

# BB DZ2 - Foglio di Riferimento Rapido PBBL

## Procedura di Inizio Partita

- Determinazione dell'Arbitro Famoso (2D6)\*
- Determinazione delle Condizioni Atmosferiche (2D6)
- Determinazione dello Stadio (2D6 + D6) (No per la Finale)
- Trasferimento del denaro dal Fondo Cassa al Petty Cash
- Determinazione e Ingaggio degli Incentivi
- Determinazione dell'Affluenza Spettatori e FAME (2D6)
- Pesca le carte special Play\*
- Determinazione della Sequenza di Gioco (2D6)

## Determinazione dell'Arbitro Famoso\*

2D6	Arbitro/i
2-3	La partita è diretta dal <b>Trundlefoot Triplets</b> (Halfings)
4-5	La partita è diretta da <b>Ranulf "Red" Hokuli</b> (Norse)
6-8	La partita è diretta da un arbitro standard, regole normali
9-10	La partita è diretta da <b>Thoron Korensson</b> (Nano)
11-12	La partita è diretta da <b>Jorm the Ogre</b> (Ogre)

## Tabella delle Condizioni Atmosferiche

2D6	Esito	Effetto
2	<b>Caldo Soffocante</b>	Tira un D6 per ogni giocatore alla fine di ogni Drive. Con <b>1</b> il giocatore sta in panchina
3	<b>Assolato</b>	-1 a tutti i Lanci (palla, bomba, compagno)
4-10	<b>Bel tempo</b>	Nessun effetto
11	<b>Diluvio</b>	-1 a tutti i tiri Raccolta e Ricezione e Intercetto
12	<b>Bufer di Neve</b>	Si cade con <b>1-2</b> sui tiri di GoForIt. Non si possono fare Lanci Lungo e Bomba

## Determinazione dello Stadio(DZ2)

- Se entrambe le squadre non hanno uno stadio di casa, allora si tira **2D6** per uno **Stadio Casuale**.
- Se almeno una squadra ha uno **Stadio di Casa** entrambi gli Allenatori tirano un **D6** (RR i pareggi) per stabilire qual'è la **Squadra di Casa**.
- L'Allenatore della squadra di casa tira **2D6** per lo **Stadio Casuale**. Se lo stadio **non è normale**, L'allenatore può scegliere di giocare nel proprio **Stadio di Casa** anziché tirare il terzo **D6** per lo **Stadio Casuale**.
- Se un giocatore della **Squadra di Casa** viene spinto nella folla di uno **Stadio di Casa**, tira un **D6**: con un risultato di **5-6** il giocatore va in riserva senza subire niente.

2D6	Stadio Casuale
2-3	Tirare un <b>D6</b> sulla tabella degli <b>Unusual Playing Surface</b>
4-5	Tirare un <b>D6</b> sulla tabella dei <b>Rough &amp; Ready Stadium</b>
6-8	Stadio senza caratteristiche speciali
9-10	Tirare un <b>D6</b> sulla tabella delle <b>Luxury Stadium</b>
11-12	Tirare un <b>D6</b> sulla tabella delle <b>Local Crowd</b>

## Determinazione degli Incentivi

- Il denaro nel Fondo Cassa **non conta** sul Valore di Squadra (TV)
- Entrambe le squadre possono trasferire denaro dal Fondo Cassa al **Petty Cash** per acquistare Incentivi, iniziando dalla più forte. Il denaro nel **Petty Cash** conta sul TV.
- Se la partita viene disputata in uno **Stadio di Casa**, la squadra in Trasferta ottiene **50k** mo aggiuntive nel Petty Cash.
- La squadra col TV più basso riceve una quantità di monete pari alla differenza tra il TV della squadra più forte ed il proprio, con cui **acquistare gli Incentivi**. Il denaro avanzato viene restituito.

## Determinazione dell'Affluenza e FAME

- Entrambi gli Allenatori tirano **2D6 + Fan Factor × 1k**
- La squadra che gioca in uno **Stadio di Casa** aggiunge **1D3 × 1k**
- Chi ha più tifosi ottiene il Modificatore Tifosi (**FAME**) **+1**
- Se uno ha almeno il doppio dei tifosi dell'altro ottiene il **FAME +2**

## Determinazione della Sequenza

- Entrambi gli Allenatori tirano **2D6**, i risultati uguali si ritirano.
- Il vincitore può scegliere se calciare o ricevere.
- Chi calcia schiera per primo, chi riceve gioca per primo.

## Sequenza Kick-Off e Tiri Dispersione

- L'allenatore che calcia posiziona la palla in una casella di sua scelta nella metà campo avversaria, poi tira **D8** (direzione) + **D6** (distanza) per determinare la casella effettiva di atterraggio della palla.
- Si effettua il tiro Kick-off (**2D6**), si determina l'esito sulla Tabella del Kick-off e si applicano i risultati.
- La palla tocca terra, rimbalza (**D8**) o può essere afferrata.

### Passaggio non accurato

A partire dalla casella del ricevitore **3 volte D8** (direzione)

### Rimessa in Gioco (Throw-in)

A partire dall'ultima casella in cui si trovava la palla prima di uscire: **D6** (direzione) e **2D6** (distanza). La Palla non può essere intercettata e può essere afferrata solo nell'ultima casella. Se la palla atterra in una casella vuota o occupata da un giocatore disteso, allora **rimbalza (D8)**.

\*Facoltativo per Amichevoli, No in Partite Ufficiali.

## Incentivi Disponibili

Q.tà	Descrizione	Costo	Effetto
-	<b>Mercenari</b>	variabile	Costano 30k mo più di un giocatore normale. Possono avere un'Abilità per 50k mo.
0-2	<b>StarPlayer</b>	variabile	Ammessi Starplayer CRP, DZ1, DZ2.
0-2	<b>(In)Famous Coaching Staff</b>	50k mo o 80k mo	Solo quelli ammissibili per la Razza. Se entrambe le squadre acquistano lo stesso Personaggio, questo incentivo è annullato.
0-1	<b>Capocuoco Halfing</b>	100k (Halfing) o 300k mo	Tira <b>3D6</b> a inizio tempo: per ogni <b>4+</b> , tu guadagni un RR, l'avversario perde un RR
0-2	<b>Medico Extra</b>	100k mo	Uso Singolo per match.
0-1	<b>Igor</b>	100k mo	RR solo per rigenerazione. Uno per match.
0-3	<b>Bustarella</b>	50k(Goblin) o 100k mo	Tira <b>1D6</b> : con <b>2+</b> , Annulla una chiamata arbitrale (Falfo o Secret Weapon)
0-2	<b>Bloodweiser Babe</b>	50k mo	Ciascuna dà <b>+1</b> per il recupero dal KO.
0-4	<b>Reroll Extra</b>	100k mo	Ciascuno aggiunge un RR per tempo.
0-5	Carte Extra Special Play *	100k mo o variabile*	Ciascuna aumenta di 1 le carte che puoi pescare e tenere*

- Mercenari e Starplayer contano sul totale dei 16 giocatori.
- Tutti gli incentivi lasciano la squadra a fine partita.

## Tabella del Kick-off

2D6	Esito	Effetto
2	<b>Get the Ref</b>	Bustarella Gratuita per entrambi gli allenatori
3	<b>Riot</b>	Tira <b>D6</b> . Con <b>1-3</b> , avanti un turno. Con <b>4-6</b> indietro un turno. Al <b>7-8</b> turno di chi riceve il segnalino del turno va sempre indietro.
4	<b>Perfect Defense</b>	La squadra che calcia può rischierare.
5	<b>High Kick</b>	Un giocatore della squadra che riceve si posiziona sotto la palla in arrivo.
6	<b>Cheering Fans</b>	Entrambi tirano <b>D3+FAME+Cheerleaders</b> . Il vincitore riceve un RR.
7	<b>Changing Weather</b>	Si ripete il tiro per le Condizioni Atmosferiche. Con <b>4-10</b> , disperde ancora ( <b>D8</b> ).
8	<b>Brilliant Coaching</b>	Entrambi tirano <b>D3+FAME+Assistenti Allenatore</b> . Il vincitore riceve un RR.
9	<b>Quick Snap!</b>	Tutti i giocatori della squadra che riceve ottengono una casella gratuita di movimento.
10	<b>Blitz!</b>	I giocatori della squadra che calcia liberi da Tackle Zone avversarie possono fare un'azione.
11	<b>Throw a Rock</b>	Entrambi tirano <b>D6+FAME</b> . Il vincitore tira un infortunio su un giocatore casuale avversario.
12	<b>Pitch Invasion</b>	Entrambi tirano <b>D6+MT</b> per ciascun giocatore avversario in campo. Ogni <b>6+</b> è Stunned.

## Pesca le Carte Special Play(DZ1)\*

- L'allenatore con il **TV più alto pesca per primo**, poi sceglie quali carte tenere e quali mettere in fondo ai rispettivi mazzi.
- Gli allenatori possono pescare da **qualunque mazzo Special Play** abbiano a disposizione in qualunque combinazione.

TV più alto	Pesca	Tieni
Fino a 1.000.000 mo	2	1
Da 1.000.000 a 1.990.000 mo	3	2
Da 2.000.000 a 2.990.000	4	3
Da 3.000.000 mo o più	5	4

## Tabella Agilità

AG	1	2	3	4	5	
Successo con	6+	5+	4+	3+	2+	Dodge, Raccolta, Ricezione Lancio Accurato, Hand-off, Lancio Veloce: <b>+1</b> lancio accurato, rimbalzo, rimessa: <b>+0</b> Tackle Zone Avversarie, Long Pass: <b>-1</b> Intercetto, Lancio Bomba: <b>-2</b>
Risultati <b>D6: 1</b> è sempre fallimento, <b>6</b> è sempre azione con successo						

\*Facoltativo per le amichevoli, No in Partite Ufficiali.

## Procedura di Fine Partita

- Assegnazione Punti Starplayer (**MVP con D3**) e Avanzamenti (**2D6**)
- Aggiornamento delle statistiche di Squadra:
  - modifica del valore dei giocatori che hanno avuto un Avanzamento - annota nel report i Touchdown segnati e le CAS fatte (da blocchi)
- Registra Incassi e Popolarità:
  - calcolo degli Incassi(**D6** lega, **D3** amichevoli) e Spiralling Expenses
  - trattativa per lo Stadio di Casa(**D6**)
  - modifica del Fan Factor (**2D6** o **3D6**)
  - trattativa Sponsor (**D16+FanFactor**) e/o recesso Sponsor
- Acquisti e/o Licenzianti:
  - cancellazione dei giocatori morti
  - ingaggio e/o licenziamento nuovi Giocatori, Staff o Reroll
  - acquisto/vendita di uno Stadio di Proprietà
  - ingaggio o allontanamento Journeyman
- Preparati per il prossimo match:
  - Se è l'ultimo match di lega (amichevole o ufficiale), si effettua la procedura di **Pausa** al posto di questa fase, altrimenti continua.
  - inserimento nuovi Journeyman
  - Tiro Eventi Costosi, se fondo cassa è maggiore di 100k (**D6**)
  - calcolo del Valore di Squadra aggiornato.

## Infortunati e Tipi Ferite Permanenti

Dopo aver superato il tiro armature e aver ottenuto **10+** sul tiro Infortunio (**CAS**) utilizzare questa tabella. **MNG=Miss Next Game**

D68	Esito	Effetto
11-38	<b>Badly Hurt</b>	Salta questa Partita. ( <b>BH</b> )
41-48	<b>MNG</b>	Salta questa Partita e la prossima.
51-52	<b>Niggling Injury</b>	MNG e <b>+1</b> al tiro infortunio
53-54	<b>-1MO</b>	MNG e <b>-1</b> Movimento
55-56	<b>-1AV</b>	MNG e <b>-1</b> Armatura
57	<b>-1AG</b>	MNG e <b>-1</b> Agilità
58	<b>-1FO</b>	MNG e <b>-1</b> Forza
61-68	<b>Morto</b>	Giocatore da cancellare nella scheda.

## Falli e Chiamate Arbitrali

- Il Fallo viene individuato se il Tiro Armatura o il tiro Infortunio hanno un esito di dadi doppi.
- Quando un giocatore viene espulso dall'arbitro è **Turnover**.
- L'arbitro individua le **Armi Segrete** alla fine del Drive.
- Argue the Call (D6)**: è possibile contestare l'Arbitro per annullare la chiamata dopo l'eventuale bustarella.
- Con il risultato **6**, l'arbitro **annulla la chiamata** e il giocatore va in riserva.
- Con il risultato **1**, l'arbitro conferma la chiamata e anche l'allenatore viene espulso. In ogni caso si verifica **Turnover**.
- La squadra con l'allenatore espulso ha **-1** sul "Brilliant Coaching"

## Punti Starplayer (SPP)

Azione per ottenere esperienza	SPP	Livello
●Quando un giocatore aumenta di livello, tirare un avanzamento ( <b>2D6</b> ).	<b>0-5</b>	Rookie
	<b>6-15</b>	Experienced
Passaggio Completato (COMP)	1	<b>16-30</b> Veteran
Touchdown (TD)	3	<b>31-50</b> Emerging Star
Intercetto (INT)	2	<b>51-75</b> Star
Ferite Infilte da Blocco (CAS)	2	<b>76-175</b> Super Star
Migliore in Campo (MVP)	5	<b>176+</b> Legend

●Alla fine del match ufficiale di lega scegliere 3 giocatori, poi tirare un **D3** per assegnare **MVP**. Nelle **amichevoli** niente **MVP**.

## Avanzamenti

2D6	Effetto	Avanzamento	Valore
2-9	Normale o Doppio	Normale	+20k
10	+MO o +1 VA o Normale o Doppio	Doppio, MO, VA	+30k
11	+1AG (Franken) o Normale	AG	+40k
12	+1FO o Normale o Doppio	FO	+50k

- L'Abilità deve essere scelta tra le categorie indicate nella colonna "**Normale**" relativa alla posizione del giocatore.
- In ogni caso con un esito di dadi doppi si può scegliere in alternativa un'Abilità appartenente alle categorie indicate nella colonna "**Doppio**".
- Una Caratteristica non può salire di più di 2 punti rispetto al suo valore di base.

## Journeyman

Se la squadra ha **meno di 11 giocatori** disponibili per la partita successiva può ingaggiare gratuitamente Journeyman (di Linea) fino ad arrivare a **11**. Possono essere acquistati alla fine della partita successiva al loro prezzo normale mantenendo gli avanzamenti ottenuti in partita e modificando il costo di conseguenza, o essere licenziati.

## Calcolo degli Incassi e Spiralling Expenses

- Nelle **partite ufficiali** di Lega, Ciascun Allenatore riceve (**D6+FAME**)x**10k** mo.
- Nelle **Amichevoli** si tira il **D3** anziché il **D6**.
  - Chi ha vinto o pareggiato riceve **+10k** mo.
  - Il Vincitore può **rerollare** il tiro Incassi, ma deve accettare il secondo risultato.
  - Chi ha uno o più **Sponsor Permanenti**, per ogni sponsor riceve anche **D3x10k** mo, poi tira un **D6**: se fa **1**, un giocatore a caso della squadra diventa **MNG** (se non lo era già).
  - Chi ha **vinto** nello **Stadio di Proprietà** riceve(**D3+FAME**)x**10k** mo.
  - Chi ha **perso** nello **Stadio di Proprietà** perde (**D3-FAME**)x**10k** mo. Gli incassi o le perdite di incassi non possono andare in negativo.
  - Le Squadre che hanno giocato con almeno **1750k TV** devono dedurre **10k** dagli incassi, più altri **10k** per ogni **150k TV** aggiuntivi (20k da 1900k TV, 30k da 2050k TV)

## Trattativa per lo Stadio di Casa(DZ2)

Se desiderano, gli Allenatori possono trattare l'Usufrutto lo Stadio dove hanno giocato (Usufrutto = avere lo **Stadio di Casa**) a **patto che non sia normale**. Quindi tirano **1D6** e aggiungono qualsiasi dei seguenti modificatori applicabili:

	D6	Esito Trattativa
●+1 se la squadra ha <b>vinto</b> la partita.		
●-1 se la squadra ha <b>perso</b> la partita.		
●+2 se la squadra ha uno <b>Sponsor Prestigioso</b>	1-5	Offerta Respinta
●+2 se la squadra ha FanFactor <b>8+</b>		
●+4 se la squadra ha FanFactor <b>13+</b>	6-8	Offerta Accettata, costa tutti incassi del match
<b>NOTA</b> : L'usufrutto dello stadio si può <b>annullare</b> pagando <b>50k</b> mo in qualsiasi momento.	9+	Offerta Accettata, gratis

**NOTA2**: Se **entrambe** le Squadre tentano di ottenere lo **Stadio di Casa**, solo la Squadra che ha ottenuto il **risultato maggiore** con il **D6** + modificatori per il tiro Trattativa lo può ottenere, in caso di parità l'offerta è respinta per entrambe.

## Modifica Fan Factor

- L'Allenatore che ha **vinto** tira **3D6**, altrimenti tira **2D6**.
- Se ha **vinto o pareggiato** e l'esito è **superiore** al suo attuale valore, il FanFactor sale di un punto.
  - Se ha **perso o pareggiato** e l'esito è **inferiore** al suo attuale valore, il FanFactor scende di un punto.

## Trattativa per lo Sponsor(DZ2)

Se desidera, 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 avversaria ha subito almeno 3 CAS o **+3** se ne ha subite almeno 5 (valgono anche Dodge falliti, spinte nella folla, falli, eventi, ecc...).
- +3 se la partita era di Play-off o **+5** se era la Finale.
- Con il risultato **20+**, l'Allenatore Capo può ottenere uno **Sponsor Immediato** o uno **Sponsor Permanente**.
- Se il risultato è **25+** si può ottenere invece uno **Sponsor Prestigioso**.

- Sponsor Immediato**: l'allenatore riceve subito **D6x10k** mo, poi tira un **D6**: se fa **1**, un giocatore a caso della squadra diventa **MNG** (se non lo era già).
- Sponsor Permanente**: vedi la tabella "Calcolo degli Incassi" descritta sopra. Questi sponsor sono **Cumulabili** e si applicano al **match successivo**.
- Sponsor Prestigiosi**:
  - MCMURTY'S BURGER EMPORIUM (Emporio Hamburger Halfling)
  - FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS (Emporio Esplosivi Nanici)
  - STAR INSURANCE GUILD (Assicurazione)
  - STEELHELM'S SPORTING EMPORIUM (Emporio Sportivo)

## Acquisto o Vendita di uno Stadio di Proprietà(DZ2)

- Acquisto Proprietà Stadio**: **250k** mo per acquistare il proprio **Stadio di Casa**.
- Acquisto Proprietà Stadio di Casa** con il Fondo Stadio: Rate da **70k** mo (+**50k** nel Fondo Stadio). Il **Fondo Stadio** viene influenzato **solo** dall'acquisto dello Stadio a **250k** mo, cioè quando si svuota. Si può usare insieme al **Fondo Cassa**.
- Perdere lo Stadio di Casa** (non di Proprietà): Se una squadra che ha uno **Stadio di Casa** perde un match, deve tirare un **D8**. (Puoi avere uno stadio solo, Usufrutto o Proprietà che sia)
- Se il risultato è **maggiore** del FanFactor o è **8**, allora l'Usufrutto è concluso.
- Se il risultato è **minore** di **8**, ogni **30k** spesi possono ridurre di **1** il risultato del **D8**

D6	Esito Vendita
1	<b>Frodati</b> : La squadra vende lo stadio e riceve <b>2D6x10k</b> mo
2-5	<b>Venduto a Rimessa</b> : La squadra riceve <b>100k+2D6x10k</b> mo
6	<b>Pareggio!</b> : La squadra vende lo stadio e riceve <b>250k</b> mo

## Errori Costosi(DZ1)

Se il tuo Fondo Cassa dopo gli acquisti è **maggiore di 100k**, allora tira **D6** e applica il risultato dalla colonna che corrisponde al tuo **Fondo Cassa**.

D6	Fino a 190k	200k - 290k	300k - 390k	400k - 490k	500k+
1	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Grave</b>	<b>Catastrofe</b>	<b>Catastrofe</b>	<b>Catastrofe</b>
2	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Grave</b>	<b>Catastrofe</b>	<b>Catastrofe</b>
3	Crisi Evitata	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Grave</b>	<b>Catastrofe</b>
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Grave</b>
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	<b>Inc. Minore</b>	<b>Inc. Minore</b>
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	<b>Inc. Minore</b>

- Crisi Evitata**: nessuna perdita dal Fondo Cassa.
- Incidente Minore**: perdi **D3x10k** dal Fondo Cassa.
- Incidente Grave**: perdi metà Fondo Cassa (arrotondato per eccesso ai 10k).
- Catastrofe**: il tuo Fondo Cassa è azzerato ad eccezione di **2D6x10k**.