

Aggiornata al Regolamento BB 2020 ver. B



TABELLA RICOMPENSE

- Dividere il numero totale dei Tifosi Partecipanti (Fan Attendance) per due
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla propria squadra
- Moltiplicare il totale per 10.000

TABELLA AGGIORNAMENTO TIFOSI SFEGATATI

- Se la tua squadra ha vinto la partita tirare 1D6. Se il risultato è uguale o più alto del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, aumentare questo valore di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita tirare 1D6. Se il risultato è minore del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, diminuire questo valore di 1.
- Se il risultato è un pareggio, nessuna squadra vedrà aumentare o diminuire il proprio valore di Tifosi Sfegatati.

	TABELLA	ERRORI	COSTOSI
--	----------------	--------	---------

D 6	Fino a 195.000 gp	Da 200.000 gp a 295.000 gp	Da 300.000 gp a 395.000 gp	Da 400.000 gp a 495.000 gp	Da 500.000 gp a 595.000 gp	600.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
2	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

CRISI EVITATA: grazie ad alcune abili manovre, la squadra si comporta bene una volta tanto!

INCIDENTE MINORE: la squadra si mette nei guai e perdi D3x10.000 gp.

INCIDENTE GRAVE: metà dell'oro nei tuoi Fondi (arrotondando verso il basso ai più vicini 5.000 gp) va perso in una sventura.

CATASTROFE: il Fondo è prosciugato, tranne che per 2D6x10.000 gp che hai previdentemente messo da parte per questi casi.

TABELLA PERDITE

1D16	RISULTATO	EFFETTI
1-6	Gravemente Infortunato Badly Hurt	Il giocatore salta il resto della partita
7-9	Ferita Seria Serious Hurt	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita
10-12	Ferita Profonda Serious Injury	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce un Infortunio Cronico
13-14	Infortunio Persistente Lasting Injury	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce una riduzione di Caratteristica
15-16	Morto Dead	Il giocatore è Morto e deve essere cancellato dal Roster di Squadra

MODIFICATORI

+1 al risultato per Infortunio Cronico

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

DECAY +1 al risultato

TABELLA INFORTUNI PERSISTENTI

1D6	INFORTUNIO	RIDUZIONE CARATTERISTICA
1-2	Ferita alla Testa Head Injury	-1 ARMATURA
3	Ginocchio Fracassato Smashed Knee	-1 MOVIMENTO
4	Braccio Rotto Broken Arm	-1 PASSAGGIO
5	Ferita al Collo Neck Injury	-1 AGILITÀ
6	Spalla Lussata Dislocated Shoulder	-1 FORZA

MODIFICATORI FALLO

Per ogni assistenza offensiva	+1 al tiro Armatura
Per ogni assistenza difensiva	-1 al tiro Armatura

Se il risultato sul tiro Armatura o sul tiro Infortunio è un doppio naturale (esempio 2-2) il giocatore che commette il Fallo è immediatamente Espulso, perde il resto della partita ed è Turnover

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 KO Knocked Out giocatore posizionato nello spazio KO
- 8-9 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)
	+1 o (+X) al tiro Infortunio (se non usato

MIGHTY BLOW

+1 o (+X) al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)

TABELLA INFORTUNI GIOCATORI STUNTY

D6 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 KO Knocked Out giocatore posizionato nello spazio KO
- 7-8 della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6 Gravemente Infortunato Badly Hurt giocatore nel settore
- 9 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)

TABELLA CHIAMATA DEL FALLO

1D6 RISULTATO

Sei Fuori di Qui! You're Outta Here! L'Allenatore Capo è Espulso insieme al giocatore. Per il resto della partita non si può più Chiamare il Fallo e si applica un modificatore 1 sull'evento Allenamento Efficace

- 2-5 Non Mi Interessa! I Don't Care! Il giocatore è espulso e si causa un Turnover
- 6 Se la Metti Così... Well, When You Put it Like That... È sempre Turnover ma il giocatore non viene Espulso