

投手調子チェック

1. 疲労ポイント

休養不足 休養不足日数

回オーバー オーバー回数

スクランブル + 3

休養不足 or スクランブル 休 ○付きの場合は 休 / 2

(休養不足かつスクランブルでも、効果は重複しない)

- | | | | |
|-----------|--------|------|------|
| 2. 疲労ポイント | 0 | 調子修正 | 0 |
| | 1 ~ 5 | 調子修正 | - 5 |
| | 6 ~ 10 | 調子修正 | - 10 |
| | 11 ~ | 調子修正 | - 20 |

3. 調子修正に、捕手のリードを加算する。

4. 調子チェックを行う。

調子修正が 10 の場合は安定度 1 ダウン、調子修正が 20 の場合は安定度 2 ダウン

調子修正が 0 でない場合、調子サイコロで 01 が出た場合は安定度にかかわらず 2 ダウンとする。

(安定度 A → B のダウンは、調子のサイコロ 00 での 2UP がなくなることに注意)

5. 調子が C・D の場合は、調子修正 (捕手のリードは加算しない) を投手サイコロからひく。

調子が A・B の場合は、投球の修正はない。

プレッシャーをうけた投球

以下の投手サイコロ以下は

BS → BS+

BS+ → BS++ (OF が LG)

BS* → BS** (OF ジャストしか本塁打守備できない)

走者無 5 走者 1 塁 10 走者 2・1 2 塁 20

走者 3 塁・2 3 塁 30 満塁 40

注) 通常の BS* → OF のホームランは、すべて守備できる。

X で HP 以下がでた直後の打者。(BB 以上は通常)

調子サイコロで 10 以下が出た直後の打者。

スクランブル登板の初回。

エラーの直後

クロスプレーでセーフになった直後の打者

次打者がアウトにならないとプレッシャーは続行。

X の捕球修正 を 10 倍とする。01 がでた場合は、修正しない。