



TABELLA RICOMPENSE

- Dividere il numero totale dei Tifosi Partecipanti (**Fan Attendance**) per due
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla propria squadra
- Moltiplicare il totale per 10.000

TABELLA AGGIORNAMENTO TIFOSI SFEGATATI

- Se la tua squadra ha vinto la partita tirare 1D6. Se il risultato è uguale o più alto del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, aumentare questo valore di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita tirare 1D6. Se il risultato è minore del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, diminuire questo valore di 1.
- Se il risultato è un pareggio, nessuna squadra vedrà aumentare o diminuire il proprio valore di Tifosi Sfegatati.

TABELLA ERRORI COSTOSI

D6	Fino a 195.000 gp	Da 200.000 gp a 295.000 gp	Da 300.000 gp a 395.000 gp	Da 400.000 gp a 495.000 gp	Da 500.000 gp a 595.000 gp	600.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
2	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Incidente Grave
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

CRISI EVITATA: grazie ad alcune abili manovre, la squadra si comporta bene una volta tanto!

INCIDENTE MINORE: la squadra si mette nei guai e perdi D3x10.000 gp.

INCIDENTE GRAVE: metà dell'oro nei tuoi Fondi (arrotondando verso il basso ai più vicini 5.000 gp) va perso in una sventura.

CATASTROFE: il Fondo è prosciugato, tranne che per 2D6x10.000 gp che hai precedentemente messo da parte per questi casi.

TABELLA COSTI EXTRA STAR PLAYERS INGAGGIATI

Costo Star Player (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
Oltre 310.000	60.000

TABELLA PERDITE

1D16	RISULTATO	EFFETTI
1-6	Gravemente Infortunato	Il giocatore salta il resto della partita
7-9	Ferita Seria	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita
10-12	Ferita Profonda	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce un Infortunio Cronico
13-14	Infortunio Persistente	Il giocatore salta il resto della partita e la prossima partita e subisce una riduzione di Caratteristica
15-16	Morto	Il giocatore è Morto e deve essere cancellato dal Team Draft

MODIFICATORI

+1 al risultato per Infortunio Cronico

TABELLA INFORTUNI

2D6	RISULTATO
2-7	Stordito giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
8-9	KO giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
10+	Perdita giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)

TABELLA INFORTUNI PERSISTENTI

1D6	INFORTUNIO	RIDUZIONE CARATTERISTICA
1-2	Ferita alla Testa	-1 ARMATURA
3	Ginocchio Fracassato	-1 MOVIMENTO
4	Braccio Rotto	-1 PASSAGGIO
5	Ferita al Collo	-1 AGILITÀ
6	Spalla Lussata	-1 FORZA

TABELLA INFORTUNI GIOCATORI STUNTY

2D6	RISULTATO
2-6	Stordito giocatore a faccia in giù sul campo. Si può rigirare a faccia in su alla fine del suo turno successivo
7-8	KO giocatore posizionato nello spazio KO della panchina. Alla fine di ogni Drive successivo può tentare di tornare disponibile con un risultato di 4-6 su 1D6
9	Gravemente Infortunato giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Non si tira sulla Tabella delle Perdite
10+	Perdita giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina. Tirare sulla Tabella delle Perdite

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

ARM BAR	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)
MIGHTY BLOW	+1 al tiro Infortunio (se non usato su tiro Armatura)

TABELLA CHIAMATA FALLO

1D6	RISULTATO
1	SE FUORI DI QUI! YOU'RE OUTTA HERE! L'Allenatore Capo è espulso insieme al giocatore. Per il resto della partita non si può più Chiamare il Fallo e si applica un modificatore -1 sull'evento Allenamento Efficace
2-5	NON MI INTERESSA! I DON'T CARE! Il giocatore è espulso e si causa un Turnover
6	SE LA METTI COSÌ... WELL, WHEN YOU PUT IT LIKE THAT... È sempre Turnover ma il giocatore non viene espulso

MODIFICATORI FALLO

Per ogni assistenza offensiva	+1 al tiro Armatura
Per ogni assistenza difensiva	-1 al tiro Armatura

Se il risultato sul tiro Armatura o sul tiro Infortunio è un doppio naturale (esempio 2-2) il giocatore che commette il Fallo è immediatamente espulso, perde il resto della partita ed è Turnover