

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 Aggittivi (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 rischiare 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 deve 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 si disperde 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	AMICO DELL'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 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

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

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

GIOCATORE CHE SALTA	
GIOCATORE PRONO/STORDITO	

TABELLA PERDITE

D16	Risultato
1-6	Gravemente Infortunato Badly Hurt
7-9	Ferita Seria Serious Hurt
10-12	Ferita Profonda Serious Injury
13-14	Infortunio Persistente Lasting Injury
15-16	Morto Dead
DECAY	+1 al risultato

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 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

TABELLA INFORTUNI

2D6	RISULTATO
2-7	Stordito Stunned giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
8-9	KO Knocked Out giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
10+	Perdita Casualty giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 o (+X) al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)

TABELLA INFORTUNI GIOCATORI STUNTY

2D6	RISULTATO
2-6	Stordito Stunned giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
7-8	KO Knocked Out giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
9	Gravemente Infortunato Badly Hurt giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Non si tira sulla Tabella delle Perdite
10+	Perdita Casualty giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 o (+X) al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)

MODIFICATORI TEST ABILITÀ PASSAGGIO

PASSING ABILITY

Passaggio Rapido	/	Quick Pass	-
Passaggio Corto	//	Short Pass	-1
Passaggio Lungo	///	Long Pass	-2
Passaggio Bomba	////	Long Bomb	-3
per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi passa			-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

ACCURATE	+1 sul test Abilità di Passaggio per Passaggi Rapidi e Corti
CANNONER	+1 sul test Abilità di Passaggio per Passaggi Lungo e Bomba
CLOUD BURSTER	Obbliga l'avversario a ritirare un tiro riuscito di Interferenza sui Passaggi Lungo e Bomba
DUMP OFF	Il giocatore può effettuare un Passaggio Rapido prima di subire un Blocco (anche Stab, Motosega e azioni speciali da Abilità o Tratti)
HAIL MARY PASS	Sempre inaccurato, non può essere intercettato, si tira il test Abilità di Passaggio per determinare se è un risultato Fumbled o Rovinosamente Inaccurato. Non si può usare durante la Bufera di Neve
NERVES OF STEEL	Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando passa il pallone
PASS	Si può ritirare un test Abilità di Passaggio fallito
SAFE PASS	Se il passaggio è un Fumbled, il pallone non cade, non è Turnover e il giocatore termina immediatamente la sua azione

RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGI

Accurato	Accurate (test superato o 6 naturale)	il pallone arriva nella casella bersaglio
Inaccurato	Inaccurate (test fallito, risultato >2)	il pallone si Disperde dalla casella bersaglio prima di toccare terra
Rovinosamente Inaccurato	Wildly Inaccurate (1 dopo le modifiche)	il pallone Devierà dalla casella del giocatore che effettua l'azione Passaggio
Fumbled	Fumbled (1 naturale)	il pallone Rimbalza dalla casella del giocatore che effettua l'azione Passaggio ed è Turnover

MODIFICATORI INTERFERENZA AL PASSAGGIO

INTERFERENCE (TEST AG)

se il passaggio è Accurato	Accurate	-3
se il passaggio è Inaccurato	Inaccurate	-2
se il passaggio è Rovinosamente Inaccurato	Wildly Inaccurate	-1
se il giocatore che prova l'Interferenza è Marcato		-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

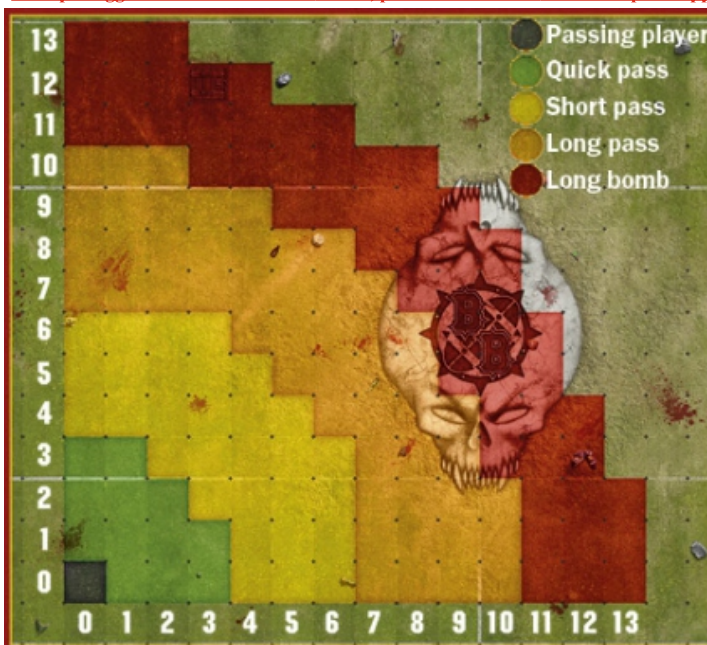
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Interferenza
NERVES OF STEEL	Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando interferisce il passaggio
VERY LONG LEGS	+2 sul tentativo di Interferenza

SEQUENZA DELL'AZIONE PASSAGGIO

- Misurare la distanza e dichiarare la casella bersaglio
- Fare il test di **ACCURATEZZA DEL PASSAGGIO**
- Verificare la possibile **INTERFERENZA AL PASSAGGIO**
- Risolvere l'**AZIONE PASSAGGIO**

INTERFERENZA AL PASSAGGIO: una volta individuata la traiettoria del pallone, cioè la sua casella di destinazione, un giocatore avversario può provare una Interferenza al passaggio se soddisfa tutte le seguenti condizioni: 1) è In Piedi; 2) occupa una casella che si trova tra la casella di partenza del passaggio e quella di destinazione; 3) almeno una parte della casella in cui si trova è attraversata dal lanciatore (Righello delle Distanze)

Nota: la casella di destinazione non è necessariamente quella indicata come bersaglio, nel caso di un passaggio Rovinosamente Inaccurato, potrebbe trovarsi anche dalla parte opposta del campo



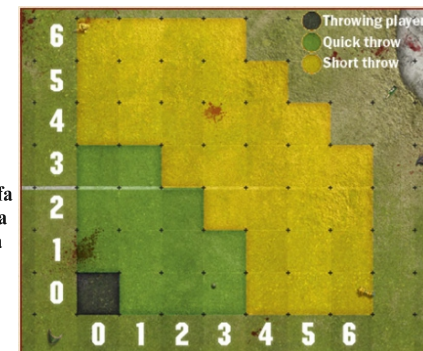
MODIFICATORI RICEZIONE DEL PALLONE

CATCH (TEST AG)

se riceve un Passaggio Accurato o un Hand Off	--
se si cerca di convertire una Deviazione in un Intercetto	-1
se si tenta una Ricezione dopo un Rimbalzo	-1
se si tenta una Ricezione dopo una Rimessa in Campo della Folla	-1
se si tenta una Ricezione dopo una Deviazione o una Dispersione nella propria casella	-1
per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi riceve	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Ricezione
NERVES OF STEEL	Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando riceve il pallone
DIVING CATCH	+1 per ricevere un Passaggio Accurato nella propria casella



MODIFICATORI TEST LANCIARE COMPAGNI

PASSING ABILITY THROW TEAM-MATE

Lancio Rapido	/	Quick Throw	-
Lancio Corto	//	Short Throw	-1
per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi lancia			-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

STRONG ARM	+1 sul test Abilità di Passaggio
------------	----------------------------------

RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGIO / LANCIARE COMPAGNI

Lancio Superbo	Superb (test superato o 6 naturale)	dopo la Dispersione il giocatore lanciato atterra più facilmente
Lancio Riuscito	Successful (test fallito, risultato >2)	dopo la Dispersione il giocatore lanciato atterra più difficilmente
Lancio Terribile	Terrible (1 dopo le modifiche)	il giocatore lanciato Devia dalla casella del giocatore che lancia prima di atterrare
Lancio Fumbled	Fumbled (1 naturale)	il giocatore lanciato Rimbalza dalla casella del giocatore che lancia prima di atterrare

MODIFICATORI ATTERRAGGIO COMPAGNO

LANDING (TEST AG)

Lancio Superbo	Superb Throw	--	
Lancio Riuscito	Successful Throw	-1	
Lancio Terribile	Terrible Throw	-2	
Lancio Fumbled	Fumbled Throw	-1	
Per ogni giocatore avversario che lo sta Marcando dove atterra			-1

ATTERRAGGIO DEL COMPAGNO LANCIATO

SWOOP Se il compagno lanciato, ha questo Tratto, usare la sagoma delle Rimesse in Gioco anziché la sagoma della Deviazione per vedere dove atterra. Si tira 1D6 per la direzione e 1D3 per la distanza

- **ATTERRAGGIO IN UNA CASELLA OCCUPATA** Se atterra in una casella occupata, il giocatore che la occupa è Atterrato e si tira per l'Armatura ed eventuale Infortunio (anche se Prono o Stordito), il compagno lanciato rimbalza ancora e atterrerà Prono e subirà un tiro Armatura ed un eventuale tiro Infortunio. Se atterra in un'altra casella occupata la procedura si ripete.
- **ATTERRAGGIO ROVINOSO** Se era Prono o Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle prima del lancio, dopo aver risolto la deviazione, rimbalzerà una volta dalla casella in cui atterra, atterrerà Prono e subirà un tiro Armatura ed un eventuale tiro Infortunio
- **ATTERRAGGIO NELLA FOLLA** Se atterra nella Folla si segue la normale procedura per i giocatori spinti fra la Folla. Se era in possesso del pallone, viene rimesso in gioco normalmente, ed è Turnover

Tabelle versione TORNEO Aggiornate
al Regolamento BB 2020 ver. E

