		STILETTO STILETTO scegliere casualmen
	Veloci e Corti	_	della propria squadra che sia disponibile per
TE A D	ELLA EVENTO DEL IZICIZ OFF	3	non abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine
	ELLA EVENTO DEL KICK-OFF		il giocatore ottiene il tratto Stab
2D6	RISULTATO		UOMO DI FERRO IRON MAN scegliere un
	CHIAMA L'ARBITRO! GET THE REF! Viene assegnata		propria squadra che sia disponibile per ques
	una Mazzetta (Bribe) per squadra, con un risultato di 2-6 il	4	abbia il tratto Loner (X+). Fino alla fine della
_	giocatore non viene Espulso e non è Turnover. Può essere	-	
2	usata dopo aver tentato una Chiamata del Fallo. Tuttavia se		giocatore ha il suo valore AV aumentato di 1
	durante la chiamata è stato ottenuto un risultato di 1,		di 11+
	l'Arbitro è infastidito e la Mazzetta è sprecata		PUGNO DI FERRO KNUCKLE DUSTER s
	TEMPO SCADUTO TIME-OUT se il segnalino dei turni	5	giocatore della propria squadra che sia dispo
	della squadra che calcia è sulla casella turno 6,7 e 8, i	٠	questo Drive e non abbia il tratto Loner (X+)
3	segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro		del Drive il giocatore ottiene l'abilità Mighty
	di un turno; Altrimenti, i segnalini vengono spostati avanti di		CATTIVE ABITUDINI BAD HABITS scegli
	un turno		casualmente 1D3 giocatori avversari che sian
	DIFESA SOLIDA SOLID DEFENCE la squadra che calcia	6	per questo Drive e non abbiano il tratto Lone
4	può rischierare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali		alla fine del Drive i giocatori ottengono il tra
	regole		TACCHETTI UNTI GREASY CLEATS sce
-	TIRO ALTO HIGH KICK un giocatore Libero della		casualmente un giocatore avversario che sia
5	squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove	~	
	atterrerà la palla, a patto che non sia occupata	7	questo Drive. Questo giocatore ha i tacchetti
	TIFOSI SCATENATI CHEERING FANS Entrambi gli		Fino alla fine del Drive il giocatore ha il suo
	Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di		ridotto di 1
	Cheerleaders. L'Allenatore con il risultato più alto può		STATUA BENEDETTA DI NUFFLE BLES
6	immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiera a		OF NUFFLE scegliere un giocatore della pro
v	Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiera	8	che sia disponibile per questo Drive e non ab
	a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi		Loner (X+). Fino alla fine del Drive il giocato
	ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve		l'abilità Pro
	ritirare		TALPE SOTTO IL MANTO ERBOSO MOI
	ALLENAMENTO EFFICACE BRILLIANT COACHING		THE PITCH fino alla fine di questo tempo, a
	entrambi gli Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il	9	modificatore -1 ogni volta che un giocare ten
7	loro valore di Allenatori Assistenti. Chi ottiene il risultato	,	Aggiuntivi [Rush] (-2 se entrambi gli allenato
7	più alto riceve una ripetizione di Squadra aggiuntiva per il		
	Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso.		ottenuto questo risultato)
	In caso di pareggio nessuno ottiene la ripetizione aggiuntiva	10	PASSAGGIO PERFETTO PERFECT PASS
	TEMPO CAPRICCIOSO CHANGING WEATHER ripetere	10	fine della partita, ogni giocatore della propri
	il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti		effettua un Passaggio Completo ottiene 2 SP
8	del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Bel Tempo", la		INTERAZIONE DI TIFOSI FAN INTERAC
G	palla si disperde come descritto nel regolamento prima di		fine di questo Drive, un giocatore della propi
	atterrare	11	causa una Casualty spingendo un avversario
	SCARTO RAPIDO! QUICK SNAP! 1D3 + 3 giocatori		ottiene 2 SPP come se avesse ottenuto la Casi
	Liberi della squadra che riceve possono muoversi di una		azione Block
9	casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone di Tackle		VIOLENZA NECESSARIA NECESSARY V
	avversarie	12	fino alla fine di questo Drive, un giocatore de
	BLITZ! BLITZ! 1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che		squadra che causa una Casualty ottiene 3 SP
	calcia, possono effettuare un'azione di Movimento. Un		FALLO FRENETICO FOULING FRENZY
			questo Drive, un giocatore della propria squa
10	giocatore può effettuare un'azione Blitz ed un altro	13	
	un'azione Lanciare Compagni. Se un giocatore Cade a		una Casualty con un'azione Fallo, ottiene 2 S
	Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce		avesse ottenuto la Casualty con una azione B
	immediatamente		LANCIO DI SASSI THROW A ROCK fino
	ARBITRO INVADENTE OFFICIOUS REF entrambi gli		questo Drive, se un giocatore avversario Stal
	Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore	14	suo turno di squadra puoi tirare 1D6. Con u
	di Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie		5+, un tifoso irritato ha scagliato contro di lu
11	casualmente uno dei suoi giocatori sul campo. In caso di		giocatore è immediatamente Atterrato
11	pareggio lo scelgono entrambi. Tirare 1D6 per il/i giocatore/i		SOTTO OSSERVAZIONE UNDER SCRUT
	scelto/i. Con un risultato di 2+ il giocatore e l'Arbitro		questo tempo, qualsiasi giocatore avversario
	discutono. Il giocatore è posizionato Atterrato e Stordito.	15	un'azione Fallo è automaticamente visto dall
	Con un risultato di 1 è immediatamente Espulso		
	INVASIONE DI CAMPO PITCH INVASION entrambi gli		se non ha tirato un doppio
	Allenatori Capo tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di		ALLENAMENTO INTENSIVO INTENSIV
10	Fan Factor. Chi ottiene il risultato più basso sceglie		scegliere casualmente un giocatore della proj
12	casualmente 1D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di	16	che sia disponibile per questo Drive e non ab
	pareggio scelgono entrambi 1D3 giocatori in campo. Tutti i		Loner (X+). Fino alla fine della partita quest
	giocatori selezionati sono posizionati Atterrati e Storditi		ottiene una singola abilità Primaria a scelta

TABELLA CONDIZIONI METEO

TABELLA PREGHIERA A NUFFLE				
D16	RISULTATO BOTOLA INSIDIOSA TREACHEROUS TRAPDOOR fino			
1	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 immedia- tamente 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 UOMO DI FERRO IRON MAN scegliere un giocatore della			
4	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 casualmente 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 THRÓW 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 ottione una singala abilità Primaria a scelta.			





Aggiornata al Regolamento BB 2020 ver. B

