

INCREMENTO DI VALORE

Man mano che i giocatori guadagnano avanzamenti, il loro valore aumenta. Per riflettere questo, ogni volta che un giocatore spende SPP per ottenere un avanzamento, il loro Valore Corrente deve essere aumentato nel Roster di Squadra, come descritto a [pagina 13](#), dell'importo riportato nella tabella sottostante.

TABELLA DELL'INCREMENTO DI VALORE	
Abilità Primaria a caso	+10.000 gp
Abilità Primaria scelta	+20.000 gp
Abilità Secondaria a caso	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta	+40.000 gp
+1 AV	+10.000 gp
+1 MA o 1+ PA	+20.000 gp
+1 AG	+40.000 gp
+1 ST	+80.000 gp

**4. INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI**

I giocatori sono soggetti a infortuni, e anche le più grandi superstar possono ritrovarsi a cercare lavoro altrove se le loro ferite superano le loro capacità. Dopotutto, ci sono sempre esordienti dalla faccia fresca che cercano di farsi un nome per una frazione del costo! Allo stesso modo, gli Allenatori spesso assumono e licenziano il personale dello Staff di Bordo Campo con una frequenza regolare per gestire le loro spese generali. Durante questa Fase della Sequenza Post-Partita una squadra può:

- Spendere qualsiasi quantità di pezzi d'oro dalla Tesoreria per acquistare nuovi giocatori per la tua squadra e/o per personale dello Staff di Bordo Campo e aumentare di conseguenza il valore della squadra.
- Licenziare tutti i giocatori e/o personale dello Staff di Bordo Campo che non è più necessario, eliminandoli dal Roster di Squadra e riducendo di conseguenza il valore della squadra.
- Acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi, ma devi pagare il doppio per farlo, come descritto a [pagina 14](#).
- Ingaggiare in modo permanente qualsiasi Giocatore Vagabondo che ha giocato per la squadra durante questa partita:
 - Una squadra deve avere meno di 16 giocatori nel suo roster di squadra per ingaggiare in modo permanente dei Giocatori Vagabondi.
 - Se ingaggiato in modo permanente, il Giocatore Vagabondo perde il Tratto Loner (X+) ma conserva tutti gli SPP guadagnati durante questa partita o gli avanzamenti ottenuti durante la Fase 3.
 - Se non ingaggiato in modo permanente, il Giocatore Vagabondo lascerà la squadra senza tornare. Eventuali SPP guadagnati o avanzamenti ottenuti sono persi.

TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante la Sequenza Post-Partita di una partita in cui un giocatore subisce un risultato di Infortunio Persistente sulla Tabella delle Perdite, può essere concesso a quel giocatore del tempo libero per riprendersi. Prendere un po' di tempo libero gli può consentire di tornare in forma e in salute per la prossima stagione se si desidera riconvocare la propria squadra (vedere [pagina 45](#)).

Quando un giocatore si ritira temporaneamente (TR), annottarlo nella casella appropriata del Roster di Squadra. Rimane comunque parte del tuo team e non viene eliminato dal tuo Roster di Squadra. Non può prendere parte a nessuna ulteriore partita per questa stagione ma conterà comunque per il numero massimo di giocatori del suo tipo consentito dal Roster di Squadra e per il massimo di 16 giocatori. Infine, mentre il suo Valore Corrente viene conteggiato quando si elabora il Valore di Squadra, non è contato quando si calcola il Valore Corrente di Squadra.

5. ERRORI COSTOSI

Come sa qualsiasi Allenatore di Blood Bowl, non c'è niente di più rischioso di una grossa somma d'oro nella Tesoreria della squadra. Ogni volta che una squadra ha soldi da bruciare, qualcuno sarà pronto a farlo! Se i tabloid hanno bisogno essere pagati per evitare uno scandalo, se un locandiere locale richiede un risarcimento per i danni o una Cheerleader di terza fila scommette il tesoro su un incontro di squig, la maggior parte degli Allenatori concorda sul fatto che non vale la pena conservare grandi somme di denaro.

Se hai 100.000 pezzi d'oro o più conservati nella tua Tesoreria durante questa fase della Sequenza Post-Partita, tirare 1D6 sulla tabella seguente, applicando il risultato della colonna che corrisponde al numero di pezzi d'oro della tua Tesoreria.

TABELLA DEGLI ERRORI COSTOSI						
1D6	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 1D3 x 10.000 gp dalla tua Tesoreria.
- **INCIDENTE GRAVE** Metà dell'oro nella tua Tesoreria (arrotondando verso il basso ai più vicini 5.000 gp) va perso in una sventura.
- **CATASTROFE** La Tesoreria è prosciugata, tranne che per 2D6 x 10.000 gp che hai preventivamente messo da parte per questi casi.

6. PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

In preparazione per la prossima partita, assicurarsi che sia il tuo Valore di Squadra che sia il Valore Corrente di Squadra siano aggiornati.

VALORE DI SQUADRA (TV)

Come descritto a [pagina 15](#), questo è calcolato sommando il Valore Corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo di tutto il personale dello Staff di Bordo Campo e dei Re-Roll di Squadra.

VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV)

Questo è calcolato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di qualsiasi giocatore che abbia subito un risultato MNG sulla tabella delle Perdite durante questa partita e non sarà disponibile quindi per la prossima partita. Ricordarsi di includere il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno perso questa partita; ora si sono ripresi dagli infortuni e sono idonei per giocare nella prossima partita.

