

# LRB 6.0 - Foglio di Riferimento Rapido

## Procedura di inizio partita

- Determinazione delle Condizioni Atmosferiche (2D6)
- Trasferimento del denaro dalla Tesoreria a Borsellino
- Determinazione e ingaggio degli Incentivi
- Determinazione dell'Affluenza
- Determinazione della sequenza di gioco

## 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>Molto Assoluto</b>	<b>-1</b> a tutti i Lanci (palla, bomba, compagno)
4-10	<b>Bel tempo</b>	Nessun effetto
11	<b>Diluvio</b>	<b>-1</b> a tutti i tiri Raccolta e Ricezione e Intercetto
12	<b>Bufera di Neve</b>	Si cade con <b>1-2</b> sul tiro Scatto. Non si possono fare Lanci Lungo e Bomba

## Tesoreria e Borsellino

- Il denaro in Tesoreria **non conta** sul Valore di Squadra
- Entrambe le squadre possono trasferire denaro dalla Tesoreria al Borsellino per acquistare Incentivi, iniziando dalla più forte. Il denaro nel Borsellino **conta** sul Valore di Squadra.

## Determinazione dell'Incentivo

- La squadra col VS più basso riceve una quantità di monete pari alla differenza tra il VS della squadra più forte ed il proprio, con cui acquistare gli Incentivi. Il denaro avanzato viene restituito.
- Entrambi possono acquistare gli Incentivi anche con il denaro della propria Tesoreria.

## Determinazione dell'Affluenza

- Entrambi gli Allenatori tirano **2D6 + Popolarità × 1000**
- Chi ha più tifosi ottiene il Modificatore Tifosi (MT) **+1**
- Se uno ha il doppio o più del doppio dei tifosi dell'altro ottiene il MT **+2**

## Determinazione della sequenza di gioco

- Si tira un **D6** scegliendo pari o dispari.
- Il vincitore può scegliere se calciare o ricevere.
- La squadra che calcia schiera per prima, poi schiera quella che riceve.

## Sequenza del Kick-off

- 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.

## Tiri Dispersione

### Kick-off

A partire dalla casella di destinazione scelta:

- **D8** (direzione) e **D6** (distanza).

### Passaggio non accurato

A partire dalla casella del ricevitore:

- 3 volte **D8** (direzione)

### Rimessa in gioco

A partire dall'ultima casella in cui si trovava la palla prima di uscire:

- **D6** (direzione) e **2D6** (distanza).

In ogni caso la palla:

- non può essere intercettata
- cade e può essere afferrata solo nell'ultima casella

## Incentivi disponibili

Q.tà	Descrizione	Costo	Effetto
-	<b>Mercenari</b>	Variabile	Costano 30.000 mo più di un giocatore normale. Possono avere un'Abilità per 50.000 mo.
0-2	<b>Fuoriclasse</b>	Variabile	Solo quelli ammissibili per la squadra.
0-1	<b>Stregone</b>	150.000 mo	Può lanciare incantesimi. Regole a pag. 51.
0-1	<b>Capocuoco</b>	100.000 mo (Halfling) o 300.000 mo	Ruba i Reroll. Regole a pag. 50.
0-2	<b>Guaritore Vagabondo</b>	100.000 mo	Funziona come un normale Guaritore. Regole pag. 17
0-1	<b>Igor</b>	100.000 mo	Consente di Rerollare un tiro Rigenerazione. Regole pag. 50
0-3	<b>Bustarella</b>	50.000 mo (Goblin) o 100.000 mo	Annula un'espulsione (per Fallo o Arma segreta) al <b>2+</b>
0-2	<b>Ragazza Bloodweiser</b>	50.000 mo	Ciascuna dà un <b>+1</b> al tiro D6 per passare da KO a riserve
0-4	<b>Allenamento Addizionale</b>	100.000 mo	Ciascuno consente di avere un Reroll di squadra aggiuntivo

- Mercenari e Fuoriclasse contano sul totale di 16 giocatori disponibili
- Tutti gli Incentivi lasciano la squadra alla fine della partita

## Tabella del Kick-off

2D6	Esito	Effetto
2	<b>Becca L'Arbitro</b>	Ciascuna squadra riceve una Bustarella da usare prima della fine della partita
3	<b>Rissa</b>	Sposta avanti o indietro il segnalino del turno. Regole a pag. 19.
4	<b>Difesa Perfetta</b>	La squadra che calcia può ripiazzarsi
5	<b>Calcio Alto</b>	Un giocatore della squadra che riceve e che non è in una ZdP avversaria può mettersi nella casella di atterraggio della palla
6	<b>Tifo Assordante</b>	Entrambi tirano <b>D3+MT+Cheerleaders</b> - il vincitore riceve un Reroll
7	<b>Cambia il Tempo</b>	Si ripete il tiro per le Condizioni Atmosferiche. Se il tempo non cambia, il Kick-off subisce un ulteriore dispersione ( <b>D8</b> ) prima di toccare terra
8	<b>Allenamento Brillante</b>	Entrambi tirano <b>D3+MT+Assistenti Allenatori</b> - il vincitore riceve un Reroll
9	<b>Fregati!</b>	Tutti i giocatori della squadra che riceve si possono spostare di una casella in qualsiasi direzione ignorando le ZdP avversarie
10	<b>Blitz</b>	Tutti i giocatori della squadra che calcia che non sono in una ZdP avversaria possono fare un'Azione.
11	<b>Lancio di Sassi</b>	Entrambi tirano <b>D6+MT</b> - il vincitore tira un sasso. Un giocatore avversario scelto a caso subisce un tiro Infortunio
12	<b>Invasione di Campo</b>	Entrambi tirano <b>D6+MT</b> per ciascun giocatore avversario in campo. Ogni esito di 6+ mette il giocatore Stordito in campo.

## Tabella del Tiro Agilità e Modificatori

AG	1	2	3	4	5	6+	Lanciare (palla e bomba)	Ricevere (palla e bomba)
Successo con	6+	5+	4+	3+	2+	1+	Passaggio Veloce	lancio accurato, hand-off
<b>Smarcarsi</b>							Passaggio Corto	lancio non accurato, rimbalzo o rimessa
di base							Passaggio Lungo	per ogni ZdP sul ricevitore
per ogni ZdP sulla casella di destinazione							Passaggio Bomba	
<b>Raccogliere la palla</b>							per ogni ZdP sul lanciatore	<b>Balzo (Abilità)</b>
di base								Il giocatore possiede l'Ab. <i>Gambe lunghe</i>
per ogni ZdP sulla casella della palla							<b>Lanciare (compagni)</b>	<b>Lancio sicuro (Abilità)</b>
<b>Intercettare un Lancio</b>							Passaggio Veloce	Nessun modificatore applicabile
di base							Passaggio Corto	<b>Salta su (Abilità)</b>
per ogni ZdP sul giocatore che intercetta							per ogni ZdP sul lanciatore	Per tornare in piedi e effettuare un Blocco
<b>ZdP</b> = Zona di Placcaggio avversaria							• Passaggi Lungo e Bomba non ammessi	<b>Sguardo Ipnotico (Abilità)</b>
							<b>Atterrare (lancio di compagno)</b>	per ogni ZdP sul giocatore (vittima escl.)
							per ogni ZdP sulla casella di atterraggio	

## Esito del tiro Blocco

DB	D6	Esito	Effetto
	1	<b>Attaccante Atterrato</b>	L'Attaccante viene Atterrato
	2	<b>Entrambi Atterrati</b>	Entrambi i giocatori vengono Atterrati, a meno che non utilizzino <i>Blocco</i>
	3-4	<b>Difensore Spinto</b>	Il Difensore viene Spinto indietro
	5	<b>Difensore Sbilanciato</b>	Il Difensore viene Spinto indietro e Atterrato, a meno che non utilizzi <i>Smarcarsi</i>
	6	<b>Difensore Atterrato</b>	Il Difensore viene Spinto Indietro e Atterrato

## Atterramenti e Infortuni

Quando un giocatore viene Atterrato l'Allenatore avversario può vedere se si è fatto male, con questa procedura:

- Effettua un tiro Armatura (**2D6**).
- Se l'esito è pari o inferiore al VA, il giocatore è Steso (faccia in su). Se l'esito è maggiore, il giocatore subisce il Tiro Infortunio.
- Effettua il Tiro Infortunio (**2D6**) ed applica i risultati.
- Se ottieni una Ferita (10+) il giocatore subisce un Tiro Ferita
- Effettua il Tiro Ferita (**D68**) ed applica i risultati.

## Tiro Infortunio

2D6	Esito	Effetto
2-7	<b>Stordito</b>	Giocatore a faccia in giù sul campo. Si può girare alla fine del proprio turno successivo.
8-9	<b>KO</b>	Giocatore nel settore KO della panchina. Può uscire all'inizio di ogni drive successivo.
10-12	<b>Ferito</b>	Giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina e subisce il tiro Ferita.

## Tiro Ferita

D68	Esito	Effetto
11-38	<b>Fatto male</b>	Il giocatore perde il resto della partita.
41-48	<b>Perde la prossima</b>	Il giocatore perde il resto della partita e la partita successiva.
51-52	<b>Infortunio Cronico</b>	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce un Infortunio Cronico.
53-54	<b>-1 MO</b>	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 MO.
55-56	<b>-1 VA</b>	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 VA.
57	<b>-1 AG</b>	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 AG.
58	<b>-1 FO</b>	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 FO.
61-68	<b>Morto</b>	Il giocatore è morto, e deve essere cancellato dalla Lista di Squadra alla fine della partita.

## Falli

- Il Fallo viene individuato se il Tiro Armatura o il tiro Infortunio hanno un esito di dadi doppi.
- Non è possibile Litigare con l'Arbitro per annullare la chiamata ma è possibile utilizzare una Bustarella.

## Avanzamenti

2D6	Effetto
2-9	Nuova Abilità (Normale o Doppio)
10	+1 MO o +1 VA o Nuova Abilità (Normale o Doppio)
11	+1 AG o Nuova Abilità (Normale)
12	+1 FO o Nuova Abilità (Normale o Doppio)

- 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.

## Modifiche al Valore dei Giocatori

Avanzamento	Modifica al Valore
Nuova Abilità Normale	+ 20.000 mo
Nuova Abilità Doppio	+ 30.000 mo
+1 MO o +1 VA	+ 30.000 mo
+1 AG	+ 40.000 mo
+1 FO	+ 50.000 mo

## Procedura di fine partita

- Assegnazione dei Punti Fuoriclasse e degli Avanzamenti
- Aggiornamento della Lista di Squadra
  - cancellazione dei giocatori morti
  - modifica del valore dei giocatori che hanno avuto un Avanzamento
  - calcolo degli Incassi
  - trasferimento denaro avanzato da Borsellino a Tesoreria e detrazione delle Spese di Gestione
  - modifica della Popolarità
  - ingaggio e/o licenziamento nuovi Giocatori, Staff o Reroll
  - ingaggio o allontanamento Giocatori Vagabondi
  - inserimento nuovi Giocatori Vagabondi
  - calcolo del Valore di Squadra aggiornato.

## Calcolo degli Incassi

- Ciascun Allenatore riceve **D6 + MT x 10.000 mo**
- Il vincitore riceve **+1** al dado e può Rerollare il tiro.
  - In caso di pareggio entrambe le squadre ricevono **+1** al dado.

## Modifica della Popolarità

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

## Giocatori Vagabondi

Se la squadra ha meno di 11 giocatori **disponibili per la partita successiva** può ingaggiare gratuitamente Giocatori Vagabondi (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.

## Punti Fuoriclasse

per Passaggio Completato	<b>1</b> PF
per Ferita	<b>2</b> PF
per Intercetto	<b>2</b> PF
per Touchdown	<b>3</b> PF
per Migliore in Campo	<b>5</b> PF

PF	Titolo	Tiri Avanzamento
<b>0-5</b>	Esordiente	nessuno
<b>6-15</b>	Esperto	uno
<b>16-30</b>	Veterano	due
<b>31-50</b>	Fuoriclasse Emergente	tre
<b>51-75</b>	Fuoriclasse	quattro
<b>76-175</b>	Superstar	cinque
<b>176+</b>	Leggenda	sei

## Abilità

### Generali

Arresto	Lottare
Blocco	Marcare
Calcio	Placcaggio
Furia	Presca sicura
Gioco sporco	Pro
Incosciente	Ritorno Kick-off
Interferenza	Rubar palla

### Agilità

Balzo	Ricezione in tuffo
Fallo furtivo	Saltar su
Piè fermo	Scattare
Placcaggio in tuffo	Schivare
Ricevere	Smarcarsi

### Passaggio

Accurato	Nervi d'acciaio
Capitano	Passare
Lancio disperato	Scaricare
Lancio sicuro	

### Forza

Blocco multiplo	Massiccio
Braccio forte	Pelle dura
Colpo possente	Rompere marcatura
Guardia	Schiacciare
Inarrestabile	Trascinare

### Mutazioni

Artigli	Fastidioso
Braccia in più	Gambe lunghe
Coda prensile	Manona
Corna	Repellente
Due teste	Tentacoli