

SEQUENZA PRE-PARTITA

- Tira per la scelta dell'Arbitro
- Tira per la scelta casuale dello Stadio
- Tira sulla Tabella del Clima
- Determinazione ed ingaggio degli Incentivi :
 - FUSTI BLOODWEISER (0-2) – 50K
 - MAZZETTA (0-3) – 100K
 - ALLENAMENTO INTENSIVO (0-4) – 100K
 - CAPOCUOCO HALFLING* (0-1) 100K* – 300K
 - IGOR* (0-1) – 100K *solo squadre sfera NON MORTI
 - MERCENARI (illimitati) – prezzi vari
 - STAR PLAYERS (0-2) – prezzi vari
 - APOTECARI NOMADI (0-2) – 100K
 - CARTE SPECIALI PLAY (0-5) – prezzi vari
 - ASSISTENTI STAFF FAMOSI (0-2) prezzi vari
 - ASSISTENTI STAFF RAZZA (0-1) – prezzi vari
 - CARTE WINTERBOWL (0-1) – prezzi vari
 - STAFF A BORDO CAMPO ADDIZIONALE ILLIMITATO - 20K
 - MAGO DEL CLIMA (0-1) – 30K
- Pesca le carte Special Play
- Determinazione numero Tifosi e FAMA
- Tira per il Calcio d'Inizio

TABELLA COSTI CARTE SPECIAL PLAY COME INCENTIVI

Mazzo	Prezzo
Caos Vario (Miscellaneous Mayhem)	200.000 gp
Gesta Eroiche (Heroic Feats)	100.000 gp
Memorabilia Magiche (Magical Memorabilia)	100.000 gp
Benefici dell'Allenamento (Benefits of Training)	100.000 gp
Eventi Casuali (Random Events)	50.000 gp
Trucchi Sporchi (Dirty Tricks)	50.000 gp

TABELLA PESCA CARTE SPECIAL PLAY

Valore di Squadra più Alto	Pesca	Tieni
Fino a 995.000 gp	2	1
Da 1.000.000 a 1.990.000 gp	3	2
Da 2.000.000 a 1.990.000 gp	4	3
3.000.000 gp o più	5	4

SEQUENZA POST-PARTITA

- Assegnazione dei punti Star Player, MVP e tiri Miglioramento
- Aggiornamento delle caratteristiche di Squadra (Team)
- Calcolo degli Ricompense: vedi voce Entrate Varie sul report partita
- Tentativo acquisizione Usufrutto di uno Stadio
- Modifica del Fattore Campo
- Tentativo acquisizione Sponsors
- Acquisto o Vendita di uno Stadio di proprietà
- Rimozione Giocatori Morti
- Ingaggio e/o Licenziamento Giocatori, Staff di Allenamento e Ripetizioni (Reroll)
- Ingaggio e/o Licenziamento Journeymen (Giocatori Vagabondi)
- Saldo Costi Extra Starplayer a Roster
- Tiro Errori Costosi (se il tesoro accumulato è > 100K):
 - Crisi evitata – non si perde denaro
 - Incidente minore – perdi 1d3 x 10K
 - Incidente grave – perdi metà oro (arrotondato per eccesso ai più vicini 10k)
 - Catastrofe – perdi tutto l'oro tranne 2d6 x 10k

CALCOLO DELLE RICOMPENSE

- Ciascun Allenatore riceve 1D6 + FAMA x 10.000 Pezzi Oro (gp)
- Il vincitore riceve +1 al dado e può ripetere il tiro
 - In caso di pareggio entrambe le squadre ricevono +1 al dado

ERRORI COSTOSI

D6	Fino a 190k	Da 200k a 290k	Da 300k a 390k	Da 400k a 490k	500k +
1	Incidente minore	Incidente grave	Catastrofe	Catastrofe	Catastrofe
2	Incidente minore	Incidente minore	Incidente grave	Catastrofe	Catastrofe
3	Crisi evitata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente grave	Catastrofe
4	Crisi evitata	Crisi evitata	Incidente minore	Incidente minore	Incidente grave
5	Crisi evitata	Crisi evitata	Crisi evitata	Incidente minore	Incidente minore
6	Crisi evitata	Crisi evitata	Crisi evitata	Crisi evitata	Incidente minore

MODIFICA DEL FATTORE CAMPO

L'Allenatore Capo che ha vinto tira 3D6, se il risultato è maggiore del suo attuale Fattore Campo, gli aumenta di 1;

L'Allenatore Capo che ha perso o pareggiato tira 2D6;

- Se ha perso ed il risultato è minore del suo Fattore Campo lo riduce di 1; - In caso di pareggio se il risultato è maggiore del suo Fattore Campo, gli aumenta di 1, se è minore gli diminuisce di 1;

TABELLA ACQUISIZIONE SPONSORS

Se desidera l'Allenatore Capo può cercare di ottenere uno Sponsor, lanciando un D16 aggiungendo il suo Fattore Campo e qualsiasi dei seguenti modificatori che sia applicabile:

- +2 se la squadra ha uno stadio di proprietà;
- +2 se la squadra ha vinto la partita o +3 se ha un punteggio finale di 2 mete almeno in più dell'avversario;
- +2 se la squadra avversaria ha subito almeno tre Perdite (ovvero gli sono state inflitte) o +3 se ne ha subite almeno 5;
- +3 se la partita era una partita di Play-off o +5 se era la Finale;

Se il risultato è 20 o più, l'Allenatore Capo può ottenere sia uno Sponsor Immediato (ovvero per una partita singola), sia uno Sponsor Permante. Se il risultato è 25 o più si può ottenere uno Sponsor Prestigioso.

TABELLA COSTI EXTRA STARPLAYER "A ROSTER"

Costo Starplayer (gp)	Extra (gp)
Fino a 100.000	20.000
da 110.000 a 150.000	30.000
da 160.000 a 200.000	40.000
da 210.000 a 300.000	50.000
Da 310.000 e oltre	60.000

PUNTI STAR PLAYERS

Ottenuti per	PSP	Titolo	Tiro Miglioramento
Completamento (COMP)	1 punto	0-5	Pivello
Touchdown (TD)	3 punti	6-15	Esperto
Intercezzazione (INT)	2 punti	16-30	Veterano
Perdita (PER)	2 punti	31-50	Astro Nascente
Most Valuable Player (MVP)	5 punti	51-75	Star
		76-175	Super Star
		176+	Leggenda

MIGLIORAMENTI

2D6	Tipo di Miglioramento	Miglioramento	Modifica Valore
2-9	Effetto	Abilità Normale	+ 20.000 gp
		Abilità Doppia	+ 30.000 gp
10	Nuova Abilità (Normale o Doppia*)	+ 1 MO o +1 VA	+ 30.000 gp
11	+1 MO o +1 VA o Nuova Abilità (Normale o Doppia*)	+1 AG	+ 40.000 gp
12	+1 AG o Nuova Abilità (Normale o Doppia*)	+1 FO	+ 50.000 gp

- 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 (es 2-2, 5-5, 1-1 etc), si può scegliere in alternativa una Abilità indicata nella colonna "Doppia" relativa alla posizione del Giocatore.
- Una Caratteristica non può salire di più di 2 punti rispetto al suo valore base.

BLOOD BOWL

