

# PBBL DZ2 – Arbitri Speciali, fase Pausa e Redraft

## Arbitri Speciali

Nome ed Effetti	Nome Abilità
<b>(2-3) Trundlefoot Triplets: Bungo, Filibert And Jeph</b>	<b>"Heavy-handed Incompetence"</b>
<p>Se un giocatore commette un fallo e <b>non</b> tira un doppio sul tiro <b>Armatura</b> o <b>Infortunio</b>, lanciare un <b>D6</b>. Con <b>1</b>, il giocatore che ha commesso il fallo è espulso fuori come se avesse lanciato un doppio. Con <b>6</b>, viene espulso la vittima del fallo! In entrambi i casi, può essere usata una <b>Bribe</b>, e l'Allenatore Capo può effettuare un <b>Argue the Call</b>.                      In aggiunta ogni Allenatore lancia un <b>D6</b> immediatamente prima di schierare le loro squadre all'inizio di un drive, ma dopo aver lanciato per i giocatori in <b>KO</b>. Con <b>1</b>, un giocatore a caso (non considerando i giocatori negli spazi KO e Morti &amp; Infortunati) non può entrare in campo in quel <b>Drive</b>.                      Con il risultato di <b>Get the Ref</b> al Kick-off, la <b>Trundlefoot Triplets</b> si chiama fuori ed è rimpiazzata da un Arbitro standard per il resto della partita ed ogni squadra ottiene una <b>Bribe</b> normalmente.</p>	
<b>(4-5) Ranulf 'Red' Hokuli</b>	<b>"Red Card"</b>
<p>Se un giocatore commette un fallo e <b>non</b> tira un doppio sul tiro <b>Armatura</b> o <b>Infortunio</b>, lanciare un <b>D6</b>. Con <b>1</b> o <b>2</b>, l'Allenatore Capo del giocatore che ha commesso il fallo deve scegliere fra una delle seguenti opzioni:                      • Usare una <b>Bribe</b>.                      • Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene <b>espulso</b>, causando un <b>turnover</b>.                      • Effettuare tiro <b>Armatura</b> per il giocatore falloso, aggiungendo <b>2</b> al risultato. La squadra subisce un <b>turnover</b>.                      Gli Allenatori non possono fare <b>Argue the Call</b> con il Red. Tuttavia il risultato <b>Get the Ref</b> della tabella del Kick-off si applica normalmente.</p>	
<b>(9-10) Thoron Koresson</b>	<b>"Strict Discipline"</b>
<p>Se un giocatore commette un fallo e <b>non</b> tira un doppio sul tiro <b>Armatura</b> o <b>Infortunio</b>, lanciare un <b>D6</b>. Con <b>1</b> o <b>2</b>, il giocatore è espulso. Se viene usata una <b>Bribe</b> o <b>Argue the Call</b> ed il risultato è <b>1</b>, il giocatore è <b>espulso</b> insieme ad un altro giocatore in campo della sua squadra scelto casualmente. L'Allenatore Capo può tentare una seconda <b>Bribe</b> o un secondo <b>Argue the Call</b> per salvare il secondo giocatore, ma la regola si applica nuovamente. Con il risultato di <b>Get the Ref</b> al Kick-off, tirare nuovamente. Se il nuovo risultato è ancora un <b>Get the Ref</b>, Koresson è rimpiazzato con un Arbitro standard per il resto della partita. Ogni squadra ottiene una <b>Bribe</b> normalmente.</p>	
<b>(11-12) Jorm the Ogre</b>	<b>"Jorm Not Like Cheaters"</b>
<p>Se un giocatore commette un fallo e <b>non</b> tira un doppio sul tiro <b>Armatura</b> o <b>Infortunio</b>, lanciare un <b>D6</b>. Con <b>1</b> (o <b>1</b> e <b>2</b> se la squadra del giocatore falloso sta vincendo), Scegli un giocatore a caso in campo della stessa squadra del giocatore falloso. L'Allenatore avversario effettua un tiro <b>Armatura</b> (ed eventualmente un tiro <b>Infortunio</b>) per quel giocatore come se avesse l'abilità <b>Mighty Blow</b>. Se il tiro <b>Armatura</b> fallisce, il giocatore rimane in piedi, altrimenti la squadra subisce un <b>turnover</b>.                      Il risultato di <b>Get the Ref</b> al Kick-off non viene applicato. Se nessuna delle due squadre ha il modificatore per la <b>FAME</b>, ciascun Allenatore Capo lancia un <b>D6</b>, la squadra con il risultato più alto (si rilanciano i pareggi) ottiene un modificatore <b>+1</b> alla <b>FAME</b> per il resto della partita. Se una delle due squadre ha un modificatore per la <b>FAME</b>, il suo Allenatore lancia un <b>D6</b>. Con <b>1</b> perde il suo modificatore e la squadra avversaria guadagna un modificatore <b>+1</b> alla <b>FAME</b>. Con <b>2</b> o <b>3</b> perde il suo modificatore, ma la squadra avversaria non guadagna nulla.</p>	

## Fase Pausa Lega PBBL

La sequenza **Post-Partita** della **ultima partita della stagione** dopo il licenziamento/acquisto dei journeyman viene sostituita dalla fase Pausa, che consiste delle seguenti fasi:

Fase	Effetto
Tirare <b>1D6</b> per ciascun giocatore che ha giocato <b>2+ Stagioni</b> di lega.	Se il risultato è <b>inferiore</b> al numero di stagioni giocate, vuole ritirarsi. Spuntare la casella <b>VUOLE RITIRARSI</b> del foglio di squadra.
Rimuovere qualsiasi spunta <b>MNG</b> , poi tira <b>1D6</b> per ogni giocatore con <b>Niggling Injury</b> sulla scheda di squadra.	Con un risultato <b>4+</b> il giocatore è guarito dall'infortunio. Se hai un Medico sulla scheda di squadra aggiungere <b>+1</b> ad ogni risultato.
Tirare <b>2D6</b> per il FanFactor.	Se il risultato è <b>inferiore</b> al tuo FanFactor, questo viene ridotto di <b>1D3</b> .
Se desideri giocare la prossima stagione con la stessa squadra determina il tuo nuovo <b>Fondo di Partenza</b> .	Vedi <b>Nuovo Fondo di Partenza per la stagione successiva PBBL</b>
Effettua l'eventuale <b>Re-drafting</b> per la stagione successiva.	Vedi <b>Re-drafting PBBL</b>

## Nuovo Fondo di Partenza per la stagione successiva PBBL

All'inizio di ogni nuova stagione ogni squadra riceve **1.050k** mo a cui aggiunge il resto del proprio **Fondo Cassa** della precedente stagione più i bonus sotto indicati. (Alla fine arrotonda il fondo per difetto ai 10k mo più vicini):

- **+10k** mo per ogni **match giocato** nella precedente stagione (Amichevoli e match ufficiali).
  - **+5k** mo per ogni **Touchdown** segnato nella precedente stagione.
  - **+5k** mo per ogni **CAS** effettuata nella precedente stagione.

## Re-Drafting PBBL

Prendere una **nuova scheda** di squadra, e ricrea la squadra come quando hai creato la squadra la prima volta per giocare la lega (ricomperare tutto), Giocatori (vecchi e nuovi), RR, Medico, Staff di Allenamento, etc etc. Si applicano i seguenti tre cambiamenti:

Il tuo **FanFactor** viene riportato dalla scheda precedente **gratuitamente** (il suo valore viene comunque aggiunto al TV). Se desideri aumentare il **FanFactor**, puoi pagare **10k** mo per ogni punto aggiuntivo.

Oltre ad acquistare **nuovi giocatori**, puoi riacquistare i **vecchi giocatori** nella tua squadra della passata stagione pagando il loro **costo** della vecchia scheda. Copia l'intera riga della vecchia scheda incluso qualsiasi **Infortunio** Persistente, **SSP** e "Vuole Ritirarsi", e aggiungi **+1** al numero delle **stagioni Giocate**. Riacquistare un giocatore che "**Vuole ritirarsi**" costa **20k** mo aggiuntivi per ogni **stagione giocata**, che non influenza il Valore del giocatore.

Per ogni giocatore della vecchia scheda che "**Vuole Ritirarsi**" e **non** viene riacquistato, puoi aggiungere gratuitamente **1 Assistente Allenatore** alla tua nuova scheda. il valore dell'**Assistente Allenatore** è comunque aggiunto al **TV**.

# PBBL DZ2 – Abilità

## Abilità

Agilità	Forza	Generali		Mutazioni	Passaggio
Catch	Break Tackle	Block	Pass Block	Big Hand	Accurate
Diving Catch	Grab	Dauntless	Pro	Claw/Claws	Dump-off
Diving Tackle	Guard	Dirty Player	Shadowing	Disturbing Presence	Hail Mary Pass
Dodge	Juggernaut	Fend	Strip Ball	Extra Arms	Leader
Jump up	Mighty Blow	Frenzy	Sure Hands	Foul Appearance	Nerves of Steel
Leap	Multiple Block	Kick	Tackle	Horns	Pass
Side Step	Piling-On <b>ELIMINATO</b>	Kick-off Return	Wrestle	Prehensile Tail	Safe Throw
Sneaky Git	Stand Firm			Tentacles	
Sprint	Strong Arm			Two Heads	
Sure Feet	Thick Skull			Very Long Legs	
Straordinarie					
Always Hungry	Bone-Head	Loner	Really Stupid	Stunty	Timmm-Ber!
Animosity	Chainsaw	Monstrous Mouth	Regeneration	Swoop	Titchy
Ball & Chain	Decay	No Hands	Right Stuff	Take Root	Weeping Dagger
Blood Lust	Fan Favourite	Nurgle's Rot	Secret Weapon	Throw Team-Mate	Wild Animal
Bombardier	Hypnotic Gaze	Kick Team-Mate			

## Abilità Straordinarie dei giocatori Secret Weapon

**BALL & CHAIN:** Il giocatore con Ball & Chain può fare **solo** Azioni di Movimento. Per muoversi o fare GoForIt, posiziona il Throw-in template sopra il giocatore rivolto in avanti o indietro o verso le linee laterali. Poi tira un D6 e muovi il giocatore di una casella nella direzione indicata dal **Throw-in template**; **nessun** tiro di **Dodge** è richiesto se il giocatore lascia una **Tackle Zone** avversaria -questo tiro di dado **può** essere rerollato con un **Team Reroll** o l'abilità **Pro**. Se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, esso viene trattato dalla folla allo stesso modo di un giocatore spinto nella folla. Ripeti questo procedimento per ogni casella di movimento normale che il giocatore ha.

Se durante la sua azione di Movimento si muove in una casella **occupata** da un giocatore in piedi, il giocatore con Ball&Chain tira un Blocco contro il giocatore nella casella occupata, che sia avversario o no, seguendo le **normali regole del Blocco** ma ignorando l'effetto dell'abilità **Foul Appearance**. Se il giocatore Ball & Chain si muove in una casella occupata da un giocatore **Prone** o **Stunned**, quel giocatore viene spinto indietro e subisce un **tiro Armatura** (ed eventuale **tiro Infortunio**). In entrambi i casi il giocatore Ball & Chain **deve** seguire sempre i giocatori che spinge indietro e poi proseguire con il suo movimento come descritto sopra. Un giocatore Ball & Chain **può** fare GoForIt; tira prima per la direzione (D6) muovi verso la casella (risolvendo un **Blocco**, se necessario, come descritto sopra), poi tira per il GoForIt (a meno che il giocatore non sia già **Prone** come risultato del Blocco).

Se il giocatore Ball & Chain diventa **Knocked Down** o **Prone** per qualunque motivo, tira immediatamente per l'**Infortunio** (**nessun tiro Armatura è richiesto**). Quando hai tirato per l'**Infortunio**, tratta i risultati **Stunned** come **KO**. Un giocatore Ball & Chain con l'abilità **Grab** può usarla quando **Blocca**, come se stesse effettuando un'azione di **Blocco**. Un giocatore Ball & Chain **non può mai** utilizzare le abilità **Diving Tackle**, **Frenzy**, **Kick-off Return**, **Leap**, **Pass Block** o **Shadowing**.

**BOMBARDIER:** Un Bombardier che **non** è **Prone** o **Stunned** può lanciare una bomba invece di fare una qualunque Azione (anche movimento). Questa **non** è una **Pass Action**, quindi non utilizza la Pass Action della Squadra per il turno. La Bomba è lanciata seguendo le **regole del lancio della palla** (inclusi gli effetti delle **Condizioni Atmosferiche** e dell'abilità **Hail Mary Pass**), con l'eccezione che il Bombardier **non deve muoversi** e **deve essere in piedi** prima di lanciarla - ha bisogno di tempo per accendere la miccia!

Le bombe **Intercettate** **non** causano **Turnover**. **Fumble** o qualunque esplosione di bombe che rendono **Knocked Down** giocatori della **Squadra Attiva** causano **Turnover**.

Tutte le **Abilità** che possono essere utilizzate quando la palla viene lanciata **possono essere utilizzate** anche per il lancio della bomba, ad eccezione di **Pass Block**. Una bomba **può** essere **intercettata** o **ricevuta** utilizzando le stesse regole per la ricezione palla, in quel caso il giocatore in ricezione **deve lanciare** la bomba immediatamente. Questa è un'**Azione Speciale Bonus** che ha luogo fuori dalla normale sequenza di gioco. Avere il possesso della palla **non** previene la **ricezione** o **intercetto** (e poi **lancio**) della bomba da parte di quel giocatore.

La bomba **esplode** quando atterra in una **casella vuota** o quando un tentativo di **Catch fallisce** o viene rifiutato (**la bomba non rimbalza**). Se la **bomba fumbla**, esplose nella casella del pezzo che l'ha lanciata. Se la bomba atterra nella folla, esplose senza effetti. Quando la bomba finalmente esplose, qualunque giocatore nella stessa casella della bomba è **Knocked Down**, e i giocatori nelle caselle adiacenti sono **Knocked Down** con un tiro di **4+** su un **D6**. I Giocatori possono essere colpiti da una bomba e trattati come **Knocked Down** anche se sono già **Prone** o **Stunned**. Effettua un tiro Armatura e Infortunio per qualunque giocatore che diventa **Knocked Down** a causa di una bomba. Le **CAS** fatte da una bomba **non** contano per gli **SPP**.

**CHAINSAW:** Un giocatore armato di motosega **deve** attaccare con essa invece di fare un **Blocco** come parte dell'**Azione di Blocco** o **Blitz**. Quando la motosega viene usata per fare un attacco, tira un **D6** al posto dei **Dadi Blocco**. Con un tiro di **2+**, la motosega colpisce il giocatore **avversario**, ma con un tiro di **1**, essa colpisce invece il suo **possessore** ("**Kick Back**")! Effettua un **Tiro Armatura** per il giocatore **colpito** dalla motosega, aggiungendo **3** al risultato. Se il risultato supera l'Armatura della vittima, allora la vittima è **Knocked Down** e subisce un Tiro Infortunio. Se il tiro per superare l'armatura della vittima fallisce, l'attacco non ha effetto.

Quando un giocatore armato di motosega effettua una **Foul Action**, **aggiungi 3** al **Tiro Armatura**, ma devi tirare per il **Kick Back** come descritto sopra. Una motosega è un oggetto pericoloso da portarsi appresso correndo, quindi se il **giocatore con la motosega** diventa **Knocked Down** per qualunque motivo, all'allenatore avversario è permesso **aggiungere 3** al **Tiro Armatura** per vedere se il giocatore subisce anche un **Tiro Infortunio**. D'altro canto, anche bloccare un giocatore con una motosega è ugualmente pericoloso! Se un **avversario** viene **atterrato** mentre sta bloccando il giocatore con la motosega, allora **aggiungi 3** al suo **Tiro Armatura**. Questa abilità può essere utilizzata **una volta per turno** (non può essere utilizzata con l'abilità **Frenzy** e **Multiple Block**) e se viene utilizzata come parte di una **Blitz Action**, il giocatore con la motosega **non** può continuare a muoversi dopo averla utilizzata. Le **CAS** effettuate dal giocatore con Chainsaw **non** contano per gli **SPP**.

**SECRET WEAPON:** Alcuni giocatori sono armati con equipaggiamenti speciali chiamate "Armi Segrete". Nonostante le regole del Blood Bowl vietino espressamente l'uso di qualsiasi Arma, il gioco ha una lunga storia di squadre che hanno provato a portare armi di qualsiasi sorta sul campo. Cio nonostante, l'uso delle armi segrete è semplicemente illegale, e gli arbitri hanno la cattiva abitudine di espellere i giocatori che le usano.

Alla **fine del Drive** giocato dal giocatore con Secret Weapon, l'arbitro lo **espelle**, aggiungendolo al box degli espulsi, a prescindere se il giocatore con Secret Weapon sia ancora in campo o meno. (è possibile utilizzare **Bribe** o **Argue the Call**)