

Infopack Blood Bowl Fondazione

Questo Infopack riassume opzionali introdotte da Death Zone 1 e 2, dagli Spike! magazine, White Dwarf e Almanacchi vari. Non si sostituisce ai suddetti manuali, quindi tutti sono invitati, se interessati, a procurarsi i regolamenti GW e i mazzi di carte.

Indice

[Sequenza pre-partita](#)

[Tabella del clima](#)

[Incentivi](#)

[Incentivi comuni per tutti](#)

[Allenamento noto\(rio\)](#)

[Stregoni \(max 1\)](#)

[Tabelle](#)

[Tabella Errori costosi](#)

[Tabella dei lanci](#)

[Sequenza post-partita](#)

[Procedura di fine stagione](#)

Sequenza pre-partita

1. Tira sulla tabella del clima: 1D6 a testa e si confronta la somma con le [tabelle del clima](#): partite 1, 2 → clima invernale; partite 3, 4 → clima normale; partite 5, 6 → stadi sotterranei
2. Scegli gli [incentivi](#): Ogni team può spendere oro dalla cassa per acquistare gli incentivi, il coach con TV maggiore sceglie per primo, poi sceglie l'altro
 - 0-2 Fusti di Bloodweiser -50.000 gp l'uno
 - 0-3 Mazzette*-100.000 gp l'una(*50.000 per i Goblin)
 - 0-4 Allenamenti Intensivi -100.000 gp l'uno
 - 0-1 Capocuoco Halfling* -300.000 gp (*100.000 per gli Halfling)
 - Mercenari (illimitati) -prezzi vari
 - 0-2 Star Players -prezzi vari
 - 0-2 Apotecari nomadi -100.000 gp l'uno
 - 0-1 Igor -100.000 gp (solo Khemri, Necromanti, Non Morti)
 - 0-2 Staff di Allenamento Noto(rio) -prezzi vari
 - 0-1 Staff di Allenamento di Razza -prezzi vari
 - 0-1 Mago del Clima -30.000 gp
 - Staff a Bordo Campo Addizionale Illimitato -20.000 gp l'uno
 - 0-1 Slave Giant -400.000 gp
 - Incentivi di "Razza"-Illimitati -prezzi vari
3. Determina chi darà il calcio d'inizio
4. Calcola il numero di tifosi e la FAMA

Tabella del clima

Risultato 2D6	Effetto
2	Caldo soffocante: Tira un D6 per ogni giocatore alla fine di ogni drive. Con 1 il giocatore sta in panchina
3	Molto assolato: -1 a tutti i Lanci (palla, bomba, compagno)
4-10	Bel tempo: nessun effetto
11	Diluvio: -1 a tutti i tiri Raccolta e Ricezione e Intercetto
12	Bufera di neve: Si cade con 1-2 sul tiro Scatto. Non si possono fare Lanci Lungo e Bomba

Incentivi

Qui sono riportati i vari incentivi accessibili a tutte le razze o solo ad alcune.

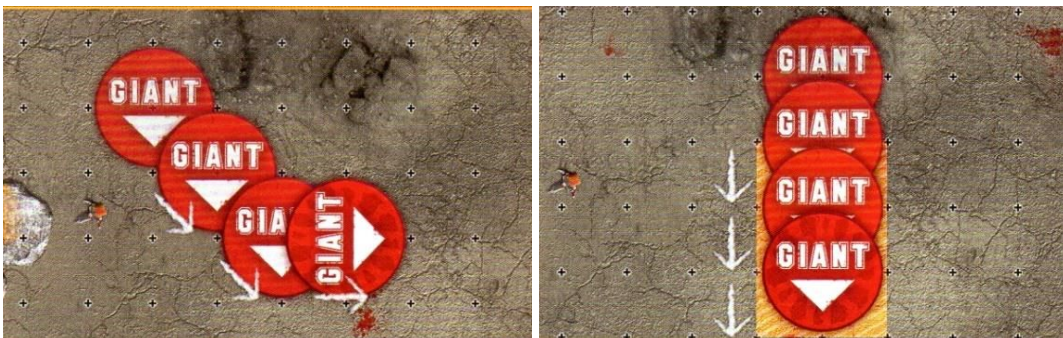
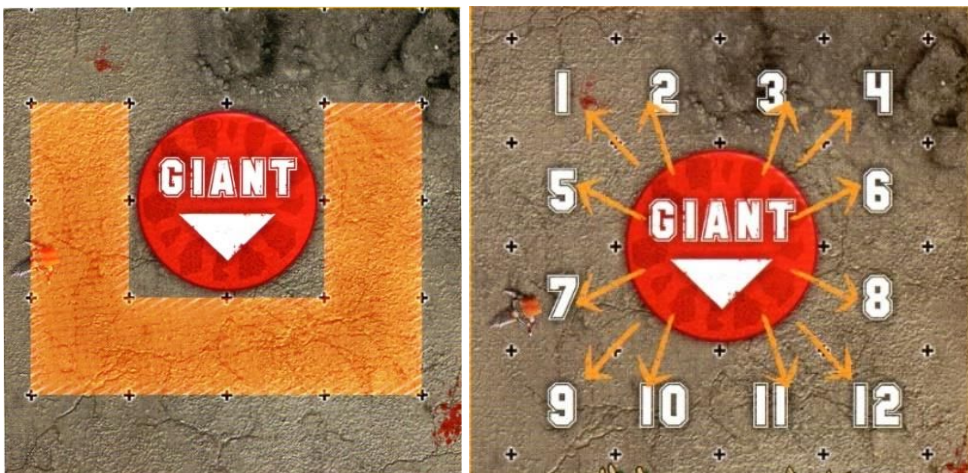
Incentivi comuni per tutti

- Allenamento intensivo (0-4) - 100k. Reroll
- Apotecari nomadi (0-2) - 100k
- Allenatori assistenti specialisti/cheerleader part/time (staff di bordo campo illimitato) - 20k l'uno.

- Come l'assistant coach e la cheerleader, ma solo per la partita in corso
- 0-1 Capocuoco Halfling* -300.000 gp (*100.000 per gli Halfling)
- 0-2 Fusti di Bloodweiser -50.000 gp l'uno
- 0-1 Igor -100.000 gp (solo Khemri, Necromanti, Non Morti)
- 0-3 Mazzette* -100.000 gp l'una (*50.000 per i Goblin)
- **Mago del clima** (pg.78 Almanacco 2018)
 - disponibile tutti i team - costo: 30k
 - **regole:** una volta per partita, ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione. Tira sulla tabella del Clima modificando il risultato aggiungendo o sottraendo 1 o 2. Gli effetti del clima durano fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- Mercenari (illimitati) -prezzi vari
- 0-2 Star Players -prezzi vari
- SLAVE GIANT (0-1) -400.000 GP
 - 6-7-2-10, Loner, Always Hungry, Bone Head, Juggernaut, Mighty Blow, Multiple Block, Sporting Giant, Stand Firm, Throw Team-Mate
 - Uno Slave Giant occupa quattro caselle in campo in ogni situazione, in piedi, Prono o Stordito. Inoltre è determinante la direzione verso cui è orientato. Infatti per la loro immensa mole non esercitano una Zona di Placcaggio in ognuna delle caselle adiacenti alla propria base. Invece la esercitano soltanto nelle caselle adiacenti al loro aspetto frontale e laterale, sono escluse le quattro caselle direttamente dietro di lui. Il giocatore che lo controlla deve chiaramente indicare all'avversario in quale direzione il gigante è orientato e quali sono le caselle sul suo retro (vedi figura). Per finire se una qualunque delle quattro caselle della base del gigante sia soggetta ad un effetto di gioco (esempio un incantesimo o gli effetti di una carta speciale), tale effetto si applica al gigante in quanto "colpito" come qualsiasi altro giocatore in campo.
 - Quando un gigante si muove lo fa come qualunque altro giocatore che muove di un numero di caselle usando la sua capacità di movimento. Può muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzione compresa in diagonale senza entrare in una casella occupata da un altro giocatore in piedi di una delle due squadre. Se una qualsiasi delle quattro caselle della base di un gigante si trova nella Zona di Placcaggio di un giocatore avversario, il gigante deve effettuare un Dodge per lasciare quella casella, come qualsiasi altro giocatore. Se mentre effettua il Dodge una qualsiasi parte della sua base entra in una casella con una Zona di Placcaggio avversaria, il tiro per il Dodge è modificato normalmente. Tuttavia diversamente dagli altri giocatori, un gigante è grande abbastanza per passare sopra semplicemente un giocatore a terra che bloccherebbe il passaggio normalmente. Un gigante può muovere sopra un giocatore Prono o Stordito se ha sufficiente movimento per farlo. Non può mai finire il suo movimento con una parte della sua base che occupa una casella che contiene un altro giocatore. Ovviamente per la sua mole, non può passare attraverso passaggi stretti, di conseguenza se in qualsiasi punto del suo movimento incontra una o più caselle fra le quattro della sua base ostruita da un giocatore in piedi, non può muovere in quella casella.
 - **Spinte Indietro.** Come tutti gli altri giocatori un gigante può essere spinto all'indietro in caselle vuote. Se questo non è possibile il gigante è spinto in una o più caselle occupate ed i giocatori che occupavano originariamente le caselle sono spinti indietro a loro volta.
 - **Spinto fra la Folla.** Se una parte della base del gigante è spinta fuori dal campo, il giocatore è spinto fra la folla e rimosso dal gioco normalmente. In altre parole non ha importanza di

quanto tu sia grosso, non puoi stare mezzo in campo e mezzo fuori, o sei tutto dentro o tutto fuori!

- **ABILITÀ THROW TEAM-MATE.** I giganti sono particolarmente abili con questa abilità nel lanciare piccoli giocatori. Quando tenta un simile lancio, può ritirare il dado se ottiene un fumble.
- **OSTRUZIONE GIGANTESCA.** I giganti tendono a “mettersi in mezzo” quando gli avversari lanciano. Di conseguenza quando tentano un Intercetto non sono soggetti al normale modificatore -2.
- **DISPERSIONE.** Occupando 4 caselle invece di una, la normale sagoma di Dispersione non può essere utilizzata. Al suo posto viene utilizzata una specifica sagoma di dispersione che segue. Per utilizzarla usare un D12 o un D16 ritirando i risultati superiore al 13.



Allenamento noto(rio)

- **Josef Bugman**, (70.000 gp, Nani, Amazzoni, Halfling, Umani, Norse, Ogre)
 - Mastro Birraio Josef Bugman conta come due Allenatori Assistenti. Inoltre rifornisce la sua squadra un'ampia scorta di birra Bugman's XXXXXX, la più famosa birra nanica nota per le sue caratteristiche curative. Quando tiri per vedere se i giocatori in K.O.tornano in gioco tra un drive e l'altro puoi ripetere i risultati pari ad 1.
 - Mastro Bevitore: Ogni volta che un giocatore della sua squadra è rimosso dal campo per K.O. o aver subito un Infortunio o spinto fra la folla, l'Allenatore Capo della squadra di Josef può tirare un D6 aggiungendo un +1 al risultato per ogni volta che effettua questo test dopo la prima. Se il risultato è 6 o più, Josef diventa incontenibile e si lancia in campo. Piazzarlo immediatamente accanto ad una casella delle linee laterali (non Zona Meta) della

metà campo dove è schierata la squadra di Josef che non sia in zona di Tackle di nessun altro giocatore. Dall'inizio del prossimo turno della sua squadra in avanti, si attiva e agisce come parte della squadra con le seguenti caratteristiche basate sul momento in cui entra in gioco. Se Josef entra nel primo tempo è ancora sobrio e affidabile. Se entra nel secondo tempo lo è molto meno! Quando il Drive finisce, l'arbitro lo manda negli spogliatoi e non ha altri effetti sul gioco, non conta più come due Allenatori Assistenti e non può essere usato nei Drive successivi. Tuttavia la scorta di Bugman's XXXXXX non è persa e ancora applicabile per il recupero dei K.O

- Primo Tempo: 5, 3, 2, 8, Loner, Block, Tackle, Thick Skull
- Secondo Tempo, 4, 3, 2, 8, Loner, Frenzy, Tackle, Thick Skull, Wrestle
- **Kari Coldsteel**, Norse cheerleader (50.000 mo, amazzoni, nani, umani, norse): conta come 3 cheerleader. Se il team non può schierare 11 giocatori, Kari scende in campo (non conta più come 3 cheerleaders, profilo 6237, Block, dauntless, frenzy, loner) e al termine del drive, viene espulsa e non ha più effetto.
- **Fink da Fixer**, goblin personal assistant (50.000 mo, ogre, orchi, goblin, underworld): conta come 3 assistant coach. Se il team usa un reroll, può rerollare il tiro per vedere se funziona. Argue the call funziona anche con il 5 e non solo con 6. Se Argue the call fallisce, viene espulso insieme all'head coach.
- **Medico della peste** (pag. 117 Almanacco 2018)
 - disponibile solo per Chaos renegades, Nurgle (100k)
 - 1 volta per partita ripeti un tiro rigenerazione **oppure**, quando un giocatore va in KO, puoi lasciarlo prono
- **Nurgling piroettanti (40k, solo per Nurgle)**. Una squadra di Nurgle accompagnata da uno sciame di Nurglings Piroettanti a bordo campo ottiene automaticamente un modificatore di +1 FAMA all'inizio dell'incontro. Nota che tale modificatore non può portare la squadra sopra +2 FAMA
- **Sciamano del chaos** (80.000 mo, chaos chosen, chaos renegades, nurgle): all'inizio di ogni drive, prima del kick-off, scegli un giocatore sul campo (non si può scegliere un giocatore due volte) e tira 1D8: 1. giocatore in KO 2. prendi un altro giocatore (che sia sul campo e che non sia già stato scelto) e tira per lui sulla tabella 3. il giocatore guadagna Big hands e Very long legs 4. il giocatore guadagna Tentacles e Prehensil tail 5. il giocatore guadagna Disturbing presence e Foul appearance 6. il giocatore guadagna Extra arms e Two heads 7. il giocatore guadagna Claws e Horns 8. scegli uno dei risultati precedenti
- **Elven cheerleading** coach (50.000 mo, pro, HE, Wood): il numero di cheerleaders viene contato come il doppio, oppure se non ne ha conta 1. in più, ogni volta che il team fa un TD, intercetto o CAS, tira 1D6, con 6 il team vince un reroll
- **Skaven engineer** (80.000 mo, skaven, underworld): prima di schierare, prendi un giocatore infortunato (non star player e non giocatori morti) e tira 1D6:
 - 1 : tira di nuovo l'infortunio, se replica un MNG rimane quel risultato
 - 2-3: nessun effetto
 - 4-5: ritorna tra le riserve, ma è Really stupid. Se ha già la skill, ha -1 al tiro per Really stupid fino alla fine del drive. Alla fine del drive torna nella panchina infortunati.
 - 6: ritorna tra le riserve. Alla fine del drive torna nella panchina infortunati

Stregoni (max 1)

un Team può assoldare solo UN mago per partita, e occupa uno degli 0-2 Staff di Allenamento Notorio.

NB: un Mago del Clima può essere scelto in aggiunta a qualsiasi altro Mago

- **HORATIO X. SCHOTTENHEIM** (pg.78 Almanacco 2017)
 - disponibile tutti i team - costo: 80k
 - **regole:** una volta per tempo, ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, lancia Palla di Fuoco. Dal punto scelto scatterà in direzione casuale (D8) di D3 caselle. Tutti i giocatori nella casella di arrivo e nelle 8 adiacenti vengono atterrati al 4+ e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow. Se un giocatore del team attivo è atterrato non causa turnover a meno che abbia la palla.
 - NB: Horatio è un personaggio specifico e non può essere schierato da entrambi i team. Se entrambi i team lo scelgono, non verrà utilizzato da nessuno.
- **HIRELING SPORTS - WIZARD** (pg.36 Almanacco 2018)
 - disponibile tutti i team - costo: 150k
 - regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:
 - **1) PALLA DI FUOCO:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli una casella, i modelli presenti su quella casella e in quelle adiacenti vengono atterrati al 4+ e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow. Se un giocatore del team attivo è atterrato non causa turnover a meno che abbia la palla.
 - **2) ZAP!:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli un giocatore avversario. Tira un d6, se fai uguale o superiore al suo valore di Forza (1 mai trasformato, 6 sempre trasformato) viene trasformato in Rana (MA5, ST1, AG4, AV4, Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs), per il resto del drive. Se portava palla, rimbalza una volta da quella casella. Se viene infortunato mentre è rana, viene considerato BH.
- **CHAOS SORCERER** (pg.35 Almanacco 2018)
 - disponibile Chaos Chosen, Chaos Renegades, Chaos Dwarves, Nurgle - costo: 150k
 - **regole:** una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:
 - **1) FULMINE:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli un giocatore IN PIEDI avversario, al 3+ viene atterrato e subisce Tiro Armatura con Mighty Blow.
 - **2) MUTAZIONE DILAGANTE:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione. Scegli un giocatore del tuo team, al 2+ ottiene DUE mutazioni a scelta fino a fine drive. Con 1 ottiene Disturbing Presence fino alla fine del turno successivo dell'avversario.
- **HORTICULTURALIST OF NURGLE** (pg.118 Almanacco 2018)
 - disponibile Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle - costo: 150k
 - **regole:** una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:
 - **1) CRESCITA VIGOROSA:** ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione, tutti i giocatori avversari per il turno in corso hanno -2 al tiro di Go For It (in aggiunta ad altre regole, es. clima)
 - **2) FAUNA BIZZARRA:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover. Scegli una casella vuota, d3 giocatori avversari a scelta entro 2 caselle al 4+ vengono atterrati e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow e Nurgle's Rot.
- **STREGA SPORTIVA DEI DRUCHII** (pg.78 Almanacco 2018)
 - disponibile Dark Elf, Elven Union - costo: 150k
 - **regole:** una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

- **1) FULMINE:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli una giocatore IN PIEDI avversario, al 3+ viene atterrato e subisce Tiro Armatura con Mighty Blow.
- **2) MILLE TAGLI:** ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione. Scegli un giocatore avversario, al 3+ MA, ST e AG sono ridotte di 1 fino a fine drive.
- **SPORTS NECROTHERGE (pg.34 Spike! 04)**
 - disponibile per Shambling Undead, Necromantic Horror, Tomb Kings, Vampire - costo: 150k
 - regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:
 - 1) **INCORPOREAL:** ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione, scegli un giocatore avversario, al 3+ ottiene immediatamente fino all'inizio del prossimo turno avversario No Hands e lascia cadere la palla se l'aveva, facendola rimbalzare una volta da quella casella, e perde tutte le Tackle Zone.
 - 2) **VANHABLES DANS MACABRE:** ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, tutti i giocatori del tuo team in campo Scheletri e Zombie al 3+ ottengono +1 a MA, AV e AG fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **FIREBELLY (150.000 gp) disponibile per Chaos Pact ed Ogre.**
 - **Palla di Fuoco:** lanciato all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli una casella in qualsiasi punto del campo. Tira un D6 per ciascun giocatore in piedi (di ciascuna squadra) che si trova nella casella bersaglio o in una adiacente. Se il risultato è 4 o più, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco e viene Atterrato. Con un risultato di 3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrato, come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrato da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.
 - **Colonna di Fuoco:** Lancialo subito dopo che un tuo turno sia finito, anche se con un turnover. Scegliere una casella che sia adiacente ad uno dei bordi laterali del campo che sarà il punto di partenza della Colonna di Fuoco. La Colonna di Fuoco si muoverà in linea retta direttamente verso il bordo laterale opposto. Tirare 1D6 per ogni giocatore in piedi (di qualsiasi squadra) che occupa una casella lungo il percorso della Colonna di Fuoco. Se il risultato è 4 o più il giocatore è Atterrato. Se il risultato è 3 o meno il giocatore è riuscito ad evitare la Colonna di Fuoco. Effettua un tiro Armatura (ed eventualmente anche un tiro Infortunio) per ogni giocatore che è stato Atterrato, come se fosse stato colpito da un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se un giocatore della squadra che sta effettuando il suo turno viene Atterrato da una Palla di Fuoco, la sua squadra non subisce Turnover a meno che il giocatore non stesse portando la palla in quel momento.
- **SLANN MAGE-PRIEST (150.000 gp) –disponibile per Amazzoni e Lizardmen**
 - **Slittamento Tectonico:** lancialo all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Tira un D6. Se il risultato è 3 o più. La superficie dello stadio inizia a slittare. Tira un altro D6; con un risultato di 1-2 il campo scivola verso la propria Zona di Meta, con 3-5 verso la Zona di Meta avversaria. Con un risultato di 6, il campo scivola verso una Zona di Meta o laterale di tua scelta. Tutti i giocatori scivolano immediatamente di una casella nella direzione dello slittamento, iniziando dal giocatore più vicino alla Zona di Meta

e finendo con il più lontano (se ci sono più giocatori nella stessa linea di caselle. Si può scegliere l'ordine in cui muoverli). Se qualche giocatore esce dal campo, risolverlo come quando spinto fra la folla. Se il portatore di palla, segna un Touchdown a seguito di questo spostamento, contare la meta come valida, ma solo dopo che tutti i giocatori siano stati mossi e tutte le spinte fra la folla siano state risolte.

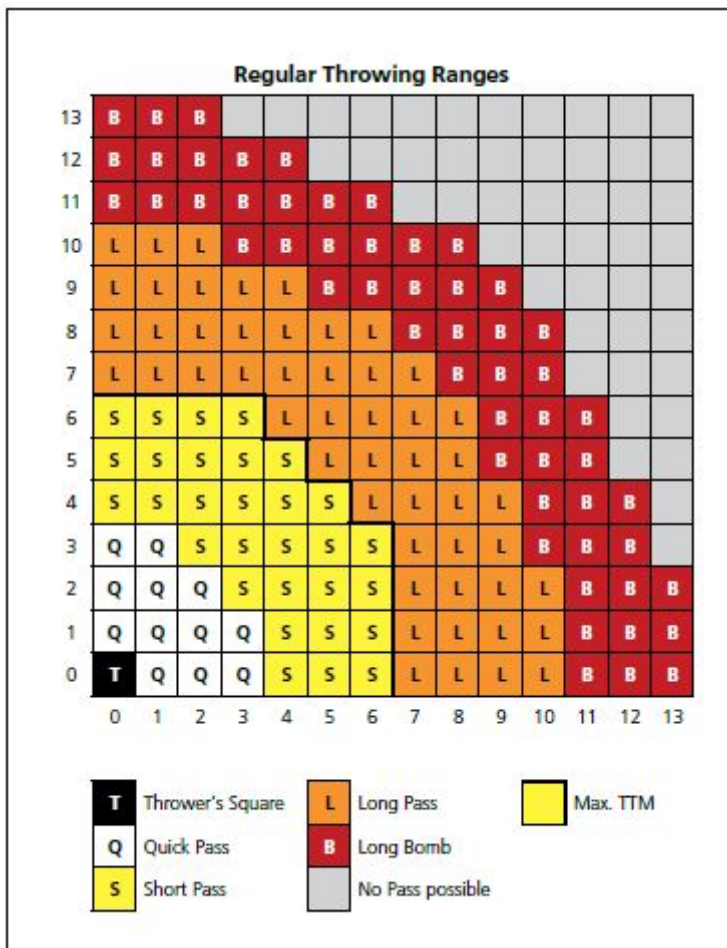
- **Realtà Evanescente:** lancialo all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni, prima che qualunque giocatore compia un'Azione, o subito dopo la fine del tuo turno, anche se è finito con un Turnover. Scegli due giocatori in Piedidella tua squadra che non abbiano l'abilità Loner e non siano in possesso di pallafra quelli in campo e tira un D6. Se il risultato è 3+ i due giocatori si scambiano immediatamente di posto. Se 2 o meno, i due giocatori diventano semitrasparenti fluttuando fra le realtà ed un'altra dimensione. Fino alla fine del tuo prossimo turno, questi due giocatori perdono la loro zona di Tackle e acquisiscono l'abilità No Hands.

Tabelle

Tabella Errori costosi

TABELLA ERRORI COSTOSI					
Se in cassa ci sono almeno 100 k tira un d6 ed applica l'esito della tabella					
d6	fino a 190 k	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
crisi evitata: nessun effetto					
incidente minore: il team perde d3 x 10 k					
incidente grave: il team perde metà dell'oro arrotondando per eccesso					
catastrofe: fondo prosciugato tranne per 2 d6 x 10 k					

Tabella dei lanci



Sequenza post-partita

1 - migliori della partita(MVP): I coach scelgono 3 giocatori e usano un d3 per determinare il giocatore migliore della partita. Solo per le squadre al primo anno, in caso di differenza iniziale maggiore di 300.000 m.o. la squadra con il Team Value minore disporrà di un **MVP bonus**. Questo viene determinato da un d16 e non è assegnabile a giocatori che abbiano già ricevuto un MVP durante il match.

2 - tiri avanzamento : tirare eventuali avanzamenti e segnarli nel modulo "report partita". il modulo da compilare lo troverete al fondo del Mino Pack. **Gli avanzamenti non segnalati verranno considerati normali.**

3 - incasso: seguire il seguente schema:

- Vincitori d6 (ripetibile) + Fame + 10000
- Pareggio d6 + fame + 10000
- Sconfitti d6 + fame

4 - popolarità: Se hai vinto la partita tira 3D6: se il risultato è maggiore del tuo attuale FF aumentalo di 1; Se hai perso la partita tira 2D6: se il risultato è minore del tuo attuale FF riducilo di 1; Se hai pareggiato tira

2D6: il FF della tua squadra aumenta di 1 se il risultato è maggiore del tuo attuale FF, mentre diminuisce di 1 se è inferiore

5 - Ingaggia o licenzia: fare eventuali acquisti di giocatori, assistenti, cheerleaders, rr. Comprare eventualmente i vagabondi che hanno disputato il match pagandoli come linee normali. Questa procedura differisce dalla versione precedente (lrb6) in quanto i soldi per comprare il vagabondo dovevano già essere presenti in cassa prima di tirare l'incasso.

6 - vagabondi per il match successivo: A fine partita dovrà essere reso noto l'eventuale acquisto di un giocatore per il raggiungimento degli 11 giocatori. In caso contrario verranno assegnati **automaticamente** giocatori vagabondi sino al raggiungimento degli 11 iniziali. Eventuali infortuni miss next game (MNG) verranno recuperati a fine della regular season ed al termine delle fasi finali.

7 - errori costosi: in caso si disponga in cassa di almeno 100000 m.o. i coaches dovranno tirare un d6 e vedere l'esito nella tabella degli errori costosi. L'esito degli errori costosi dovrà essere segnalato nel modulo "report partita" alla voce "altro".

Procedura di fine stagione

- 1) Risolvere la pausa:
 - D6 per ogni giocatore che abbia disputato almeno 2 stagioni. Un risultato inferiore al numero di stagioni significa che il giocatore vuole ritirarsi
 - I MNG si annullano.
 - gli infortuni cronici (o persistenti) guariscono se tirando un d6 il risultato è maggiore di 4. Si può aggiungere +1 al risultato del dado in presenza di un apotecario.
 - Tirare 2 d6. Se il risultato è inferiore al proprio *fattore campo* (popolarità) allora questo si riduce di un d3
- 2) Raccogliere fondi:
 - 1000000 m.o.
 - Tesoreria residua
 - Soldi di eventuali premi per i finalisti dei playoff e dei playout
 - 20000 per ogni match disputato nella stagione conclusa
 - 10000 per ogni td realizzato nella stagione conclusa
 - 10000 per ogni ferita inflitta nella stagione conclusa
- 3) Riconvocare :
 - Il fattore campo (popolarità) può essere modificato in questa fase al costo di 10000 per ogni punto.
 - Reingaggiare i giocatori che non hanno intenzione di andare via al loro costo effettivo
 - Ingaggiare nuovi giocatori
 - Reingaggiare i giocatori che vogliono andarsene al loro costo sommato a 20000 per ogni stagione disputata dal giocatore.
 - Ogni giocatore che voglia ritirarsi e che non si abbia intenzione di confermare può essere gratuitamente aggiunto agli assistenti allenatori. Il suo valore (10000) viene aggiunto al TV