

# PBBL DZ2 – Stadi

## Tabella Stadi Casuali e Regole Acquisto Stadio

D6	Tabella Stadio Casuale	Acquisto Stadio di Proprietà
2-3	Unusual Playing Surface	●Una squadra con lo <b>Stadio di Casa</b> (in Usufrutto) può acquistarne la Proprietà con <b>250k</b> mo nella fase <b>Acquisto e Licenziamento</b> della sequenza post-partita, anche se non si è giocato in quello stadio. ●Al posto di pagare il prezzo intero, la squadra può pagare utilizzando anche il <b>Fondo Stadio</b> , creato ad hoc: la squadra paga una o più rate da <b>70k</b> mo che aumentano il <b>Fondo Stadio</b> di <b>50k</b> mo ad ogni pagamento. ●Il <b>Fondo Stadio</b> non viene influenzato da <b>Errori Costosi</b> , e le rate si possono pagare anche se si è <b>perso</b> lo <b>Stadio di Casa</b> . L'unico modo per <b>svuotare il Fondo Stadio</b> è acquistare uno Stadio. I <b>soldi</b> nel <b>Fondo Stadio</b> contano come uno sconto per l'acquisto con il <b>Fondo Cassa</b> della Squadra. Ogni Squadra può avere un solo <b>Stadio di Proprietà</b> .
4-5	Rough & Ready Stadium	
6-8	-	
9-10	Luxury Stadium	
11-12	Local Crowd	

## Tabella "Unusual Playing Surface"

D6	Caratteristica
1	<b>Acqua fino alla caviglia:</b> il campo è allagato. Se un giocatore finisce atterrato mentre tenta <b>GoForIt</b> o <b>Dodge</b> , sottrarre 1 al tiro Armatura. In aggiunta, quando un giocatore si riprende dall'essere Stunned, tirare un <b>D6</b> . Con un risultato di <b>1</b> , lo stare con la faccia immersa nell'acqua non gli ha fatto bene, e rimane Stunned per un altro turno.
2	<b>Campo in Pendenza:</b> All'inizio del primo drive, tirare un <b>D6</b> . Con <b>1-3</b> il campo è in pendenza verso la Zona di Meta della squadra che riceve, con <b>4-6</b> il campo è in pendenza verso la Zona di Meta della squadra che calcia. Ogni volta che la palla <b>rimbalza</b> , usa invece la sagoma delle <b>Rimesse</b> orientandola con il <b>3-4</b> verso il lato della pendenza. In aggiunta, il giocatore che tenta <b>GoForIt</b> può provare a farlo una volta in più, se questo lo porta più vicino alla Zona di Meta in pendenza. Alla fine del primo tempo le squadre cambiano metà campo quindi la squadra che nel primo tempo giocava in discesa ora gioca in salita.
3	<b>Ghiaccio:</b> Dopo il <b>rimbalzo</b> della palla, essa si muove di un'altra casella nella stessa direzione. Inoltre quando un giocatore è <b>atterrato</b> , esso scivola di una casella in una direzione casuale (usare la sagoma Deviazione ed il <b>D8</b> ). Se dovesse scivolare in una casella occupata, non si muove. Se scivola fuori dal campo, effettuare un tiro <b>Infortunio</b> normalmente. Se scivola in una casella con la palla, la palla rimbalza ( <b>D8</b> ).
4	<b>Astrogranito:</b> +1 a tutti i tiri <b>Armatura</b> . In aggiunta, se un giocatore fallisce un <b>GoForIt</b> tirare un <b>D6</b> . Con <b>1, 2 o 3</b> è atterrato. Con <b>4, 5 o 6</b> in giocatore è in piedi, e non c'è turnover ma non può tentare ancora di <b>GoForIt</b> in questa Azione.
5	<b>Terreno Irregolare:</b> Tutti i giocatori subiscono <b>-1 MA</b> per tutta la partita, fino ad un minimo di <b>3</b> . Tuttavia i giocatori possono sempre tentare <b>GoForIt</b> una volta in più del normale. (tre volte o quattro se si ha l'abilità <b>Sprint</b> ).
6	<b>Pietra Dura:</b> Se la palla <b>rimbalza</b> in una casella libera, rimbalzerà una volta in più. +1 a tutti i Tiri <b>Infortunio</b> .

## Tabella "Rough & Ready Stadium"

D6	Caratteristica
1	<b>Arbitri Apatici:</b> Ogni squadra ottiene una <b>Bribe</b> bonus per ogni tempo della partita.
2	<b>Gradinate Insufficienti:</b> Alla fine di ogni <b>drive</b> , ogni Allenatore Capo tira un <b>D6</b> . Se ottengono un <b>1</b> , allora <b>-1 FAME</b> della squadra. Il <b>FAME</b> può diventare negativo, ma gli incassi no.
3	<b>Botole Scoperte:</b> (Richiede le <b>botole</b> sul campo, sono 2 e speculari. Si trovano a 6 caselle a sinistra dal centro della tua metà campo.) Se un giocatore muove in una casella <b>botola</b> (volontariamente o no), viene considerato come essere stato spinto nella folla. Se la palla finisce in una casella <b>botola</b> , allora Devia di un <b>D6</b> caselle in una direzione <b>D8</b> .
4	<b>Linee di Campo Sbiadite:</b> Ad ogni <b>schieramento</b> , la squadra che calcia può scegliere se schierarsi sulla linea di scrimmage originale o una riga di caselle indietro nella propria metà campo o una riga di caselle in avanti nella metà campo avversaria. Questo causa una linea di Scrimmage per questo <b>Kick-off</b> su cui la squadra che riceve deve schierarsi e che è valida ai fini del touchback. Inoltre il limite di <b>2</b> giocatori sulle fasce laterali non si applica durante lo schieramento per nessuna delle due squadre.
5	<b>Disperatamente In Mostra:</b> Ogni squadra riceve un <b>D6 x10k</b> mo di <b>incassi</b> aggiuntivi a fine match ( <b>D6</b> unico per tutte e due le squadre).
6	<b>Sotterranei Difettosi:</b> All'inizio di ogni drive, quando si tira per il recupero dei <b>KO</b> , ogni Allenatore tira un <b>D6</b> per ogni giocatore che è stato espulso per qualunque motivo (fallo, arma segreta). Con un risultato di <b>5-6</b> , il giocatore torna disponibile nelle Riserve e può tornare in campo.

## Tabella "Luxury Stadium"

D6	Caratteristica
1	<b>Bancarelle Merchandise Integrate:</b> Ogni Allenatore tira un <b>D3</b> e lo aggiunge agli incassi della squadra.
2	<b>Reputazione per Spettacolo:</b> Ad ogni Squadra spetta <b>2D6x10k</b> mo aggiuntivi nel <b>Petty Cash</b> (Incentivi). Alle squadre va la stessa somma.
3	<b>Studio Televisivo:</b> Gli <b>Starplayer</b> per questa partita possono essere ingaggiati come <b>incentivi</b> a <b>50k</b> mo in meno del loro prezzo (minimo <b>10k</b> mo). Inoltre quando si aggiorna il <b>FanFactor</b> nella sequenza Post-partita, aggiungere <b>3</b> al tiro di ciascuna Squadra.
4	<b>Medico sul Posto:</b> Ad ogni Squadra è assegnato gratuitamente un <b>Medico aggiuntivo</b> per la partita. Se alla Squadra non è consentito avere Medici (Undead, Necromantic, Khemri, Nurple), ottengono invece un <b>RR</b> di squadra aggiuntiva.
5	<b>Campo Rinchiuso:</b> Se un giocatore dovesse uscire dal <b>bordo campo</b> per qualsiasi motivo, è invece atterrato nella casella da dove è stato spinto e deve fare un tiro <b>Armatura</b> . Se la palla dovesse uscire, rimbalza indietro di <b>D3</b> caselle con la sagoma per la <b>Rimessa</b> .
6	<b>Tribuna di Lusso:</b> All'inizio di ogni <b>drive dopo il primo</b> , ogni Allenatore tira un <b>D3+FAME</b> . Se il risultato è più grande del numero dei <b>RR</b> di squadra che possiedono al momento, allora ricevono un <b>RR</b> aggiuntivo.

## Tabella "Local Crowd"

D6	Caratteristica
1	<b>Maniaci Alimentati a Birra:</b> Prima di tirare il <b>Kick-Off</b> , tirare un <b>D6</b> . Con un risultato <b>1 (1-2</b> se la partita è all'inizio del 2° tempo o ai supplementari), non tirare <b>2D6</b> per il Kick-off, ma tira un nuovo <b>D6</b> . Con <b>1</b> l'esito è <b>Get the Ref</b> ; con <b>2-3</b> è <b>Riot</b> ; con <b>4-5</b> è <b>Throw a Rock</b> ; con <b>6</b> è <b>Pitch Invasion</b> .
2	<b>Folla Turbolenta:</b> +1 <b>FAME</b> a entrambe le Squadre, fino ad un massimo di +2. Se un giocatore è spinto nella <b>folla</b> , +1 al tiro <b>Infortunio</b> .
3	<b>I Sapientoni:</b> Se un giocatore commette un <b>Fallo</b> che termina con la fuoriuscita dal campo della vittima e la non espulsione del giocatore falloso, tirare un <b>D6</b> . Con <b>1-2-3</b> si leva in coro di indignazione dalle gradinate che convince l'Arbitro ad espellere il giocatore.
4	<b>Manica di Pacifisti:</b> Se un giocatore è <b>Infortunato</b> (Stunned, KO o subisce una CAS) come risultato di un evento del <b>Kick-Off</b> , tirare un <b>D6</b> . Con un risultato di <b>4+</b> , il risultato del Kick-off è ignorato. Se il giocatore è spinto nella folla, tirare un <b>D6</b> . Con un risultato di <b>4+</b> , va in Riserva.
5	<b>Amanti del Bel Tempo:</b> All'inizio di ogni <b>drive</b> , tirare un <b>D6</b> . Con <b>1-2</b> entrambe le Squadre subiscono <b>-1 FAME</b> . Il <b>FAME</b> può diventare negativo, ma gli incassi no. Se la palla esce dal campo, Tirare un <b>D6</b> , e sottrarre <b>1</b> per ciascuna volta in cui il <b>FAME</b> è diminuito nella partita. Con un risultato di <b>4+</b> , la palla è rimessa in gioco normalmente, Altrimenti <b>non è rimessa</b> in gioco fino alla fine del prossimo turno (a meno che il drive non finisca nel frattempo). In entrambi i casi, è rimessa in gioco dalla casella da cui è uscita.
6	<b>Solenni e Silenziosi:</b> Durante la partita, il <b>FAME</b> delle squadre è considerato <b>0</b> , invece viene considerato quello reale durante la sequenza <b>Post-partita</b> . Le <b>Cheerleader</b> non hanno effetto sugli eventi del <b>Kick-Off</b> . Se un giocatore è <b>spinto</b> nella folla, ritorna in campo dopo l'eventuale inseguimento del giocatore che lo ha spinto fuori. Il giocatore spinto fuori viene <b>rimesso</b> in campo in una casella che <b>A</b> ) sia adiacente alla linea laterale a <b>B</b> ) il più possibile vicino alla casella da cui è stato spinto fuori. Se era stato <b>Atterrato</b> mentre veniva spinto fuori (come risultato dei dadi blocco), è piazzato Prono e viene effettuato un tiro Armatura normalmente. Altrimenti torna in gioco in piedi.

# PBBL DZ2 – (In)Famous Staff, Sponsors

## (In)Famous Staff

Nome	Squadre	Costo						
<b>Horatio X Schottenheim</b> , Master Mage	Tutte	<b>80k</b> mo						
Una volta per tempo può lanciare la <b>Palla di Fuoco</b> in una casella bersaglio, deviata di <b>D3</b> caselle in direzione <b>D8</b> . La <b>Palla di Fuoco</b> può essere lanciata sia come prima azione del turno della sua squadra, o immediatamente dopo la fine del turno della propria squadra, anche se è terminato per un <b>turnover</b> . Tira un <b>D6</b> per colpire qualunque giocatore in piedi (di entrambe le squadre) che sia nella casella bersaglio o in quelle adiacenti. Con <b>4+</b> il giocatore è Atterrato. Effettuare un <b>tiro Armatura</b> per ogni giocatore Atterrato, come se fossero stati Atterrati da un giocatore con l'abilità <b>Mighty Blow</b> . Se un giocatore della squadra di Horatio è Atterrato dalla Palla di Fuoco, <b>non</b> subisce un <b>turnover</b> a meno che non stesse portando la palla.								
<b>Kari Coldsteel</b> , Norse Cheerleader	Amazon, Dwarf, Human, Norse	<b>50k</b> mo						
Conta come <b>3 Cheerleader</b> . Se la sua squadra non può schierare 11 giocatori all'inizio di un <b>drive</b> , può scegliere di schierare Kari ColdSteel in campo, invece di contare come <b>3 Cheerleader</b> per il resto del match. Alla <b>fine del Drive</b> , se Kari Coldsteel ha giocato in campo, viene <b>espulsa</b> dall'arbitro e quindi non ha più effetto.			Nome e Abilità		MA	ST	AG	AV
			<b>Kari Coldsteel</b>		6	2	3	7
			Loner, Block, Dauntless, Frenzy					
<b>Fink Da Fixer</b> , Goblin Personal Assistant	Ogre, Orc, Goblin, Underworld Denizens	<b>50k</b> mo						
Conta come <b>3 Assistenti Allenatori</b> . Può ritirare l'utilizzo della <b>Bribe</b> . Può fare <b>Argue The Call</b> al <b>5+</b> , ma con il risultato <b>1</b> , non ha più effetto.								
<b>Papa Skullbones</b> , Chaos Shaman	Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle	<b>80k</b> mo						
All'inizio di <b>ogni Drive</b> , Scegli un giocatore in campo che non sia stato già scelto e lanciare un <b>D8</b> sulla tabella che segue. Se guadagna una abilità la mantiene fino alla fine del drive. Se invece il giocatore ha già quella abilità, non si ha nessun effetto.								
<b>D8</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Effetto</b>	Giocatore <b>KO</b>	Scegli un <b>altro giocatore</b> e ritira <b>D8</b> su questa tabella	<b>Big Hand e Very Long Legs</b>	<b>Prehensile Tail e Tentacles</b>	<b>Disturbing Presence e Foul Appearance</b>	<b>Extra Arms e Two Heads</b>	<b>Claws e Horns</b>	Scegli uno degli altri risultati
<b>Galandril Silverwater</b> , Elven Cheerleading Coach	Elven Union, High Elf, Wood Elf	<b>50k</b> mo						
Se la Squadra possiede <b>Cheerleader</b> , conta come se ne avesse il <b>Doppio</b> , altrimenti conta come <b>1 Cheerleader</b> . Ogniqualvolta la Squadra fa <b>TD, INT, CAS</b> , tira un <b>D6</b> . Con il risultato di <b>6</b> , la squadra guadagna un <b>RR</b> .								
<b>Krot Shockwhisker</b> , Skaven Engineer	Skaven, Underworld Denizens	<b>80k</b> mo						
All'inizio di ogni drive, scegli un giocatore nello spazio dei <b>Dead &amp; Injured</b> , a patto che non sia morto o uno Starplayer. Tira un <b>D6</b> sulla tabella sottostante, ricordando sempre che le ferite permanenti <b>non si curano</b> .								
<b>D6</b>	<b>1</b>	<b>2-3</b>	<b>4-5</b>			<b>6</b>		
<b>Effetto</b>	Il giocatore <b>non</b> rientra e Tira un ulteriore tiro Casualty( <b>D68</b> ). <b>MNG</b> non si accumula, ma il resto sì.	Nessun Effetto	Il giocatore può rientrare, ma fino alla fine del <b>Drive</b> ha <b>Really Stupid</b> . Se possiede già l'abilità, ottiene <b>-1</b> ai tiri per <b>Really Stupid</b> per quel <b>Drive</b> . Alla fine del <b>Drive</b> , il giocatore torna nello spazio dei <b>Dead &amp; Injured</b> .			Il giocatore può rientrare. Alla fine del Drive, il giocatore torna nello spazio dei <b>Dead &amp; Injured</b>		

## Sponsor Prestigiosi

Nella fase **Incassi e Popolarità** della sequenza post-partita, la Squadra può cercare di ottenere uno **Sponsor**, lanciando un **D16+FanFactor** e aggiungendo i seguenti modificatori applicabili:

- +2 se la squadra ha uno stadio di proprietà.
- +2 se la squadra ha vinto la partita o +3 se ha vinto con 2 mete di scarto.
- +2 se la squadra ha fatto almeno 3 CAS o +3 se ne ha fatte almeno 5.
- +3 se la partita era di Play-off o +5 se era la Finale.

Con il **Risultato 20+**, l'Allenatore può ottenere uno **Sponsor Immediato** o uno **Sponsor Permanente**.

Con il **Risultato 25+** si può ottenere invece uno **Sponsor Prestigioso**.

Una Squadra può avere un **solo Sponsor Prestigioso**, ma uno Sponsor Prestigioso può essere legato a più squadre contemporaneamente.

### McMURTY'S BURGER EMPORIUM (Emporio Hamburger Halfling)

All'inizio di ogni **tempo**, tirare un **D6**, con un risultato di **5+** la squadra ottiene un **RR**.

Tuttavia, i giocatori della squadra sponsorizzata da McMurdy's Burger Emporium, non possono ottenere incrementi di **MA** o **AG**. Un Allenatore Capo può recedere dalla sponsorizzazione di McMurdy's Burger Emporium allo stesso modo di uno Sponsor Permanente.

### FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS (Emporio Esplosivi Nanici)

La Squadra sponsorizzata da Farblast & Sons Ordnance Solutions può equipaggiare un giocatore di **Linea** (della posizione **0-16**). Quel giocatore ottiene **Loner, Bombardier e Secret Weapon**. -20k agli incassi finché lo sponsor è attivo. Se il giocatore equipaggiato **muore**, al match successivo un altro giocatore di **Linea** può essere equipaggiato.

Un Allenatore Capo può recedere dalla sponsorizzazione di Farblast & Sons Ordnance Solutions allo stesso modo di uno Sponsor Permanente. Le squadre di **Dark Elf, Elven Union, High Elf, Wood Elf** rifiutano questo sponsor.

### STAR INSURANCE GUILD (Gilda Assicurativa)

Dopo aver cancellato uno o più giocatori morti nella sequenza Post-partita, ricevi un **risarcimento** pari a **metà** del valore di quei giocatori morti (arrotondato per eccesso ai **10k**). Dopodiché tira un **D6**. Se il risultato è **pari o inferiore** al numero di **morti subiti** nella partita devi pagare la rata dell'assicurazione **2D6x10k**. Se non bastano i soldi del Fondo Cassa, allora il Fondo Cassa è azzerato, un **D3** giocatori casuali diventano **MNG**, la sponsorizzazione è **conclusa** e la Squadra **non** può più essere sponsorizzata da Star Insurance Guild.

Un Allenatore Capo può recedere dalla sponsorizzazione di Star Insurance Guild allo stesso modo di uno Sponsor Permanente.

### STEELHELM'S SPORTING EMPORIUM (Emporio Sportivo)

Quando si tira un **Avanzamento** per un giocatore di una squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium, l'Allenatore può scegliere di tirare **3D6** invece di **2D6**, e scartarne uno di sua scelta. Tuttavia, se esce un **doppio** (incluso quello scartato), il giocatore diventa **MNG**. Se esce un **doppio 1**, il giocatore subisce anche un **Nigging Injury**.

Un Allenatore Capo può recedere dalla sponsorizzazione di Steelhelm's Sporting Emporium allo stesso modo di uno Sponsor Permanente.