

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・12塁 20

走者3塁・23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。