

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 CHIAMATA FALLO

1D6	RISULTATO
1	Se 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

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



Aggiornata al
Regolamento DB 2021
ver.A



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 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 al tiro Infortunio (se non usato sul tiro Armatura)

MODIFICATORI SMARCARSI

DODGE (TEST AG)

Se il giocatore è Libero nella casella dove muove	--
Per ogni giocatore avversario che lo sta 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 l'avversario a usare un Re-roll di squadra se fallisce il test AG
TWO HEADS	+1 sul tentativo di Dodge

MODIFICATORI SALTARE GIOCATORI ATERRATI

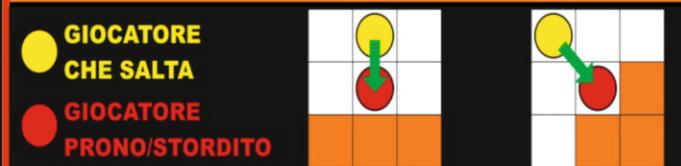
JUMPING OVER PRONE OR STUNNED PLAYERS (TEST AG)

Se il giocatore è Libero nella casella da dove inizia a saltare o 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 DA TERRA

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 da terra e/o gli effetti di Acquazzone
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Raccogliere da terra il pallone
SURE HANDS	Si può ritirare un tentativo fallito di Raccolta da terra del pallone

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**

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 TEST ABILITÀ PASSAGGIO

PASSING ABILITY

Passaggio Rapido / Quick Pass	-
Passaggio Corto // Short Pass	-1
Per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi passa	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

ACCURATE	+1 sul test Abilità Passaggio per Passaggi Rapidi e Corti
DUMP OFF	Il giocatore può effettuare un passaggio Rapido prima di subire un Blocco (anche Stab, Motosega e azioni speciali da Skills o Traits)
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando passa il pallone
PASS	Si può ritirare un test Abilità Passaggio fallito Se il passaggio è Fumbled, il pallone non cade, non è Turnover e il giocatore termina immediatamente la sua azione
SAFE PASS	Quando si lancia il pallone contro il muro applicare un modificatore +1 al test di Abilità Passaggio

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 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 RICEZIONE DEL PALLONE

CATCH (TEST AG)

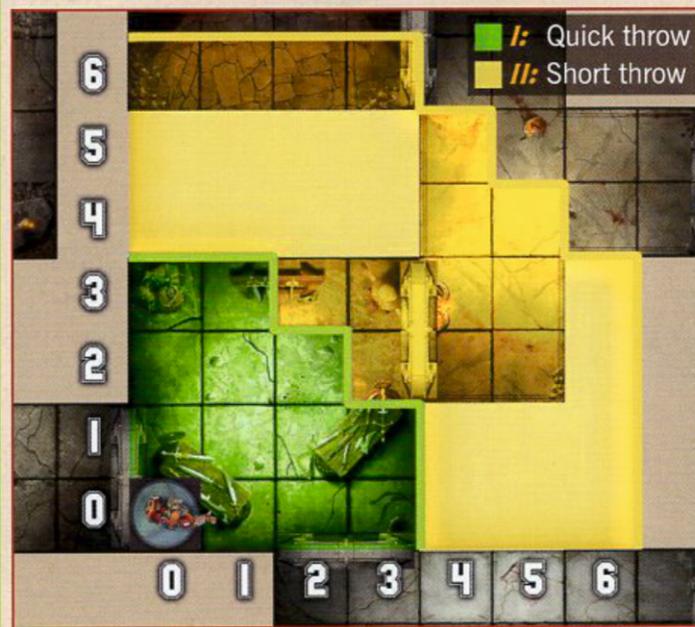
se riceve un passaggio Accurato o un Hand Off	--
se si cerca di convertire una Deflezione in un Intercetto	-1
se si tenta una Ricezione dopo un Rimbalzo	-1
-1 se si tenta una Ricezione dopo una Deviazione o una Dispersione dalla propria casella	-1
Per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi riceve	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Ricezione
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando riceve il pallone
DIVING CATCH	+1 per ricevere un Passaggio Accurato nella propria casella



Aggiornata al
Regolamento DB 2021
ver.A



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 lanciometro (Righello delle Distanze)

MODIFICATORI INTERFERENZA AL PASSAGGIO

INTERFERENCE (TEST AG)

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

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

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

PASSAGGIO DI RIMBALZO SUL MURO *THROWING THE BALL AT WALL*

Dichiarare su quale casella si lancerà il pallone, ed effettuare il test di Agilità come di consueto. Se il test è un successo il pallone colpisce la casella bersaglio. Se il test è un insuccesso il pallone colpisce la casella a DX o a SX della casella bersaglio

TEST FALLITO: TIRARE UN D6

Risultato 1-3 colpisce la casella DX
Risultato 4+ colpisce la casella SX

Dopo aver eseguito il test di Agilità con successo o no, il pallone rimbalza secondo la direzione di provenienza come da diagrammi sottostanti



A questo punto il pallone percorre un D6 caselle nella direzione indicata e se non riceve, si disperderà di una casella da quella finale. Se dovesse colpire un altro muro, rimbalzerà anche da esso. Qualunque giocatore che si trovi sulla traiettoria del pallone può tentare di prenderlo al volo considerandolo come se fosse un passaggio Inaccurato. Se la palla non è ricevuta da un giocatore della squadra attiva si ha un Turnover

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 lo lancia prima di atterrare
- Lancio Fumbled Fumbled** (*1 naturale*) il giocatore lanciato Rimbalza dalla casella del giocatore che lo 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 IN UNA CASELLA OCCUPATA** Se il compagno lanciato 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 rimbalzerà 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 il compagno lanciato 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 eventuale tiro Infortunio
- ATTERRAGGIO CONTRO IL MURO** Se il giocatore, dopo aver risolto la deviazione colpisce un muro, rimbalzerà una volta dalla casella in cui atterra, atterrerà Prono e subirà un tiro Armatura ed eventuale tiro Infortunio. Inoltre il tiro Armatura subirà un modificatore +1.

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

ID16	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

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	STRENGTH
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Dump-off	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence *	Fumblerooskie	Break tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Give and Go	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Leader	Guard
	6	Jump Up	Portal Navigator	Horns	Nerves of Steel	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	On the Ball	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pairs of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Pass	Multiple Block
	3	Sidestep	Strip Ball	Prehensile Tail	Portal Passer	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Running Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Safe Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Wall Thrower	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Hit and Run	Pogo Stick	Take Root*
Animosity*	Hypnotic Gaze	Projectile Vomit	Titchy*
Always Hungry*	Kick Team-mate	Really Stupid*	Timm-ber!
Bombardier	Loner (X+)*	Regeneration	Thrown Team-mate
Bone Head	No Hands*	Right Stuff*	Unchannelled Fury*
Decay*	Pick-Me-Up	Stab	
Drunkard*	Plague Ridden	Stunty*	

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

TABELLA ERRORI COSTOSI

D6	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 preventivamente messo da parte per questi casi.

RIMBALZI DAGLI ANGOLI/SPIGOLI



Se il pallone dovesse colpire il muro del sotterraneo, esso rimbalzerà in una direzione causale. Posiziona la sagoma del Rimbalzo come mostrato nel diagramma sottostante, con il logo di Blood Bowl sopra la casella in cui dovrebbe essere teoricamente il pallone se non avesse colpito il muro e tirare un D6 per determinare la direzione in cui si muove il pallone.



Se il pallone colpisce un angolo interno del muro del sotterraneo, la direzione del rimbalzo viene determinata posizionando la sagoma della Direzione Casuale come mostrato nel diagramma e tirando un D3.



Se il pallone rimbalzerà in un angolo a spigolo del muro del sotterraneo, o un angolo interno da direzione diagonale, rimbalzerà ancora come mostrato in uno dei diagrammi affianco, dipende da quale è quello più appropriato.

