



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION - Report Partita BB2020

v.1.1

HOME

		VS			
SCORE	HOME - (VALORE SQUADRA k)			AWAY - (VALORE SQUADRA k)	SCORE
CAS	Data:	Round (Giornata):	Campionato: F.B.B.F. 202		CAS

PRE PARTITA	Fan Factor HOME	Fan Factor AWAY	Fan Attendace	INCENTIVI Totale		
				k		
	.000	.000	.000			

Azioni da Punti Starplayers												Azioni da Punti Starplayers											
Tiro Avanzamento (1) Sequenza Post-partita												Tiro Avanzamento (1) Sequenza Post-partita											
Nr	Note: Morto, Infortunio Etc (2)	MVP	Cp	Td	Int	Def	CAS	NUF	Ris. D1	Ris. D2	AVANZAMENTO	Nr	Note: Morto, Infortunio Etc (2)	MVP	Cp	Td	Int	Def	CAS	NUF	Ris. D1	Ris. D2	AVANZAMENTO

POST PARTITA	ENTRATE VARIE		SPESE VARIE												LICENZIAMENTI	
	RICOMPENSE*	PREMI SPECIALI FINE LEGA	SPESE VARIE SPESE VARIE													
	TOTALE ENTRATE		TOTALE SPESE												DEDICATED FANS ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1	

AWAY

		VS			
SCORE	HOME - (VALORE SQUADRA k)			AWAY - (VALORE SQUADRA k)	SCORE
CAS	Data:	Round (Giornata):	Campionato: F.B.B.F. 202		CAS

PRE PARTITA	Fan Factor HOME	Fan Factor AWAY	Fan Attendace	INCENTIVI Totale		
				k		
	.000	.000	.000			

Azioni da Punti Starplayers												Azioni da Punti Starplayers											
Tiro Avanzamento (1) Sequenza Post-partita												Tiro Avanzamento (1) Sequenza Post-partita											
Nr	Note: Morto, Infortunio Etc (2)	MVP	Cp	Td	Int	Def	CAS	NUF	Ris. D1	Ris. D2	AVANZAMENTO	Nr	Note: Morto, Infortunio Etc (2)	MVP	Cp	Td	Int	Def	CAS	NUF	Ris. D1	Ris. D2	AVANZAMENTO

POST PARTITA	ENTRATE VARIE		SPESE VARIE												LICENZIAMENTI	
	RICOMPENSE*	PREMI SPECIALI FINE LEGA	SPESE VARIE SPESE VARIE													
	TOTALE ENTRATE		TOTALE SPESE												DEDICATED FANS ☐ +1 ☐ 0 ☐ -1	

NOTE
(1) Ris. D1 e Ris. D2= tiro avanzamento dado 1 e 2. Se un vostro giocatore avanza specificare l'esatto risultato dei due dadi da 6.
(2)specificare l'infortunio subito dal giocatore nella partita tirato sulla Tabella Infortuni con il d16 e poi il d6: MNG= Ferita Seria Perde La Prossima Partita, 7-9; Ferita Profonda= PLPP +Infortunio Cronico, 10-12; Minfortunio Persistente = 13-14 PLPP e riduzione Caratteristica; Morto! 15-16;
*Incasso= ricordarsi che se il tesoro accumulato supera 100.000 gp bisogna tirare per gli Errori Costosi.