

FOGLIO RIASSUNTIVO

TABELLA DEL KICKOFF e CONDIZIONI ATMOSFERICHE

2 GET THE REF - Becca l'Arbitro!: Ciascuna squadra riceve una Bustarella addizionale da usare nel corso della partita.

3 RIOT - Rissa: Se uno dei segnalini del Turno delle due squadre si trova sul turno 8 entrambe le squadre lo muovono indietro di un turno.

Se nessuna delle due squadre ha ancora iniziato il primo turno o uno dei due segnalini si trova sul turno 1, i segnalini di entrambe le squadre vengono portati avanti di un Turno.

Altrimenti lancia un D6. Con un esito di 1-3 i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati avanti di un Turno. Con un esito di 4-6 i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un Turno

4 PERFECT DEFENSE - Difesa Perfetta: l'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori – in altre parole può schierarli nuovamente. La squadra che riceve deve rimanere nello schieramento deciso dal proprio Allenatore

5 HIGH KICK - Calcio Alto: Qualsiasi giocatore della squadra in ricezione che non si trovi in una Zona di Placcaggio avversaria può essere spostato nella casella dove atterrerà la palla, indipendentemente dal suo valore di MO, a patto che la casella non sia occupata

6 CHEERING FANS - Tifo Assordante: Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge il proprio MT ed il numero di Cheerleader al risultato. La squadra che ottiene il valore più alto riceve un Reroll addizionale per questo tempo. Se entrambe le squadre ottengono lo stesso risultato, ottengono entrambe un Reroll

7 CHANGING WEATHER - Cambia il Tempo: esegui un nuovo lancio sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche. Applica gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove Condizioni Atmosferiche sono di "Bel tempo" allora un leggero sbuffo di

vento fa disperdere la palla di una casella addizionale prima di toccare terra

8 BRILLANT COACHING - Allenamento Brillante: Ciascun Allenatore lancia un D3 e aggiunge al risultato il proprio MT e il numero di Assistenti Allenatori che possiede. La squadra con il totale più alto ottiene un Reroll addizionale. In caso di pareggio, entrambe le squadre ottengono il Reroll

9 QUICK SNAP - Fregati!: Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella. Si tratta di un Movimento libero che può essere effettuato in qualsiasi casella libera adiacente al giocatore, ignorando le Zone di Placcaggio. Può essere utilizzata per penetrare nella meta campo avversaria

10 BLITZ - Blitz!: La squadra che calcia ottiene un turno aggiuntivo: comunque tutti i giocatori che si trovano all'interno di Zone di Placcaggio avversarie all'inizio di questo turno gratuito non possono effettuare un'Azione. La squadra che calcia può usare i Reroll di squadra durante questo turno. Se un qualsiasi giocatore provoca un Turnover, il turno aggiuntivo termina immediatamente

11 THROW A ROCK - Lancio di Sassi: Ciascun Allenatore lancia un D6 e aggiunge il proprio MT al risultato. i tifosi di quello che ottiene il valore più alto sono quelli che tirano il masso. Un pareggio significa che entrambe le squadre sono colpite. Scegli casualmente un giocatore dell'altra squadra che viene colpito (possono essere colpiti solo i giocatori in campo) e tira per gli effetti direttamente sulla Tabella degli Infortuni. Non è richiesto alcun tiro Armatura

12 PITCH INVASION - Invasione di campo: Ciascun Allenatore lancia un D6 per ciascun giocatore avversario in campo, aggiungendo il proprio MT al risultato. Con un esito di 6 o più dopo le modifiche il giocatore rimane a terra Stordito (i giocatori con Palla e catena finiscono normalmente KO). Un esito di 1 prima di aggiungere il MT non avrà comunque effetto.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE PRIMAVERILI dal 21 marzo al 21 giugno

2 Rugiada del Mattino: Qualsiasi giocatore che prova a fare un Go For It! scivola e viene Atterato con un risultato di 1-2, e qualsiasi tentativo di Raccogliere la palla ha un modificatore di -1.

3 Fiori che Sbocciano: L'arbitro è affetto dalla febbre da fieno ed è costretto a cercare un rifugio. I giocatori non possono essere espulsi per i falli anche se si ottiene un doppio con il lancio dei dadi sul tiro Armatura o Infortunio.

4-10 Temperato: Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.

11 Nebbia Fitta: La visibilità è bassa. I giocatori possono muoversi al massimo di 6 caselle, sebbene possono fare Go For It! dopo le 6 caselle. Inoltre possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti.

12 Venti Impetuosi: Tirare un D6 ogni volta che un giocatore desidera usare una ReRoll di squadra. Con un risultato di 2+ può usarlo normalmente. Con un risultato di 1, si applica il risultato originale, ma il ReRoll non è perso e non conta come uso di un ReRoll per il turno.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE ESTIVE dal 22 giugno al 22 settembre

2 Caldo Soffocante: Tirare 1D6 per ogni giocatore alla fine di ogni Drive. Con un esito di 1 il giocatore va in panchina, non è disponibile per il prossimo kick-off

3 Astrogranito Sciolto: I giocatori che tentano un Go For It! possono muovere una casella in meno di quelle previste normalmente.

4-10 Bel Tempo: tempo splendido per giocare a Blood Bowl.

11 Raggi Solari Accecanti: Possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti, e con un modificatore -1 a causa dei raggi solari accecanti.

12 Monson: Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla, inoltre questa rimbalza di una casella aggiuntiva in una direzione casuale quando rimbalza.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE NORMALI

2 Caldo Soffocante: è talmente caldo e umido che alcuni giocatori svengono per collassi causati dalla fatica. Lancia 1D6 per ogni giocatore sul campo al termine di ogni Tempo e dopo ogni Touchdown. Con un risultato di 1 il giocatore sviene e non può essere schierato per il Calcio d'Inizio successivo.

3 Molto Assolato: un giorno splendido, ma il sole accecante provoca una penalità di -1 a tutti i tentativi di lanciare la palla.

4-10 Bel Tempo: Tempo perfetto per il Blood Bowl.

11 Diluvio: piove, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo provoca una penalità di -1 su tutti i tentativi di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.

12 Tormenta: c'è freddo e nevia! Il ghiaccio sul campo significa che ogni giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e finisce Atterato con un esito di 1-2, mentre la neve significa che possono essere tentati Lanci solo alle distanze di Veloce e Corto.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE AUTUNNALI dal 23 settembre al 21 dicembre

2 Campo Ricoperto di Foglie: Quando un giocatore è atterato sottrarre uno dal risultato del tiro Armatura

3 Freddo Autunnale: Sottrarre uno dal risultato del tiro per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.

4-10 Temperato: Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.

11 Acquazzone: Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.

12 Venti Forti: Tirare usando la sagoma di deviazione per determinare la direzione del vento. Durante i Kick Off e i passaggi inaccurati, la palla devierà prima un D3 nella direzione del vento per poi rimbalzare normalmente.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE INVERNALI dal 22 gennaio al 20 marzo

2 Venti Ululanti: Qualsiasi tentativo di passaggio ha un modificatore addizionale di -1. Ogni Allenatore Capo tira un D6 (ripetendo i pareggi); il vento soffia verso la Zona di Meta del giocatore che perde. Ogni volta che la palla devia per un Kick Off o un passaggio inaccurato verrà spinta lungo il campo. Prima di effettuare il tiro Deviazione colloca la sagoma Rimessa Laterale sulla palla, in modo che il risultato 3-4 punti nella stessa direzione del vento, poi tira un D6 e muovi la palla di una casella nella direzione corrispondente. Ripeti questa procedura una seconda volta, poi fai deviare la palla come di consueto.

3 Gelo: Ogni volta che un giocatore viene Atterato, aggiungi 1 al risultato del tiro Armatura.

4-10 Fresco: Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Cambia il Tempo sulla tabella del Kick Off.

11 Nevicata Pesante: Ogni volta che un giocatore effettua una azione di Blitz, la sua Forza è ridotta di 1 per la durata di quell'Azione.

12 Tormenta: Qualsiasi giocatore che prova a muoversi di una casella extra (Go For It!) scivola e viene Atterato con un risultato di 1-2, e possono essere tentati solo passaggi Veloci o Corti.

TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE DEL SOTTOSUOLO

2 Ebollizione Sotterranea: Tutti i giocatori sul campo sottraggono 1 dal loro MO, ma possono tentare di Scattare una volta in più quando si muovono (tre volte o quattro se hanno l'abilità Sprint)

3 Fosco: I passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale (arrivando rispettivamente a -2 e -3). Inoltre, i giocatori che tentano di Scattare per la seconda volta durante un'Azione (o per la terza volta se hanno l'abilità Sprint) inciampano e sono Atterati con 1 e 2 sul tiro di dado.

4-10 Non Male: E' considerato come "Bel Tempo" ai fini del risultato

11 Geyser Termale: Se un giocatore della tua squadra è Atterato (non solo collocato Prono), tira un D6. Con 1, si apre un geyser termale e viene scagliato in aria. Fallo deviare di D3 caselle in una direzione casuale (ignorando le caselle su cui passa). Se atterra su una casella occupata, continua a spostarlo nella stessa direzione finché non atterra in una casella vuota o esce dal campo. Quando effettuati il tiro infortunio per il giocatore scagliato in aria, aggiungi +2 al risultato

12 Attività Sismica: Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza uguale o superiore a 5. Se il risultato è 6 o più, dall'alto piovono rocce. Ogni Allenatore tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie uno dei propri giocatori, quel giocatore e Qtterrato da una pietra caduta e l'Allenatore Avversario effettua un tiro infortunio. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!

STADI DI BLOODBOWL

2-3 Tirare un D6 sulla tabella delle superfici inusuali di gioco

4-5 Tirare un D6 sulla tabella degli stadi mediocri

6-8 La partita sta avvenendo in uno stadio normale

TABELLA DELLE SUPERFICI INUSUALI

1 Acquittrino. Se un giocatore cade a terra mentre effettua un Go For It o mentre si Smarca, sottrarre 1 dal risultato del tiro di armatura. Inoltre, ogni volta che un giocatore si riprende dall'essere stordito, lancia un D6. Con un risultato di 1, stare a faccia in giù nell'acqua non lo ha affatto favorito, e rimane stordito per un altro turno

2 Campo Inclinato. All'inizio del primo Drive, lanciare un D6. Con 1-3, il campo è inclinato verso la zona di meta della squadra che riceve, e con 4-6, è inclinato verso la zona di meta della squadra che calcia. Ogni volta che il pallone rimbalza, non disperdere la palla come di consueto; Invece, utilizzare la sagoma della rimessa in campo, orientata in modo che i risultati 3-4 puntino verso la pendenza. Inoltre, i giocatori possono tentare di effettuare un Go For It addizionale, fintanto che li avvicina alla zona di meta in fondo alla pendenza. A meta tempo, le squadre si scambiano e l'inclinazione pende nel modo opposto

3 Ghiaccio. Dopo che una palla rimbalza, si muove un'altra casella nella stessa direzione. Inoltre, ogni volta che un giocatore cade, scivola in una direzione casuale (utilizzare la sagoma di dispersione e il D8). Se scivolano in una casella occupata, non si muovono. Se scivolano fuori dal campo, si effettua un tiro infortunio per loro normalmente. Se scivolano in una casella con una palla, la palla rimbalza.

4 Astrogranito. Aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri armatura. In aggiunta, se un giocatore fallisce un Go For It, lancia un D6. Con 1, 2 o 3, cade normalmente. Con un 4, 5 o 6, il giocatore rimane fermo e non c'è alcun turnover, ma non può tentare di effettuare nuovamente Go For It per questa azione

5 Fondo Sconnesso. Tutti i giocatori soffrono di una penalità di -1 al proprio MA per la durata di questa partita, fino ad un minimo di 3. Tuttavia, i giocatori possono effettuare Go For It una volta in più del normale (tre volte per la maggior parte dei giocatori o quattro se un giocatore ha l'abilità sprint)

6 Pietra solida. Se la palla rimbalza in una casella non occupata, rimbalza una volta in più. Inoltre, aggiungere 1 al risultato di tutti i tiri Infortunio

TABELLA DEGLI STADI MEDIOCRI

1 Funzionari apatici. Ogni squadra riceve una bustarella bonus per entrambi i due tempi di gioco

2 Stand stupefacenti. Alla fine di ogni Drive, ogni allenatore lancia un D6. Se il risultato è un 1, i loro tifosi ne hanno avuto abbastanza e se ne vanno, riducendo l'MT della squadra di 1 - questo può diventare negativo. Notare tuttavia che l'MT della squadra vincitrice alla fine della partita non può essere inferiore a 0!

3 Trappole scoperte. Se un giocatore si muove in una casella trappola (volontariamente o in altri modi), si viene contati come se fossero stati spinti nel pubblico. Se la palla si muove in una casella trappola, viene buttata indietro da un inserviente, disperdere la palla di un D6 di caselle in una direzione casuale

4 Righe Sbiadite. Quando la squadra che calcia si schiera per il Drive, può scegliere di trattare la loro linea di scrimmage come la linea normale di scrimmage, o una fila di caselle più indietro nella propria meta, o una fila di caselle nella meta dell'altra squadra. Questo crea una linea di meta campo temporanea per questo kick-off che la squadra ricevente deve rispettare al momento dello schieramento dei propri giocatori e che viene utilizzata per l'assegnazione di un touchback.

Inoltre, il limite di due giocatori per fascia durante lo schieramento non si applica a nessuna delle due squadre

5 Esposizione Disperata. Nella fase incassi e Fan Factor del post partita, ogni squadra riceve un ammontare di monete d'oro uguale al tiro di un D6x10.000 (effettuare un solo tiro e applicare il risultato a entrambe le squadre)

6 Dungeon Mal Costruiti. All'inizio di ogni Drive, quando si tira per vedere se i giocatori nel settore KO tornano nel settore Riserve, ogni allenatore lancia anche un D6 per ciascuno dei suoi giocatori che è stato espulso per qualsiasi ragione (fallo, usando un'arma segreta o qualsiasi altra cosa). Con un risultato di 5 o 6, il giocatore torna nel settore delle riserve e può essere utilizzato d'ora in poi normalmente

9-10 Tirare un D6 sulla tabella degli stadi di lusso

11-12 Tirare un D6 sulla tabella della folla locale

TABELLA DEGLI STADI DI LUSO

1 Bancarelle di Mercee. Durante la fase di incassi e Fan Factor del post partita, ogni allenatore tira un D3 extra e lo aggiunge alla vincita totale

2 Reputazione Spettacolare. Durante il pre partita quando si scelgono gli incentivi, ogni allenatore lancia un D6, il risultato si somma e si moltiplica per 10.000. Il risultato sono incentivi in monete d'oro extra. Ogni squadra guadagna lo stesso ammontare di denaro

3 Studio di Trasmissione. Gli Starplayer possono essere assunti per il gioco come un incentivo a 50.000 monete d'oro in meno del loro valore standard (minimo 10.000). Inoltre, quando si determina le modifiche al Fan Factor durante la fase di incassi e Fan Factor del post partita, aggiungere 3 al risultato del tiro di ciascun dado

4 Apotecari sul Posto. Ogni squadra ha un Apotecario gratuito per l'utilizzo durante la partita. In aggiunta a qualsiasi Apotecario che possono avere sul loro foglio di squadra. Se alla squadra è vietato l'uso di un Apotecario, otterra invece un roroll di squadra bonus

5 Campo chiuso. I giocatori non possono essere spinti fuori dal campo. Se un giocatore esce dal campo per qualsiasi motivo, viene invece spinto contro muro dello stadio (che, nella maggior parte dei casi, è ornato di punte!). Il giocatore cade nella casella da cui è stato spinto e un tiro armatura viene effettuato per loro. Inoltre, la palla non può uscire fuori dal campo, se lo fa, torna indietro. La si rimette in gioco usando la sagoma per la rimessa in gioco normalmente, ma la palla si muove solo di un D3 anziché 2D6 caselle

6 Posti Vip. All'inizio di ogni drive dopo il primo, ogni giocatore lancia un D3 e aggiunge il proprio MT. Se il risultato è superiore al numero di reroli che hanno attualmente, ottengono un roroll di squadra bonus

TABELLA DELLA FOLLA LOCALE

1 Maniaci Ubriacchi. Prima di tirare sulla tabella del kick-off, lanciare un D6. Se il risultato è un 1 (o un 1 o 2 nel secondo tempo o in un tempo supplementare), non tirare sulla tabella del kick off. Invece, lancia un altro D6. Con un risultato di 1 e GET THE REF, con un risultato di 2-3 e RIOT, con un risultato di 4-5 e THROW A ROCK e con un risultato di 6 e PITH INVASION

2 Gentaglia Chiassosa. L'MT di entrambi gli allenatori è aumentato di 1, fino ad un massimo di +2. Inoltre, se un giocatore viene spinto nel pubblico, aggiungere 1 al risultato del tiro infortunio

3 Tifosi So-Tutto-Lo. Se un giocatore fa un'azione di fallo che comporta che il giocatore bersaglio viene rimosso dal campo e che il giocatore che ha commesso il fallo non viene visto, lancia un D6. Con 1, 2 o 3, l'indignazione urlata della folla convince l'arbitro e il giocatore viene espulso come se avessero tirato un doppio sul tiro armatura o infortunio

4 Pacifisti. Se un giocatore subisce un infortunio per un risultato sulla tabella del kick off, tira un D6. Con un risultato di 4+, il risultato viene ignorato. Inoltre, se un giocatore viene spinto nella folla, tira un D6. Con un risultato di 4+, vengono messi direttamente nelle riserve

5 I tifosi del tempo. All'inizio di ogni drive, tira un D6. Con un 1 o 2, un gran numero di tifosi è uscito mentre si giocava e a ciascun giocatore diminuisce l'MT di 1, questo può portarlo anche in negativo, tuttavia,

l'MT della squadra vincitrice della partita non può essere inferiore a 0! Inoltre, se la palla esce dal campo, potrebbe richiedere più tempo per essere rimessa in gioco. Tira un D6, sottraendo 1 per ogni volta che i tifosi hanno lasciato questa partita. Con un risultato di 4+, la palla viene rimessa in gioco normalmente. In caso contrario, la palla viene rilanciata in

campo alla fine del turno successivo (a meno che il drive non finisca nel frattempo). In entrambi i casi, la palla è rimessa in gioco dal quadretto da cui ha lasciato il campo

6 Solenne e silenzioso. Durante il gioco, ogni MT è conteggiato come 0 (viene utilizzato come normale nella sequenza post partita) le cheerleaders non hanno alcun effetto sui risultati di kick off. Se un giocatore viene spinto nella folla, può tornare in campo dopo che il giocatore che ha effettuato la spinta ha deciso se seguire o no. L'allenatore del giocatore spinto lo riporta sul campo in una casella che è

a) adiacente al bordo campo e
b) il più vicino possibile al quadretto lasciato quando è stato spinto fuori dal campo
Se sono stati fatti cadere quando sono stati spinti fuori, vengono posti faccia in giù e subiscono un tiro armatura normalmente. Altrimenti, tornano a giocare in piedi

AGILITA' GIOCATORE	1	2	3	4	5	6+
TIRO DEL DADO	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Catch

- +1 ricezione passaggi accurati
- 0 ricezione passaggi inaccurati, kick-off, rimbalzi, rimesse laterali
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella in cui si riceve

Hand-Off

- +1 ricezione hand-off
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella in cui si riceve

Intercetto

- 2 tentare un intercetto
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella in cui si tenta l'intercetto

Dodge

- +1 quando si effettua un dodge
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella in cui ci si dirige

Raccolta Palla

- +1 quando si raccoglie
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella della palla

Pass

- +1 passaggi veloci
- 0 passaggi corti
- 1 passaggi lunghi
- 2 passaggi bomba
- 1 per ogni tackle zone avversaria nella casella da cui si lancia
- 1 se a lanciare è uno stunty
- 1 lancio del compagno

INFORTUNI e FERITE

2D6	Esito
2-7	Stordito (Stunned) – il giocatore finisce a faccia in giù. Tutti i giocatori a faccia in giù vengono ribaltati a faccia in su alla fine del loro turno di squadra successivo, anche se ha luogo un Turnover. Un giocatore non può essere ribaltato nel turno in cui è finito a faccia in giù. Una volta girato a faccia in su, il giocatore può rialzarsi nel turno successivo secondo le normali regole.
8-9	K.O. – il giocatore finisce nel settore K.O. della Panchina. Al prossimo Kickoff, prima di schierare qualunque giocatore, l'Allenatore lancia un dado per ogni giocatore che è finito K.O. Con un risultato di 1-3 il giocatore deve restare nel settore KO e non può essere usato, anche se è possibile effettuare un altro tentativo al Kick-off successivo. Con un esito di 4-6 il giocatore può tornare nel settore delle Riserve ed essere utilizzarlo normalmente.
10-12	Ferito (Casualty) – Togli il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della panchina. Il giocatore deve perdere il resto della partita. Nelle partite di Lega devi effettuare un tiro sulla Tabella delle Ferite per scoprire che cosa è successo esattamente al giocatore

D68	Effetto
11-38	Nessun effetto permanente
41-48	Perde la prossima
51-52	Infortunio cronico
53-54	-1 MO
55-56	-1 VA
57	-1 AG
58	-1 FO
61-68	Morto!

PUNTI SPP e AVANZAMENTI

Per Passaggio Completato	1 SPP	
Per Ferita	2 SPP	
Per Intercetto	2 SPP	
Per Touchdown	3 SPP	
Per Migliore in Campo	5 SPP	
SPP	Titolo	Skill Aggiuntive
0-5	Matricola	0
6-15	Esperto	1
16-30	Veterano	2
31-50	Fuoriclasse Emergente	3
51-75	Fuoriclasse Quattro	4
76-175	Superstar	5
176+	Leggenda	6

2D6	Esito
2-9	Nuova Abilità
10	Aumento di MO o AV di 1 punto o Nuova Abilità
11	Aumento di AG di 1 punto o Nuova Abilità
12	Aumento di FO di 1 punto o Nuova Abilità

TABELLA DEI MODIFICATORI DEL VALORE

+ 20.000	Nuova Abilità
+ 30.000	Abilità ottenuta con dadi doppi
+ 30.000	+1 MO o +1 AV
+ 40.000	+1 AG
+ 50.000	+1 FO

SPESE DI GESTIONE

Valore	Spese	Valore	Spese
<1.750.000	0	2.200.000 – 2.340.000	40.000 mo
1.750.000 – 1.890.000	10.000 mo	2.350.000 – 2.490.000	50.000 mo
1.900.000 – 2.040.000	20.000 mo	2.500.000 – 2.640.000	60.000 mo
2.050.000 – 2.190.000	30.000 mo	Per ogni 150.000	+ 10.000 mo ciasc

ERRORI COSTOSI

D6	100.000 – 190.000	200.000 – 290.000	300.000 – 390.000	400.000 – 490.000	500.000 +
1	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe	Catastrofe	Catastrofe
2	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe	Catastrofe
3	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore	Catastrofe
4	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente maggiore
5	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore	Incidente minore
6	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Crisi scongiurata	Incidente minore

SPESE MANTENIMENTO STARPLAYER A PARTITA

Costo Star Player	Mantenimento
Meno di 100.000	20.000 mo
110.000 – 150.000	30.000 mo
160.000 – 200.000	40.000 mo
210.000 – 300.000	50.000 mo
310.000 +	60.000 mo

Regular Throwing Ranges

13	B	B																		
12	B	B	B	B	B															
11	B	B	B	B	B	B	B													
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B											
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B										
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B									
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B									
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B								
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B								
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B							
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B						
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B						
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B					
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B					
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						

- T Thrower's Square
- L Long Pass Range
- Q Quick Pass Range
- B Long Bomb Pass Range
- S Short Pass Range