

Esito del tiro Blocco

DB	D6	Esito	Effetto
	1	Attaccante Atterrato	L'Attaccante viene Atterrato
	2	Entrambi Atterrati	Entrambi i giocatori vengono Atterrati, a meno che non utilizzino <i>Blocco</i>
	3-4	Difensore Spinto	Il Difensore viene Spinto indietro
	5	Difensore Sbilanciato	Il Difensore viene Spinto indietro e Atterrato, a meno che non utilizzi <i>Smarcarsi</i>
	6	Difensore Atterrato	Il Difensore viene Spinto Indietro e Atterrato

Atterramenti e Infortuni

Quando un giocatore viene Atterrato l'Allenatore avversario può vedere se si è fatto male, con questa procedura:

- Effettua un tiro Armatura (**2D6**).
- Se l'esito è pari o inferiore al VA, il giocatore è Steso (faccia in su). Se l'esito è maggiore, il giocatore subisce il Tiro Infortunio.
- Effettua il Tiro Infortunio (**2D6**) ed applica i risultati.
- Se ottieni una Ferita (10+) il giocatore subisce un Tiro Ferita
- Effettua il Tiro Ferita (**D68**) ed applica i risultati.

Tiro Infortunio

2D6	Esito	Effetto
2-7	Stordito	Giocatore a faccia in giù sul campo. Si può girare alla fine del proprio turno successivo.
8-9	KO	Giocatore nel settore KO della panchina. Può uscire all'inizio di ogni drive successivo.
10-12	Ferito	Giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina e subisce il tiro Ferita.

Tiro Ferita

D68	Esito	Effetto
11-38	Fatto male	Il giocatore perde il resto della partita.
41-48	Perde la prossima	Il giocatore perde il resto della partita e la partita successiva.
51-52	Infortunio Cronico	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce un Infortunio Cronico.
53-54	-1 MO	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 MO.
55-56	-1 VA	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 VA.
57	-1 AG	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 AG.
58	-1 FO	Il giocatore perde il resto della partita, la partita successiva e subisce -1 FO.
61-68	Morto	Il giocatore è morto, e deve essere cancellato dalla Lista di Squadra alla fine della partita.

Falli

- Il Fallo viene individuato se il Tiro Armatura o il tiro Infortunio hanno un esito di dadi doppi.
- Non è possibile Litigare con l'Arbitro per annullare la chiamata ma è possibile utilizzare una Bustarella.

Avanzamenti

2D6	Effetto
2-9	Nuova Abilità (Normale o Doppio)
10	+1 MO o +1 VA o Nuova Abilità (Normale o Doppio)
11	+1 AG o Nuova Abilità (Normale)
12	+1 FO o Nuova Abilità (Normale o Doppio)

- L'Abilità deve essere scelta tra le categorie indicate nella colonna "**Normale**" relativa alla posizione del giocatore.
- In ogni caso con un esito di dadi doppi si può scegliere in alternativa un'Abilità appartenente alle categorie indicate nella colonna "**Doppio**"
- Una Caratteristica non può salire di più di 2 punti rispetto al suo valore di base.

Modifiche al Valore dei Giocatori

Avanzamento	Modifica al Valore
Nuova Abilità Normale	+ 20.000 mo
Nuova Abilità Doppio	+ 30.000 mo
+1 MO o +1 VA	+ 30.000 mo
+1 AG	+ 40.000 mo
+1 FO	+ 50.000 mo

Procedura di fine partita

- Assegnazione dei Punti Fuoriclasse e degli Avanzamenti
- Aggiornamento della Lista di Squadra
 - cancellazione dei giocatori morti
 - modifica del valore dei giocatori che hanno avuto un Avanzamento
 - calcolo degli Incassi
 - trasferimento denaro avanzato da Borsellino a Tesoreria e detrazione delle Spese di Gestione
 - modifica della Popolarità
 - ingaggio e/o licenziamento nuovi Giocatori, Staff o Reroll
 - ingaggio o allontanamento Giocatori Vagabondi
 - inserimento nuovi Giocatori Vagabondi
 - calcolo del Valore di Squadra aggiornato.

Calcolo degli Incassi

Ciascun Allenatore riceve **D6 + MT x 10.000 mo**

- Il vincitore riceve **+1** al dado e può Rerollare il tiro.
- In caso di pareggio entrambe le squadre ricevono **+1** al dado.

Modifica della Popolarità

l'Allenatore che ha **vinto** tira **3D6**, senza modifiche.

l'Allenatore che ha **perso** o **pareggiato** tira **2D6**, senza modifiche.

- Se ha **vinto** o **pareggiato** e l'esito è **superiore** al suo attuale valore, la Popolarità **sale** di un punto.
- Se ha **perso** o **pareggiato** e l'esito è **inferiore** al suo attuale valore, la Popolarità **scende** di un punto.

Giocatori Vagabondi

Se la squadra ha meno di 11 giocatori **disponibili per la partita successiva** può ingaggiare gratuitamente Giocatori Vagabondi (di Linea) fino ad arrivare a 11. Possono essere acquistati alla fine della partita successiva al loro prezzo normale, mantenendo gli avanzamenti ottenuti in partita e modificando il costo di conseguenza, o essere licenziati.

Punti Fuoriclasse

per Passaggio Completato	1 PF
per Ferita	2 PF
per Intercetto	2 PF
per Touchdown	3 PF
per Migliore in Campo	5 PF

PF	Titolo	Tiri Avanzamento
0-5	Esordiente	nessuno
6-15	Esperto	uno
16-30	Veterano	due
31-50	Fuoriclasse Emergente	tre
51-75	Fuoriclasse	quattro
76-175	Superstar	cinque
176+	Leggenda	sei

Abilità

Generali

Arresto	Lottare
Blocco	Marcare
Calcio	Placcaggio
Furia	Presca sicura
Gioco sporco	Pro
Incosciente	Ritorno Kick-off
Interferenza	Rubar palla

Agilità

Balzo	Ricezione in tuffo
Fallo furtivo	Saltar su
Piè fermo	Scattare
Placcaggio in tuffo	Schivare
Ricevere	Smarcarsi

Passaggio

Accurato	Nervi d'acciaio
Capitano	Passare
Lancio disperato	Scaricare
Lancio sicuro	

Forza

Blocco multiplo	Massiccio
Braccio forte	Pelle dura
Colpo possente	Rompere marcatura
Guardia	Schiacciare
Inarrestabile	Trascinare

Mutazioni

Artigli	Fastidioso
Braccia in più	Gambe lunghe
Coda prensile	Manona
Corna	Repellente
Due teste	Tentacoli