

SPENDERE GLI SPP

Se, una volta determinato il MVP e assegnati gli SPP ad ogni giocatore, un giocatore ha SPP a sufficienza, può spenderli per ottenere un avanzamento. Il costo in SPP di ogni avanzamento è mostrato nella tabella sottostante. Più un giocatore è esperto, più SPP costerà ogni nuovo avanzamento che vuole acquisire. Un giocatore non è obbligato a spendere i propri SPP fino a quando non ne ha accumulato abbastanza per selezionare casualmente un incremento di caratteristica, a quel punto deve spendere parte o tutti dei suoi SPP.

TABELLA DEGLI AVANZAMENTI	Abilità Primaria a caso	Abilità Primaria scelta o Abilità Secondaria a caso	Abilità Secondaria scelta	Incremento di Caratteristica a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star Emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

NUOVE ABILITÀ

Ogni Roster di Squadra mostra le categorie delle Abilità disponibili per ogni giocatore. I giocatori hanno un accesso "Primario" ad alcune categorie delle Abilità e un accesso "Secondario" ad altre.

I giocatori possono acquisire facilmente le Abilità dalle loro categorie Primarie, mentre acquisire le Abilità dalle loro categorie Secondarie è molto più costoso in termini di SPP.

Scegliere un'Abilità è semplice: selezionare una categoria delle Abilità a disposizione del giocatore e scegliere un'Abilità da quella categoria che il giocatore non ha già, quindi ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Quando un giocatore ottiene un'Abilità casuale, scegliere la categoria delle Abilità da cui si desidera generare l'Abilità e tirare 2D6, uno dopo l'altro, sulla Tabella delle Abilità a [pagina 54](#) (ripetere il tiro se il giocatore ha già quell'Abilità o se lancia un'Abilità che non può avere) e ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato nella Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Notare che, senza eccezioni, a nessun giocatore può essere assegnata come nuova Abilità un'Abilità che già possiede. Ad esempio, non si può dare a un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+ X) la stessa Abilità di nuovo nel tentativo di migliorare l'effetto dell'Abilità.

INCREMENTI DI CARATTERISTICA

Invece di spendere SPP per una nuova Abilità, un giocatore può spendere SPP per incrementare una caratteristica. Per farlo, semplicemente ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti, tirare 1D16 nella tabella sottostante e registrare la caratteristica incrementata del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

TABELLA - INCREMENTO DI CARATTERISTICA	
ID16	RISULTATO
1-7	MA o AV Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
8-13	MA o PA o AV Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
14	AG o PA Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
15	ST o AG Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
16	A SCELTA Incrementa di 1 una Caratteristica scelta

Nota che nessuna caratteristica potrà mai essere migliorata più di due volte o al di sopra del valore massimo visualizzato a [pagina 13](#). Se scegli a caso una caratteristica che non può essere migliorata o che non desideri migliorare, il giocatore può invece scegliere un'Abilità Secondaria.

Nel caso della Capacità di Movimento, Forza o Valore Armatura, questo significa che la caratteristica è aumentata di 1. Nel caso di Agilità o Abilità Passaggio, tuttavia, la caratteristica è abbassata di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4 + migliora la sua Agilità, la caratteristica diventerebbe AG3+. Se un giocatore con una PA di "-" ottiene un incremento della sua PA, può sia scegliere una delle altre opzioni in lista o incrementare la sua PA a 6+.

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 14](#), 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

3. INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI

I giocatori sono soggetti a infortuni, e anche i più grandi giocatori possono ritrovarsi a cercare lavoro altrove se le loro ferite superano le loro capacità. Durante questa Fase della Sequenza Post-Partita una squadra può:

- Spendere qualsiasi quantità di oro dalla Tesoreria per acquistare nuovi giocatori per la tua squadra e aumentare di conseguenza il Valore di Squadra.
- Licenziare tutti i giocatori non più necessari, eliminandoli dal Roster di Squadra e riducendo di conseguenza il Valore di Squadra.
- Acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi, ma devi pagare il doppio per farlo, come descritto a [pagina 15](#).
- Ingaggiare in modo permanente qualsiasi Journeymen 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 Journeymen.
 - Se non ingaggiato in modo permanente, il Journeyman 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 pò 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 39](#)).

Quando un giocatore è Temporaneamente Ritirato (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 di Squadra viene conteggiato quando si elabora il Valore di Squadra, non è contato quando si calcola il Valore Corrente di Squadra.

4. 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 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.