

# Deadball

## Comment jouer

### De quoi as-tu besoin




Papier, ou l'un des tableaux de bord disponible avec les suppléments gratuits sur [wmakers.net/Deadball](http://wmakers.net/Deadball)

Stylo ou crayon

Une application de lancer de dés ou un ensemble de dés standard de jeu de rôle, y compris un D4, D6, D8, D12, D10, D20 et D100 (ou un D10 0-9 et un D10 00-90)

D4	D6	D8	D10
			
D12	D20	D100	
			

### How to do D100

<p><b>2xD10 (0-9) in different colors</b></p>  <p>one color for the Ten and the other for the unit</p> <p><b>Ex.</b> 0 for Ten and 5 for unit = 5 2 for Ten and 7 for unit = 27 00 = 100</p>	<p><b>1xD10 (0-9) and 1xD10 (00-90)</b></p>  <p><b>Ex.</b> 10 and 5 = 15 90 and 5 = 95 00 and 0 = 100</p>	<p><b>1Xd100</b></p> 
---	--	--

- Environ 30 minutes

### Les dés

Qu'est-ce que c'est qu'un D4 ?

C'est un dé à 4 côtés.

Quand je demande de lancer un D4, ou un D6, ou un D8, cela signifie que vous lancer le dé à quatre faces, ou six, ou huit.

Si je vous demande de lancer 2D6, cela signifie lancer deux dés à six faces.

Si je vous demande de lancer D8-1, cela signifie lancer un dé à huit faces et soustraire 1 du résultat.

Les choses deviennent un peu plus compliquées quand je demande de lancer un D100 si vous en avez pas. Un D100 est en fait deux dés à 10 faces que vous lancez ensemble pour obtenir un nombre à deux chiffres moins de 100. Habituellement l'un des dés montre 10, 20, 30, 40..., tandis que l'autre montre 1, 2, 3, 4.... Roulez-les ensemble. Si un dé montre 40 et l'autre montre 3, alors le résultat est 43.

Si Je vous demande de lancer un D10, lancez simplement le dé avec un seul chiffre.

Vous pouvez obtenir un ensemble complet de ces dés sur Amazon, ou chez votre magasin local de jeux, pour quelques dollars. Pour des applications, il y a Quick Dice Roller et Dice Bag. Il y a aussi des page web pour rouler des dés en ligne,

Les deux appli fonctionnent bien. Mais, Je pense que de vrais dés valent l'investissement, car ils peuvent être utilisés avec des milliers de jeux.

### **Comment commencer**

Premièrement, vous avez besoin de deux équipes. Si vous jouer seul, choisir une équipe pour jouer, et un autre contre qui jouer.

Si vous jouer avec un ami (ou un ennemi), vous devez remplirez chacun votre fiche d'évaluation.

### **D'où viennent les équipes ?**

Partout d'où vous le souhaitez. Dans Deadball, vous pouvez jouer avec n'importe quelle équipe qui a existé, tant que vous avez quelques statistiques simples.

L'un des moyens les plus rapides d'obtenir les statistiques, commencé par aller à la page de référence de page de votre équipe de baseball préférée meilleure saison. Et choisissez un jeu de fin de saison. Cela vous donnera l'intégralité de l'alignement et de toutes les statistiques dont vous avez besoin.

Ou peut aussi votre journal préféré et trouver les joueurs dans la boîte de scores du jour.

Jouez avec votre équipe de baseball imaginaire. Tirage au hasard avec des cartes de baseball jusqu'à ce que vous ailliez deux équipes complètes.

Vous pouvez même créer des équipes au hasard, en utilisant les règles de génération de joueur à la fin du document, ou plongez directement dans l'action en en utilisant les exemples d'équipes à la fin du document.

L'important c'est qu'il nous faut 18 joueurs, et ils ont tous besoin de frappeurs moyennes.

### **Ensuite, remplissez votre carte de pointage.**

Démarrer avec l'équipe visiteuse, car il frappe en premier.

Écrivez le nom de l'équipe en haut du tableau de bord. En bas du côté gauche, écrivez la composition de l'équipe : chaque nom de joueur, sa position et le les deux premiers chiffres de sa moyenne au bâton, arrondi à l'entier le plus proche numéro.

Une moyenne au bâton de .256 devient 26 ; une moyenne de 0,292 devient 29, etc. Nous appelons cela la cible du Frappeur (Batter Target) ou BT, à côté du BT, écrivez R, L ou S pour droitier (right-handed), frappeur gaucher (left-handed) ou ambidextre (switch hitter).

Vous aurez également besoin de la moyenne de points mérités (ERA, earned run average) du lanceur. Écrivez-le sous sa place dans l'ordre de frappe.

Si vous jouez avec les règles de base et c'est votre première fois, je vous suggère de le faire.

Vous êtes presque prêt à commencer.

Passez à la section « Emballage », à la page suivante. C'est presque le temps pour le premier lancer.

### **Caractéristiques des bonus**

Bien sûr, il y a beaucoup plus que la moyenne au bâton d'un joueur de baseball. Il y a des cogneurs, des sprinteurs, des arrêts-courts performants et des receveurs premier défenseurs, et ils peuvent tous avoir leur place dans Deadball.

Choisissez un ou deux joueurs qui ont une puissance de frappe. S'ils sont du genre à frapper 20 coups de circuit (home runs) en un an, écrivez P+ à la suite de leur nom. S'ils ont une puissance de frappe supérieure - pensez à 35 ou plus coups de circuit —écrivez P++.

Qui est le joueur le plus rapide de votre équipe, ayant le plus de vols de but et change des doubles en triple, écrivez S+ à côté de leur nom.

L'un de vos joueurs est-il un type de frappeur professionnel, qui peut toujours faire un double ou faire un ballon sacrifice un amorti? Écrivez C+ à côté de leur nom.

Et qui sont les meilleurs défenseurs de votre équipe, les gars qui volent à travers le champ extérieur pour faire un attrapé ou les joueurs de champ qui font un double? Écrivez D+ à côté de leurs noms.

Si vous souhaitez un guide détaillé des types de nombres qualifient un joueur pour chaque bonus, consultez la règles de création de joueur.

En général, cependant, je pense qu'il est plus facile d'y aller avec votre instinct.

C'est une répartition équilibrée des traits de bonus. Si vous préférez avoir une équipe construite sur la vitesse, ou une grande défense, ou une puissance brute, distribuer les bonus comme vous le voyez bon.

Il y a aussi des gars qui ne peuvent pas courir, n'ont pas de pop, ou swing à tout ce qui vient à leur rencontre, et Deadball aime aussi ces joueurs. Si tu donne plus de quatre traits bonus, commence à donner des traits négatifs un P- pour un gars sans pop, S- pour un frappeur avec les pieds le plomb, C- pour un frappeur de faible moyenne, et D- pour un mauvais défenseur. Un P++ compte comme deux bonus, car les joueurs P++ ne sont pas une blague.

Chaque joueur peut avoir deux traits, des positifs, des négatifs ou un de chaque. Un frappeur P+ C- frappe des bombes, mais fait des retraits sur prises (strike out) à la tonne.

Un arrêt-court D+ S+ est rapide et super avec un gant, alors qu'un D+ S- appelle un bon match, mais ne peut pas courir pour sauver sa vie.

Distribuez tous les traits négatifs que votre équipe mérite. De plus, écrivez P- à côté du BT du lanceur, à moins que votre lanceur se trouve être un bon frappeur.

## « L’emballage »

Une fois que vous aurez fait tout cela pour l’équipe visiteur, vous devriez avoir quelque chose comme ça:

<b>Nom</b>	<b>Pos</b>	<b>BT</b>	<b>1</b>
Clyde Shaud Jr. S+	SS	32S	
Ian White P+	2B	27R	
Lee Ann Stone D+	CF	28R	
Philip McGrath P+	C	26L	
Pete Dragasakis P++ S-	RF	22R	
Charles Pearson P+ S-	1B	25L	
Michael Stahl D+	3B	23L	
Casey Matteson	LF	23L	
Jimmy Parker K+	P: D4	9L	

Faites de même pour l'autre équipe et vous avez un tableau de bord ! Maintenant quoi mettons-nous dans toutes ces tableaux ?

Court circuit! Retiré sur prises (strike out) ! Doubles jeux ! (Home runs! Strikeouts! Double plays!)

Tout présenté à travers la magie du : **Pointage au baseball**

Deadball utilise une version simplifiée de pointage de baseball pour garder la trace de l'action. Il vous permet de revoir le jeu à la fin et voyez comment chaque manche s'est déroulée.

Il n'y a pas de plateau dans Deadball. Tout de l'action se déroule sur votre tableau de bord et dans votre esprit. (Ainsi garder votre cerveau en forme et ce jeu est peu coûteux!)

Si vous savez déjà comment garder le pointage, ignorez cette section et utilisez n’importe quel système de notation, celui que vous préférez.

Sinon, voici un guide rapide pour le système utilisé :

La colonne de la carte de pointage à la droite de l'alignement représente la première manche. Sur chaque ligne, écrivez ce que le joueur a fait à cette manche.

Une fois son tour au bâton terminé, descendez d’une ligne au joueur suivant. Quand la manche est terminée, passez à la colonne suivante. Si chaque joueur a eu son tour au bâton, vous revenez où vous avez commencé, continuez à marquer dans la colonne pour la manche.

Lorsqu'un joueur va au bâton, soit il se rend au but ou il est retiré. S'il est retiré, écrivez comment c'est arrivé. Soit il est retiré sur prises (strike out), ce que nous désignons par un K, ou il a fait une sortie sur le terrain, que nous enregistrons en utilisant la norme du système de notation pour les joueurs défensifs qui est indiqués en haut de la prochaine colonne.



Positions des joueurs	
1	Lanceur
2	Receveur
3	Premier but
4	Deuxième but
5	Troisième but
6	Arrêt-court
7	Champ gauche
8	Champ centre
9	Champ droit



F-9 signifie : Retrait sur une volante par le voltigeur de droite.


4-3 signifie : Retrait sur une roulante d'un lancer du joueur de deuxième but au joueur de premier but.

G-3 signifie : une balle roulante au joueur de premier but, qui a pris la balle.

Sur un double jeu, chaque joueur impliqué est marqué, de sorte que lorsque le balle passe du deuxième but à l'arrêt-court au premier but, écrivez 4-6-3— ou simplement noter DP (Double play), si vous ne voulez pas vous soucier des détails. Il peut obtenir un jeu bien plus compliqué que ça, mais pour Deadball, c'est tout ce dont nous avons besoin.





Espérons qu'à l'occasion, un joueur monte au but. Quand cela arrive, dessiner  ou inscrivez 1B pour montrer qu'il est au premier but. À côté tracer des lignes horizontales pour montrer comment il est arrivé sur la base (une pour un simple,  ou 1B/, 2 pour un double, etc.), ou écrivez bb pour but sur balles ou HR pour Home Run (Coup de circuit).

Dessiner  ou inscrivez 2B quand il passe en deuxième, et le  ou inscrivez 3B quand il passe au troisième.

Lorsqu'il marque, complète le diamant et remplissez-le  ou inscrivez MARBRE.

L'utilisation de ce système pour suivre l'évolution de chaque joueur signifie vous pouvez toujours jeter un coup d'œil à la colonne de la manche en cours et voir qui est sur un but, combien de point ont été marqué dans cette manche, et combien de retrait ont été faites.

Dans cet exemple, j'ai joué le premier demi-manche d'un match entre les Southern Circuit all star, une ligue imaginaire à huit équipes dont les listes complètes sont incluses à la fin du document.

NAME	POS	BT	1
Clyde Shaud Jr. S+	SS	32S	K
Ian White P+	2B	27R	
Lee Ann Stone D+	CF	28R	K
Philip McGrath P+	C	26L	
Pete Dragasakis P++ S-	RF	22R	
Charles Pearson P+ S-	1B	25L	
Michael Stahl D+	3B	23L	F-7
Casey Matteson	LF	23L	
Jimmy Parker K+	P: d4	9L	

En haut, Clyde Shaud, Jr., mené par un retrait au bâton (K), avant qu'Ian White ne frappe un Home Run (le losange noir marqué HR),

Lee Ann Stone a retiré (K) et Philip McGrath est seul.

McGrath avance au deuxième sur un simple de Dragasakis.

Charles Pearson a réussi un doublé avec deux hommes aux buts, McGrath marque et envoyant Dragasakis au troisième, avant que Michael Stahl est retiré sur une volante par le voltigeur de gauche (F-7) pour terminer la manche.

Vous détestez garder le score ? Vous n'avez tout simplement pas le temps?

Inclus dans les suppléments sur [wmakers.net/Deadball](http://wmakers.net/Deadball), vous trouver un beau tapis de jeu qui vous permet de jouer sans toujours garder le score, avec de très beaux jetons de joueur fabriqués par Le défenseur de Deadball Mark Aubrey.

Mais je pense que si vous jouez quelques manches en gardant le pointage, vous l'apprendrez vite et ne voudriez ne plus revenir en arrière

Assez de paperasse. Jouons.

## Règlements de base

### Le frappeur

L'unité fondamentale d'une partie de baseball est le jeu est au bâton, et Deadball fait de même. Pour son tour au bâton, le frappeur lance un D100 (ou deux dés à 10 faces, chacun représentant un chiffre), pour obtenir son pointage de frappe.

Si la le pointage de frappe est égal ou inférieur au BT (cible du frappeur (Batter Target) le nombre en fonction de sa moyenne au bâton que vous avez écrit à côté de son nom), il a obtient un frappé.

Si c'est de un à cinq points de plus que le BT, c'est une un but sur balles.

Si c'est plus de cinq points que le BT, le frappeur est retiré.

Cela signifie que plus haut est la moyenne au bâton est élevée, plus le joueur a de chance d'aller au but, chouette, non ?

### Le lanceur

Pour chaque frappeur, le lanceur roule un dé de lancer, en ajoutant le résultat au pointage de frappe, pour augmenter la difficulté du frappeur à se rendre au but.

Pour trouver le dé à utiliser le lanceur utilise son ERA dans cette petite table :

ERA (Earned run average), Moyenne de points mérités

ERA	Dé de lancer
0-.99	D20
1-1.99	D12
2-2.99	D8
3-3.49	D4
3.5-4	-D4
4-4.99	-D8
5-5.99	-D12
6-6.99	-D20
7-7.99	-20
8-.8.99	-25

Un lanceur spectaculaire, avec une ERA de moins de 2, lance un D12 ou même un D20 contre le frappeur.  
Un terrible lanceur soustrait de son pointage de frappe le jet de dé.

Si un joueur de position est appelé à lancer, son dé de lancer est automatiquement -D20.

On appelle le résultat de l'addition du dé de lancer et du pointage de frappe :  
Le pointage de frappe modifié (the Modified Swing Score) ou MSS.

## Exemple de deux frappeurs :

The Southern Circuit all star vient frapper à la fin de la première manche 2-0.

Le Premier frappeur est Kreilich, le deuxième joueur de base, dont le BT est 25.

Il obtient un 24, qui devrait être assez bon pour un coup... mais le lanceur Jimmy Parker fait un 3 sur son dé de lancer en apportant le MSS à 27.

Kreilich a une balle au but.

Ensuite, Chris "Garland" Frank, voltigeur de gauche, dont la cible de frappe est 24. (En savoir plus sur Frank, un du vétéran du Circuit Sud, voir à la fin du document)

Frank obtient un 20 et Parker obtient un 4-un bon lancer, mais juste assez pour porter le MSS à 24. La coup va au frappeur, ce qui signifie que Frank a eu un frapper.

Que se passe-t-il ensuite ?

## Les frapper :

Il est temps de sortir le D20 ! Rouler le D20, et consultez ce tableau :

<b>Table de frappe de base (D20)</b>	
1-2	Simple
3-7	Simple, roulé pour la DEF
8-12	Simple, coureurs adv.2
13-15	Double, roulé pour la DEF
16-17	Double, coureurs adv.3
18	Triple, roulé pour la DEF
19-20	Court circuit

## La Défense

Lorsque la table des résultats appelle DEF, l'équipe en défense a une chance d'attraper le coup. Lancez un D12.

<b>Défense (D12)</b>	
1-2 Erreur	Les coureurs prennent un but supplémentaire.
3-9	Pas de changement
10-11	Le coup descend d'un niveau. Double réduit à simple, coureurs adv. 2. Triple réduit à double, coureurs adv. 3. Un simple reste simple.
12	C'est un retrait, les coureurs reste en place.

Espérant empêcher le triple, le l'équipe du lanceur obtient un 3 sur la DEF, ne changeant rien. Frank atteint le troisième, et Kreilich marque. Le pointage est maintenant de 2-1.



## Faire des retraits

Si le MSS est supérieur à 5 points supérieur du BT, le batteur est retiré. Mais était-ce un retrait au bâton, une balle roulante, ou un Amorti?

Parce que pas tous les retraits ne sont pas tous pareilles, c'est important de savoir non seulement quand un joueur est retiré mais aussi comment.

Quand un joueur est retiré, trouvez le chiffre à la fin du MSS sur cette table, et écrivez le résultat dans la case pour le frappeur :

<b>Table des retraits D10</b>	
0	Retrait sur prise (Strikeout (K))
1	Retrait sur prise (Strikeout (K))
2	Retrait sur prise (Strikeout (K))
3	Retrait sur une roulante 1B, (Groundout to first (G-3))
4	Retrait sur une roulante 2B, Groundout to second base (4-3)
5	Retrait sur une roulante 3B, Groundout to third base (5-3)
6	Retrait sur une roulante Arrêt Court, Groundout to short (6-3)
7	Retrait sur une volante, champs gauche, Fly out to left field (F-7)
8	Retrait sur une volante, champs centre, Fly out to center field (F-8)
9	Retrait sur une volante, champs droit, Fly out to right field (F-9)

<b>OUT TABLE</b>	
0	Strikeout (K)
1	Strikeout (K)
2	Strikeout (K)
3	Groundout to first (G-3)
4	Groundout to second base (4-3)
5	Groundout to third base (5-3)
6	Groundout to short (6-3)
7	Fly out to left field (F-7)
8	Fly out to center field (F-8)
9	Fly out to right field (F-9)


### Exemple de 3 retraits

Après le triple épique de Frank, la vétérente Adie Barnett receveur arrive en espérant faire des dégâts. Sa cible de frappeur (BT) est de 29, mais elle roule un modifié de 78, retrait sur une volante, champs centre, Fly out to center field (F-8).

Ensuite, Mark Wheeler, le joueur de premier but, qui espère un 29 mais obtient à la place un 65 modifié, Retrait sur une roulante 3B, Groundout to third base (5-3).

Le dernier espoir de New York est Garret Myhan. Il balance pour les clôtures, visant un 27, mais il lance un 61 modifié, en retrait sur prise (Strikeout) (K) pour terminer la manche.

Cet exemple de manche serait marqué comme ceci :

NAME	POS	BT	1
Dutch Kreilich C+	2B	25L	
Chris Frank C+	LF	24R	
Adie Barnett D+	C	29R	F-8
Mark Wheeler	1B	29R	5-3
Garret Myhan D+	3B	27R	K
Clint Wattenberg P+ C-	LF	25S	
Hawkins Entrekkin C+	SS	23L	
Terry Caniff D+ P-	CF	24L	
JJ. Perkins K+	P: d8	6L	

Coups, buts, retraits et défense, ce sont les bases fondamentales du baseball et de Deadball aussi. Si vous voulez apprendre le jeu, jouer une manche ou deux avant de continuer. Ce sera amusant, avec de vrais point!

C'est fait ? Continuer à lire!

### Frappés critiques

Si le pointage de frappe modifié (the Modified Swing Score) ou MSS est de 5 ou moins, le frappeur a fait un frappé critique. Sur un frappé critique, quel que soit le jet du frappeur sur la table de frappe, le frappé est augmenté d'un niveau - d'un simple à un double, un double à un triple, un triple à un home run. Les coureurs prennent toujours une base supplémentaire sur un Critique. Les coups critiques ne peuvent pas être attrapés par la défense.

## **Des retraits productifs & des doubles jeux**

Que se passe-t-il si vous faites un retrait sur une volante avec un homme au deuxième ou troisième ?

Est-ce que les coureurs peuvent toucher le but et avancer ?

Que se passe-t-il si vous un retrait sur une volante avec un coureur en premier ?

Est-ce que le la défense peut faire un double jeu ?

Le la réponse à toutes ces questions c'est...parfois!

Toute repose sur un 70.

Les coureurs en deuxième ou troisième avance sur un retrait si le MSS est inférieur à 70 et :

- Le retrait s'est fait au Champ Extérieur, ou à la première ou à la deuxième base
- Il y a moins de deux retraits.

Et les doubles jeux ?

Lorsqu'il y a un coureur au premier et moins de deux retraits, la défense fait un double jeu si le retrait est fait dans le champ intérieur, ce qui signifie que le deuxième le numéro du MSS est 3-6 et le MSS est de 70 ou plus.

Si le SMS est moins de 70, le premier coureur est retiré et le frappeur atteint en toute sécurité le premier but, comme s'ils venaient d'échanger leurs places. (C'est ce qu'on appelle le choix d'un joueur défensif.)

Tout ce que vous devez retenir, c'est qu'un MS inférieur à 70 peut être bon pour l'équipe au bâton, même s'il s'agit d'un retrait. Un MSS de 70 ou plus est mauvais pour le frappeur.

Utilisez cette règle générale à tout moment si vous n'êtes pas sûr de ce qui se passerait sur un jeu.

Moins de 70 ? Bien. 70 ou plus? Mal.

## **Exemple de retraits productifs & de doubles jeux**

C'est le début de la deuxième manche, et Ian White vient au bâton avec deux hommes aux buts et un retrait. Si le MSS est 48—une balle volante au champ centre—l'homme au troisième retouche sa base et marque un point.

Si le MSS est 78, ça reste une balle volante au champ centre, mais la balle est trop proche pour l'homme au troisième but.

Si le MSS est 94, le coureur au premier est retiré pour un double jeu. Si White obtient un 44, le coureur d'abord est retiré, et les White prennent la place du coureur.

Parce que le retrait était à droite côté du champ intérieur (deuxième base) et le MSS était inférieur à 70, le coureur au troisième marque. Si White avait a roulé un 45 modifié - retrait sur une roulante au troisième - le coureur au troisième reste en place, le coureur au premier est retiré, et White est sauf.

<b>Table de SWING D100</b>	
0 - 5	Frappé critique
6 - BT	Frappé ordinaire
BT+1 - BT+5	But sur bal
BT+6 – 70	Retrait, possibilité d'un retrait productif
71 - 99	Retrait, possibilité d'un double-jeu

Si tout cela vous donne le vertige, ignorez-le. Même les noix de baseball aguerries se gratter parfois la tête sur ces sortes de détails. À un moment donné, si une situation comme celle-ci se produit dans un jeu, vous pouvez utiliser cette règle pour référence.

### **Fatigue simple du lanceur**

À l'exception d'Old Hoss Radbourn, personne ne peut lancer pour toujours. Au début de chaque manche après la sixième, un lanceur perd un niveau sur son Dé de lancer (**Pitch Die**). Le lanceur étoile J.J. Perkins, par exemple, démarre le jeu avec un Pitch Die de d8. S'il se lance dans le septième, il tombe à d4. Dans la huitième, il tombe à -d4, puis à -d8 pour la neuvième, et -d12 s'il continue dans la dixième.

Les lanceurs de relève perdent un niveau de Pitch Die au début de chaque manche qui suit la première.

Pour plus de détails, voir les règles avancées sur la fatigue du lanceur.

### **Droitier et Gaucher**

L'un des éléments constitutifs de la stratégie du baseball, est que les lanceurs droitiers ont tendance à mieux lancer contre des frappeurs droitiers, tandis que les lanceurs gauchers bénéficient d'un avantage contre les gauchers.

Quand un droitier lance à un droitier ou un gaucher à un gaucher, le Pitch Die monte d'un niveau. (d4 à d8, d8 à d12, etc., avec un max de d12.) Les frappeurs ambidextres sont immunisés.

### **But volés et Amorti**

<b>Table de vol de but D8</b>	
1-3	Le coureur est retiré
4-8	Le coureur est sauf
<b>Table des Amortis D4</b>	
1-3	Le coureur meneur avance. Le frappeur est retiré.
4	Le coureur meneur est retiré. Le frappeur avance au premier.

### **Substitutions**

Si un lanceur donne trop de frapper, vous pouvez amener un lanceur de relève quand vous le voulez. Une fois qu'un joueur a été retiré du jeu, il ne peut plus revenir.

Les vraies équipes ont leur liste complète de joueurs. Si vous n'aimez pas les statistiques pour un sous, à la fin du document, il y a une table de joueurs, des exemples d'équipes et des règles pour générer de nouveaux joueurs.

**Essayez-les!**

## **Finir une partie**

Vous savez comment fonctionne cette partie, n'est-ce pas ?

Jouez neuf manches et l'équipe qui marque le plus de points est le gagnant. Si c'est à égalité, allez aux extras, et jouez jusqu'à ce que le jeu soit terminé ou que les joueurs sont tous morts de fatigue.

Il y a de la place sur la carte de score Deadball pour comptabiliser les statistiques des joueurs à la fin de chaque match. Si tu en as envie, marque combien de coups et RBI que chaque joueur a obtenu.

Sort la calculatrice et compte chaque ERA du lanceur. Si vous prévoyez utiliser à nouveau ces équipes, il peut être amusant de suivre le succès des joueurs, et regardez leurs statistiques changer dans le temps.

Mais si tu en as tout simplement marre des maths? Saute ces étapes et lorsque le jeu est terminé, rejouez !

Commencer une nouvelle partie est plus facile si vous avez déjà les statistiques de tout le monde écrit, alors jouez une série de trois jeux, une série de cinq jeux, une série de sept jeux !

Jouez toute une saison, Si vous vous sentez comme ça. C'est ton jeu, copain. Faites ce que vous tu veux.

Comme le baseball, Deadball est profond. Il y a les règles avancées, la création de joueur, la génération de ligue et tout le reste, lisez la suite.

Mais si tu veux rester simple, vas-y à ton avantage. Tu as tout ce que as besoin pour jouer à un jeu simple et rapide de Deadball, alors ferme le document. Les règles avancées seront ici quand tu reviendras.

## **Règles avancées**

Une fois que vous avez joué à quelques parties de Deadball, vous pourriez avoir envie pour plus de détails. Cette partie approfondit le jeu en ajoutant traits distinctifs pour les joueurs, règles supplémentaires pour la fatigue du lanceur (et amélioration !), et une foule d'autres petits changements conçus pour s'assurer que tout ce qui se passe sur un terrain de baseball peut se produire sur votre feuille de match.

Ces règles sont facultatives. Jouez avec chacun d'eux, ou choisissez ceux que vous voulez. Deadball est un bac à sable. Tant que vous appliquez les règles à égalité pour les deux équipes, c'est très difficile à casser.

<b>Table de frappe Avancé (D20)</b>		
1-2	Simple +	+: Les joueurs avec certains traits ont des résultats particularités sur ces roulés de dés.  * : Si MSS est pair, l'arrêt-court a la balle. S'il est impair, le joueur de deuxième but a la balle.  ** : Si MSS est pair, le champ champ droit a la Balle. S'il est impair, le joueur de champ central a la balle.
3	Simple, DEF (1B)	
4	Simple, DEF (2B)	
5	Simple, DEF (3B)	
6	Simple, DEF (SS)	
7	Simple, DEF (SS/2B *)	
8-12	Simple, coureurs adv. 2 +	
13	Double, DEF (LF)	
14	Double, DEF (CF)	
15	Double, DEF (RF)	
16-17	Double, coureurs adv. 3	
18	Triple, DEF (RF/CF **) +	
19-20	Home Run	

### **Puissance de frappe (P+/P++)**

•Les frappeurs P+ ajoutent 1 à chaque lancer de la table de frappe.

Les joueurs P++ ajoutent 2 à chaque lancer de la table de frappe.

Les frappeurs puissants peuvent être déplacés contre. (Voir Alignements défensifs)

### **Frappeur de contact (C+)**

Sur les lancers de 1-2 de la table de frappe, frappeur fait un double, et les coureurs avancent de 2 buts. Ne lancer pas le dé pour la défense.

Le coup est automatiquement réussi pour les frappeurs de contact.

Les frappeurs de contact se convertissent toujours sacrifier les mouches. Dans une situation de balle volante, un frappeur C+ amène le coureur au marbre sur n'importe quelle balle volante au champ extérieur. (À moins que le défenseur n'attrape la balle volante du sacrifice dans une grande défense. (vous en saurez plus sur eux dans un instant.)

### **Coureurs rapide (S+)**

Sur un résultat de Table de frappe de 1, le frappeur fait un double, et les coureurs avancent de deux buts. Ne roulez pas les dés pour la défense.

Sur un résultat de Table de frappe de 2, le joueur fait un triple. Ne roulez pas les dés pour la défense.

Les coureurs rapides ajoutent 1 au d8 rouler en essayant de voler la deuxième ou troisième but.

Les coureurs rapides peuvent voler le marbre ! Lancez un d8. Sur un résultat de 8, un coureur rapide au troisième but vole le marbre.

Les coureurs rapides peuvent faire un tube. Lors de la frappe, traitez un jet de 1 comme « Simple, DEF (3B) ». Traiter les autres résultats selon la table de frappe.

Un coureur rapide peut tenter cette manœuvre à tout moment, même s'il n'y a pas de coureurs sur le but.

Les coureurs rapides ne peuvent pas être doublés. Quand un coureur rapide frappe une balle qui devrait normalement être un double jeu, le coureur de tête est retiré, mais le coureur rapide atteint la première base en toute sécurité. (À moins que le joueur défensif fait un double jeu s'il est un grand défenseur, dans auquel cas un rouler d'un dé de DEF lui donne une chance de faire le double jeu. Voir ci-dessous.)

### **Les grands défenseurs (D+)**

Ajoutez 1 à n'importe quel jet (roulé de dé) de DEF fait par ce joueur.

S'il y a des coureurs sur les buts quand le Grand Défenseur fait un jet de DEF, un jet modifié de 13 signifie que le coureur de tête est retiré, et le batteur atteint le but en toute sécurité.

Si le Grand Défenseur est un receveur, son lanceur de départ commence par un niveau supplémentaire sur son dé de lancé, avec un maximum de d12. (Cette prime ne s'applique pas aux lanceurs de relève.)

Les grands défenseurs peuvent transformer une balle au sol en double jeu. Dans une situation de double jeu, si le MSS est inférieur à 70, le joueur à qui la balle a été frappée peut faire un jet de DEF. Sur un 10-12, le jeu du grand défenseur devient un double jeu.

Si un grand défenseur attrape une balle volante qui devrait amener au marbre une balle volante sacrifice, le grand défenseur a une chance de retirer le coureur au marbre en faisant un jet de DEF. Sur un 10-12, le coureur est retiré au marbre. (Si le coureur préfère de ne pas défier le Grand Défenseur, le coureur peut rester au troisième but.)

### **Traits négatifs**

Et que dire des joueurs moins talentueux dans l'alignement? Deadball les aime encore plus.

### **Faibles frappeurs (P-/P--)**

Pour les frappeurs **P-**, soustrayez 1 de n'importe quel jet de dé de frappe. Pour les frappeurs **P--**, soustrayez 2 à n'importe quel jet de dé de frappe. Les jets de moins de 0 comptent comme ordinaires comme simple.

### **Free swingers (Frappeurs dans le vite) (C-)**

Jets de 11 et 12 sur la table de frappe sont des retraits au bâton.

Sur les tentatives d'amorti, les free swingers ne réussissent que sur un 1-2.

Les Free swingers peuvent être déplacés. (Voir Alignements défensifs.)

## **Coueurs lents (S-)**

Les coueurs lents ne peuvent pas frapper des triples. Traitez un jet de 18 comme un jet ordinaire de 17.

Les coueurs lents soustraient 3 de chaque jet de base volé.

Les coueurs lents sont plus faciles à doubler. Dans une situation de double jeu, n'importe quel balle au sol jusqu'au champ intérieur est un double jeu, peu importe si le MSS est supérieur à 70.

## **Les défenseurs faibles (D-)**

Sur n'importe quel jet de défense effectué par ce joueur, soustrayez 1.

Si le défenseur faible est un receveur, n'importe quel lanceur commence par son lancer à un niveau plus bas. (Comprenant les lanceurs de relève.)

Les mauvais défenseurs peuvent faire des doubles jeux. Avant de commencer un double jeu, un mauvais défenseur doit lancer pour la DEF. S'il obtient un 1 ou un 2, il lance la balle, et tous les coueurs sont en sécurité.

Dans une situation d'un sacrifice, un coueur au troisième score toujours sur une balle frappée à un voltigeur D-, peu importe le MSS.

Tout joueur jouant hors de sa position compte comme un pauvre défenseur.

## **Caractéristiques du lanceur :**

Un lanceur peut être un Artiste de retrait sur prise (K+), une machine de balle au sol (Groundball) (GB+), ou un lanceur de contrôle (CN+), ou il peut n'avoir aucun de ces bonus traits. N'importe quel lanceur peut avoir une grande Endurance (ST+).

Artiste de retrait (K+) : ajoutez 1 à chaque MSS. Pour les lanceurs K+, un résultat de 3 sur la table extérieure, qui serait normalement une balle au sol au premier but, est un retrait au bâton.

Machine de balle au sol Groundball (GB+) : Ajoutez 1 à chaque MSS. Pour un lanceurs GB+, un résultat de 2 sur le tableau de retrait, qui serait normalement un retrait au bâton, est une balle au sol à l'arrêt-court (6-3).

Lanceur de contrôle (CN+) : Les lanceurs de contrôle ne donne une BB lorsque le MSS est de 1-2 points supérieur au BT.

Grande Endurance (ST+) : Les lanceurs avec une grande endurance commence à perdre un niveaux sur leur dé de lancer pour chaque manche lancée après la septième, pas le sixième.



## **Fatigue du lanceur**

Le lanceur partant perdent un niveau au dé de lancer (Pitch Die) :

- S'ils autorisent plus de 3 points dans une manche
- S'ils autorisent 4+ courses sur deux manches
- Pour chaque course autorisée sur 4
- Pour chaque manche lancée après six

Les lanceurs de relève perdent un niveau sur leur Pitch Die :

- Pour chaque course autorisée
- S'ils lancent plus d'une manche Mais les lanceurs peuvent aussi s'améliorer en un jeu continue !

Tous les lanceurs gagnent un niveau sur leur Pitch Die s'ils :

- Retrait sur prise sur le côté
- Fait trois manches de retrait sur prise consécutives

Dans la mesure du possible, ces effets se cumulent ou s'annulent. Un lanceur qui abandonne deux points dans le deuxième et quatre dans le troisième perd quatre niveaux sur son Pitch Die, pour avoir autorisé 3+ de course en une manche, 4+ sur deux, et deux course de plus de quatre courses au total.

Un lanceur partant perd un niveau sur son Pitch Die au début de la septième manche, mais s'il vient de terminer trois manches blanches, il gagne également un point, ce qui signifie que les deux effets s'annulent mutuellement.

La table de frappe maximale indiquée plus haut est un D20. Si un lanceur s'améliore après un D20, ajoutez 1 à chaque MSS. S'il améliore un autre niveau, ajoutez 2, puis 3, et ainsi de suite. Après la sixième manche, si un lanceur qui a gagné des niveaux sur son Pitch Die abandonne un ou plusieurs courses, son Pitch Die retombe à son niveau de départ.

## **Pourcentage de présence sur les buts (OBP)**

Envie de statistiques plus réalistes ?

Trouvez pour chaque frappeur le pourcentage de présence sur les buts (OBP) et convertissez le en nombre entier arrondissez à deux chiffres.

C'est la Cible WT. Écrivez-la à côté de la cible du batteur BT. Un frappeur marche lorsque le MSS est entre son BT et son WT.

Si vous jouez avec une équipe fictive qui n'inclut pas les WT, roulez deux D6 pour obtenir le pourcentage de marche de chaque joueur. Ajoutez le résultat au BT pour obtenir le WT.

De nombreux joueurs préfèrent cette règle, car elle ajoute du réalisme sans rien coûter en temps pendant le jeu. (Bien qu'il ajoute un peu de temps lors de la configuration.)

Si cela vous semble amusant, essayez-le !

## Double vole de buts

Si vous avez des coureurs au premier et deuxièmement buts, ils peuvent tous les deux essayer de voler un but en même temps. Lancez un D8. Si le coureur de tête est un coureur rapide (Speedy Runner), ajouter 1 au résultat. Si l'un des coureurs est un coureur lent, soustrayez 1.

Table des doubles voles	
1-3	Le coureur meneur est retiré
4-5	Le second coureur est retiré
6-8	Les deux coureurs sont saufs

## Triple jeu

Avec des coureurs au premier et au deuxième et pas de retrait, la défense fait un triple jeu si le retrait est fait dans le champ intérieur et que le MSS est de 100 ou plus grand.

Les joueurs de champ intérieur D+ ne font pas de triples jeux. Si l'un des joueurs de champ intérieur sont de mauvais défenseurs, ou si tout coureur est un Coureur rapide (Speedy Runner), un le triple jeu est impossible. Suivre la règle pour un double jeu à la place.

## Coups de chaud et improductivité (Streaks and slumps)

Avant chaque partie, lancez un D6 pour chaque joueur. Sur un 1, ce joueur est Froid (Cold). Pour les frappeurs, soustrayez 5 de sa Cible de frappe. Pour les lanceurs, son Pitch Die est plus bas d'un niveau. Sur un 6, le joueur est chaud.

Pour les frappeurs, ajoutez 5 à la cible du frappeur. Pour les lanceurs, augmentez le Pitch Die d'un niveau.

En série ou en championnat, un frappeur qui est sans coup sûr dans deux jeux consécutifs commence le prochain jeu Froid (Cold).

Un frappeur avec deux coups sûrs en un seul match commence le prochain jeu à chaud. Un lanceur qui a terminé sa dernière apparition avec un Pitch Die de -d4 ou pire est Froid. Un lanceur qui a terminé sa dernière apparition avec un Pitch Die supérieur de son Pitch Die de base est chaud.

## Facteur de stade

Pour un stade de frappeurs, ajoutez 1 à chaque lancez de la table de frappe. Pour un stade à lanceurs, soustraire 1 de la table de frappe.

## Règles à deux joueurs

### Pitch out

(un lancer lancé intentionnellement loin de la portée du frappeur pour permettre au receveur un lancer franc pour éliminer un coureur de base qui vole ou mène trop loin.)

Deux fois par match, quand le joueur au bâton annonce qu'un coureur sur le premier vol le second, le joueur lanceur peut annoncer un pitch out, en soustrayant 3 du jet du dé de la table de vol de but.

### Tentatives de décollage (Pickoff Attempts)

Deux fois par match, s'il y a un coureur rapide sur un but, le lanceur peut annoncer une tentative de retrait. Lancez un D10, et consultez ce tableau :

Tentatives de décollage (Pickoff Attempts)	
1-6	Aucun effet
7-9	Coureur tenu proche. Soustraire 1 de toute tentative de vol de base.
10	Le coureur est retiré

### Positionnement défensif

Il y a trois alignements défensifs spéciaux dans Deadball. On suppose toujours que la défense joue à profondeur régulière, mais le joueur lanceur peut changer cela à tout moment entre les présences au bâton.

### Les joueurs aux champs à l'intérieur

Avec un coureur en troisième et moins de deux retraits, le champ intérieur peut être amené à l'intérieur, donnant à la défense une chance de retirer un coureur au marbre, ce qui augmente la probabilité de la difficulté d'un coup se transforme en double. Cela affecte les résultats suivants de la table de frappe :

Table de frappe D20	
3-7	Ajoutez 2 au jet de DEF. Sur un 13, le coureur du troisième qui court au marbre est retiré et le frappeur atteint la première base en toute sécurité.
8-12	Le frappeur fait un coup double et les coureurs avancent de 2.

### Pas de doubles

L'équipe de lanceurs pousse ses joueurs défensifs de retour, ce qui rend les célibataires plus susceptibles et double moins probable. Cela affecte les résultats suivants de la table de résultats :

Table de frappe D20	
3-7	Ne pas lancer de DEF
13-15	Simple

## Changement intérieure

S'il n'y a personne sur les buts et que le frappeur est un frappeur de puissance gaucher ou un **Free Swinger**, la défense peut être décalage. Cela affecte la table de frappe :

Table de frappe D20	
3-4	Ajoutez 3 au jet de DEF
5	Doubles, coureurs adv. de 2

Un frappeur qui est déplacé peut lancer un D6 pour amortir un coup :

1	simple
2-3	K
4-5	G-3, pas de double jeu
6	G-1, double jeu possible

## Exemple de trois manches de jeu

### Début de la première

Le jeu commence avec Shaud face à Perkins.

Le MSS est  $73+8=81$ , un retrait au bâton.

Prochain, White obtient un 15, et Perkins obtient un 2: 17, un frappé. White obtient un 17 sur la table des coups, ajoutant 1 parce qu'il est un frappeur P+. C'est un triple.

Stone obtient un 26 et Perkins obtient un 3. Marche.

Avec deux, Perkins lance un D12 contre Mc-Grath, parce qu'ils sont tous les deux gauchers. Le MSS est 9, et McGrath obtient un 12 sur la table de frappe: simple, les coureurs avancent de 2.

White marquent et Stone passe à la troisième place.

Le MSS de Dragasakis est de 74. Parce que c'est plus de 70, c'est un double jeu : 4-6-3. Manche terminée.

Le score est de 1-0.

### Fin de la première

Le MSS de Kreilich est de 56 : une balle au sol trop courte.

Celui de Chris Frank est 87: une chandelle vers le champ gauche.

Celui de Barnett's est 91: un retrait au bâton.

### Début de la deuxième

Pearson roule un 20. Perkins roule 8, roule le D12 encore, rappelez-vous.

Pearson marche.

Le MSS de Michael Stahl est de 46. Une balle au sol, mais pas assez pour un double jeu. Pearson est retiré. et Stahl passe en premier. Le MSS de Casey Matteson est 92 : un retrait au bâton. Le MSS de Jimmy Parker est de 52 : un autre retrait au bâton. Manche terminée.

## Fin de la deuxième

Le MSS de Wheeler est de 40 : un retrait au bâton, celui de Myhan est 57, une chandelle vers le champ gauche. Le roulé de Wattenberg est un 2, et Parker obtient un 3 : un MSS de 5 et un coup critique. Sur la table de frappe, il obtient un 6, avec son P+, il se transforme en 7 : un simple. Le coup critique augmente cela à un double. Avec deux retraits et un coup sur, Entrekin lance un MSS de 47 : un pop-up au champ gauche.

## Début de la troisième

Clyde Shaud obtient un hit sur un MSS de 30 et obtient un 1 sur la table de frappe: un double, car c'est un coureur rapide. Avec White au bâton, Shaud prend le troisième but. Il obtient un 4 sur son D8, soustrait 1 parce qu'il vole le 3ème, et ajoute 1 à cause de sa vitesse. Le résultat est 4: un succès.

White fait une chandelle dans le champ de droite sur un MSS de 59. Parce que c'est moins de 70, Shaud marque 2-0, avec 1 retrait.

Lee Ann Stone obtient un MSS de 16 et un HT de 13 : un double au champ gauche.

Le voltigeur de gauche Clint Wattenberg obtient 1 sur son jet de DEF : une erreur qui envoie Stone au 3e. McGrath a un MSS de 20 et un jet HT de 18. Il ajoute 1 parce qu'il est un frappeur puissant: un 2 Home Run.

4-0, 1 retrait.

Le dé de lancer de Perkins tombe à D4, car il a permis plus de 3 points dans la manche, mais il frappe Dragasakis et Pearson sur les MSS de 52 et 61.

## Fin de la troisième

Caniff, Perkins et Kreilich se succèdent MSS de 68, 81 et 84 : une chandelle au centre, un retrait au bâton et une balle au sol à l'arrêt court. Pour avoir lancer 3 manches blanches d'affilée, Le dé de lancer de Parker monte jusqu'à D8.

# Three Innings of Play

NAME	POS	BT	1	2	3	H
Clyde Shaud, Jr. S+	SS	32S	K			
Ian White P+	2B	27R			F-9	
Lee Ann Stone D+	CF	28R				
Philip McGrath P+	C	26L				
Pete Dragasakis P++ S-	RF	22R	46-3		K	
Charles Pearson P+ S-	1B	25L			K	
Michael Stahl D+	3B	23L		/		
Casey Matteson	LF	23L		K		
Jimmy Parker K+	P: d4	9L		K		
NAME	POS	BT	1	2	3	H
Dutch Kreilich C+	2B	25L	6-3		6-3	
Chris Frank C+	LF	24R	F-7			
Adie Barnett D+	C	29R	K			
Mark Wheeler	1B	29R		K		
Garret Myhan D+	3B	27R		F-7		
Clint Wattenberg P+ C-	LF	25S				
Hawk Entrekin C+	SS	23L		F-7		
Terry Caniff D+ P-	CF	24L			F-8	
J.J. Perkins K+	P: d8	6L			K	

## Les équipes

Exemple d'équipe

<p><b>BERLIN PHILOSOPHEN</b>  Immanuel Kant, SS. 29S S+ D+  Friedrich Nietzsche, LF. 34L C+  Arthur Schopenhauer, 1B. 28L C-  Friedrich Schlegel, CF. 26R D+  Gottfried Leibniz, C. 23R S+  Georg Hegel, 2B. 24R  Karl Jaspers, 3B. 21L  Martin Heidegger, RF. 20L  Karl Marx, P. 7R 3.23 ERA. d6</p>	<p><b>WASHINGTON PRESIDENTS</b>  Franklin Roosevelt, 2B. 30L S+  Theodore Roosevelt, 3B. 30L  John F. Kennedy, SS. 30R  James Garfield, LF. 30R C+  George Washington, C. 27R  Ulysses S. Grant, 1B. 27S D+  William Henry Harrison, CF. 26R  Rutherford B. Hayes, RF. 24L  Abraham Lincoln, P 14L 4.45 ERA. d4</p>
<p><b>ATHENS FILÓSOFOI</b>  Empedocles, LF. 25S. S+  Plato, 1B. 32L  Epicurus, 3B. 28R  Aristotle, RF. 27R  Epictetus, C. 26L  Heraklitus, CF. 25L. S+ D+  Democritus, 2B. 25R  Archimedes, SS. 22R  Sophocles, P. 8L 3.14 ERA. d6</p>	<p><b>MURDERVILLE SLEUTHS</b>  Nora Charles, SS. 31R  Olivia Benson, 3B. 30R  J.B. Fletcher, 1B. 28S  Nero Wolf, C. 21R P++ S-  Philip Marlowe, CF. 26L  Nick Charles, 2B. 26L  Jane Marple, RF. 32L S+  Lt. Columbo, LF. 21L  Jim Rockford, P. 7R 4.24 ERA. d4</p>
<p><b>ROME EMPERORS</b>  Nero, 28L, SS. S+ D+  Hadrian, 2B. 30R C+  Constantine, LF. 31R D-  Caesar Augustus, 1B. 30R  Trajan, 3B. 30R  Caligula, CF. 29L  Claudius, C. 30R D+  Julius Caesar, RF. 27R D+  Marcus Aurelius, P. 12R 2.27 ERA. d8</p>	<p><b>LOS ANGELES FATALES</b>  Scarlet O'Hara, LF. 32S  Brigid O'Shaughnessy, 3B. 30R  Carmen, 1B. 30R P+  Phyllis Dietrichson, CF. 31R  Mildred Pierce, SS. 33R  Kitty March, RF. 27R D+  Cora Smith, C. 24L D+  Gilda Farrell 2B, 23L  Salome, P. 12R 1.94 ERA. d10</p>

## Deadball Stars

NAME	POS	BT	L/R	TRAITS	SCOUTING REPORT
Clyde "Cannon" Shaud, Jr.	SS	32	S	S+	An absolute terror. One of the league's best hitters and fast as hell. Loves bad puns.
Ian White	2B	27	R	P+	Perhaps the best power infielder in the league and a passable ballroom dancer.
Lee Ann Stone	CF	28	R	D+	Despite the mean game face, Stone is one of the friendliest players in the game.
Philip McGrath	C	26	L	P+	All star power. Hall of fame moustache. Keeps the reporters away by mumbling.
Pete Dragasakis	RF	22	R	P++ S-	He doesn't run. He doesn't catch. All he does is murder fastballs. Ain't that enough?
Charles Pearson	1B	25	L	P+ S-	An absolute beast. No speed, but surprisingly soft hands. Loves crosswords and rosé.
Michael Stahl	3B	23	L	D+	Brilliant young defender with great power potential. Awfully chatty, though.
Casey Matteson	LF	23	L		Aging veteran. Can't throw, can't hit, but he's the commissioner's nephew, so...
Jimmy Parker	P: d4	9	L	K+	Young fireballer. No control. No breaking ball. Bad attitude. Fans love him.

NAME	POS	BT	L/R	TRAITS	SCOUTING REPORT
Dutch Kreilich	2B	25	L	C+	Slap-hitting second baseman. A doubles machine with a wicked sense of humor.
Chris Frank	LF	24	R	C+	Seasoned veteran. Not much power, but knows the strike zone. Rocks moderately.
Adie Barnett	C	29	R	D+	Veteran backstop. Brilliant pitch framer. Could be ticketed for the Hall of Fame.
Mark Wheeler	1B	29	R		Lanky, scrappy and lean. Sunken eyes and a dry, choking laugh. Good hitter.
Garret Myhan	3B	27	R	D+	Tough-as-nails third baseman with a knack for making a barehand grab. Great smile.
Clint Wattenberg	LF	25	S	P+ C-	A bit clumsy, a bit too quick to swing at balls out of the zone, but damn. That power.
Hawkins "The Hawk" Entrekin	SS	23	L	C+	His average has dipped, but still one of the most reliable situational hitters in the game.
Terry Caniff	CF	24	L	D+ P-	Brilliant young fielder just coming into his prime. Runs like a gazelle. Likes to draw.
JJ. Perkins	P: d8	6	L	K+	He's never had high heat, but Perkins' command has gotten better with age. Stalwart.

## Joueurs aléatoires

Lancez un D10 sur chaque table pour obtenir un alignement aléatoire. Pour un Frappeur suppléant, roulez un D100, et relancez si le premier chiffre est 0 ou 1. Pour les lanceurs releveurs, lancez un D20.

1. Lanceur partant					2. Receveur				
0	Ansu Okafor	R	9	-d4	0	Eleanor Hager	R	32	
1	Gwen Ellis	L	9	d4	1	I.M. Krsticevic	R	26	S-
2	Monon Nwosu	R	11	-d4	2	John Di Bene	R	31	
3	Chipper Jerry	R	11	d8	3	Eli Moscovitch	L	24	P+
4	Frankie Bahbah	L	6	d8	4	Daniel Camarda	L	30	
5	Julia Murillo	R	10	d8	5	Owen Mikula	R	23	D+ P-
6	Brad Mortensen	R	12	d4	6	Raymond Lake	S	25	
7	J.K. Neal	R	7	d12	7	Sofia Holcomb	S	23	P++
8	Janes Boys	L	7	d4	8	Buddha Budacovich	R	28	
9	Sunny Gamble	R	13	d12	9	Mack Grover	L	29	
3. Premier But					4. Deuxième But				
0	Trent Pimentel	R	27		0	Kelly Fortier	L	22	
1	Ben Godar	S	30	C-	1	Virgilio Losada	R	22	
2	Camden Newby	L	22	S-	2	J.P. Sweeney	R	25	D+ P-
3	Brendan Spiegel	L	30		3	Molly Cochran	R	19	
4	Roman Skinner	R	26	D+	4	Al Wilson	R	26	P+
5	Logan Trupkin	L	27		5	Reagan Block	R	17	S+
6	Chad Morton	R	25		6	P. Hillas	S	34	D-
7	Mari Shizuma	L	29		7	Michy Maynard	R	24	
8	Truly Hall	S	30	P+	8	Jason Crase	S	31	C+
9	Tim Harrison	L	27		9	I.C. Morrison	S	26	
5. Troisième but					6. Arrêt court				
0	Alana Hebert	R	22		0	Audrey Scruggs	L	25	C+
1	Bryan Grosnick	S	29	P++	1	Saguisag	R	25	
2	Yoshi Umari	R	20		2	James Crampton	S	29	C-
3	Jonny Hall	R	22	C-	3	Ellen Suvanto	R	17	S+ D+
4	Bill Huddleston	R	30	D-	4	Emil Sonstroem	R	29	
5	Thrupp Rauch	R	28		5	Mae Schwartz	R	28	
6	Shunso Takano	L	30		6	Brian Whitton	R	33	
7	Felton Martin	L	22	D+	7	Mackie Madison	L	28	
8	Thomas Wood	R	22		8	Sophear Lov	R	28	P+ C-
9	Kylie Hamel	R	21		9	Ben Rollo	R	28	
7. Champ Gauche					8. Champ Centre				
0	Jude Shah	R	17		0	Kayden Stewart	R	34	D+
1	Maverick Cole	L	33	P+	1	Momolu Owusu	L	21	
2	Laila Meredith	S	19	S+	2	Sarah Contee	S	31	S+
3	Isabelle Heller	R	18		3	Amadu Osei	R	21	C-
4	Sheadon Huges	L	32	C-	4	Christopher Jack	R	28	D-
5	Lila Henson	R	24	S+	5	Jaime Macon	R	23	P+
6	Alfred Morgan	R	22		6	Tamba Adoyo	R	20	
7	Greg Hirsch	L	21		7	Solo Chahine	S	30	
8	Shelby Swartz	L	26	D+	8	Fabian Sharpe	R	17	
9	Sadie Kenney	R	22		9	Lucia Clopes	L	33	



9. Champ Droit				
0	Israel Fry	R	28	S+
1	Ahmed Gezhri	S	26	C+
2	Justin Ray	R	19	
3	Marbue Yeboah	R	26	P++
4	Dink Bipplebop	R	27	D+
5	Tamba Okeke	S	23	D-
6	Trevor Everhart	R	26	D+ C-
7	Toyuwa Toure	L	22	
8	William Weber	R	32	
9	Oso Sy	L	25	

10. Lanceur de relève									
1	Travis Sanford	R	9	-d4	11	Noel Purcell	R	12	d8
2	Andy Medrano	R	10	-d4	12	Malachi Hay	R	7	d12
3	Henry Sweeney	R	15	-d4	13	Andrea Canal	L	11	d4
4	Cal LeJeune	R	8	d8	14	Mama Gebre	R	14	d8
5	Paternostro	R	11	d12	15	R. Wauneka	R	12	d4
6	Sam Fishell	L	9	d12	16	Hunter Gallegos	L	13	-d4
7	Kofi Omondi	L	12	d4	17	Terry Tivley	R	9	d4
8	Solo Owusu	L	8	d12	18	Rodrigo Pugh	R	11	d8
9	Shaypher	R	11	d8	19	Speedball Hill	L	11	d4
10	Conner Zuniga	R	13	-d4	20	Alba Yocemento	R	11	d12

### Générateur de joueur

Frappeurs partants	Lanceurs d'urgence
Batter Target: 2d10+15	Batter Target: d10+15
Handedness: Roulez d10 1-6: Right Handed 7-9: Left Handed 0: Switch Hitter	Handedness: Roulez d10 1-6: Right Handed 7-9: Left Handed 0: Switch Hitter
Hot/Cold: Roulez 1d6 1: Cold 2-5: No effect 6: Hot	Bonus Traits: Roulez 2d6. 2: S+ 3: C+ 4-10: No trait 11: D+ 12: P+
Bonus Traits: Roulez 2d6 2: S+, D+ 3: S+ 4: D+ 5-9: No Bonus Trait 10: P+ 11: C+ 12: P++	

## Lignes directrices sur les caractéristiques de bonus

Celles-ci sont basées sur les statistiques de 2010 à 2016. Mon objectif était de trouver une base de référence qui permettrait d'avoir environ un joueur avec chaque trait bonus par équipe. Où il y a plusieurs valeurs données, un joueur n'a pas besoin pour répondre à tous les critères, un seul suffit.

P+: 20 HR, .450 SLG, .170 ISO  
P++: 35 HR, .540 SLG, .250 ISO  
C+: 35 doubles, K% of 10% or less  
S+: 20 steals, 4 BsR  
D+: Eye Test, 8.0 Def, a Gold Glove  
P--: 0-5 HR, .090 ISO  
P-: 6-10 HR, .120 ISO  
C-: K% of 25%+  
S-: 0 steals, -4 BsR  
D-: Eye Test, -12 def

BsR et Def sont des statistiques Fangraphs. Les plages pour compter les statistiques (home runs, doubles, etc.) sont données pendant une saison entière. Ajuster pour un plus petit échantillon comme bon vous semble.

## Les lanceurs

Dé de lancer (Pitch Die): Roulez un d8 1: d12 2: d8 3: d8 4: d4 5: d4 6: d4 7: -d4 8: -d4	Handedness: Roulez un d10 1-6: Right Handed 7-0: Left Handed  Batter Target: d10+5  Bonus Traits: Roulez 2d6 2: GB+ 3: K+ 4-10: No Bonus Trait 11: ST+ 12: CN+
---	---

## Caractéristiques des bonus du lanceur

Comme les traits des frappeurs, ceux-ci sont basés sur les statistiques récentes. Mon objectif était que chaque équipe doit avoir un ou deux lanceurs avec l'un des trois premiers traits de bonus, et un avec une grande endurance.

K+: 9.0+ strikeouts per nine innings  
GB+: 55%+ groundball percentage  
CN+: 2.0 or fewer walks allowed per nine innings  
ST+: 200+ innings pitched

## Âge des joueurs

Prospect: 18+d6

Rookie: 21+d6

Veteran: 26+d6

Old timer: 34+d6

## Créer une ligue

Une fois que vous avez fait tous ces choix, avec des joueurs de fantaisie, vous allez vouloir quelqu'un contre qui jouer. Deadball facilite la création et gérer une ligue imaginaire de n'importe quelle taille. (Bien qu'en pratique, J'ai trouvé que plus de huit les équipes deviennent lourdes.)

Nommez les équipes, remplissez-les avec des joueurs, et notez quelques mots sur leurs personnalités. Le plus personnel vous le faites, le plus amusant ce sera. Créer un calendrier en utilisant un programme de planification en ligne, et allez-y !

## Pointage de l'équipe

Vous ne voudriez pas vouloir jouer chaque match pour chaque équipe. Simuler des jeux auxquels vous ne voulez pas jouer, calculer un score d'équipe pour chacun équipe, un nombre qui représente un le talent global de l'équipe. il sera très utile.

Additionnez les cibles de frappe pour chaque position des joueurs, ce sera probablement un nombre compris entre 300 et 400.

Additionnez les dés de lancer pour chaque lanceur, soustrayez pour ces lanceurs dont le dé de lancer est négatif, et multipliez ce nombre par 10. Ce donnera aussi probablement un certain nombre entre 300 et 400.

Additionnez les résultats et divisez-les par 10 pour obtenir le score de l'équipe.

Par exemple, les paons de Broad Street ont un score au bâton de 339 et un Score de lancer de 360. Ensemble, qui cela revient à 699, faisant pour un score d'équipe de 70.

Lors de la simulation d'un jeu entre deux des équipes de la ligue, l'équipe avec le score d'équipe le plus élevé est le favori. Soustraire les outsiders Score de l'équipe parmi les favoris. Arrondissez le résultat à 50 pour obtenir le la chance de gagner du favori.

Par exemple, si Broad Street joue pour les Charlottesville Flycatchers, dont le score d'équipe est de 86 en bonne santé, Charlottesville sont les favoris de 16 points, ce qui leur donne 66% de chance de gagner.

Peu importe l'importance de la différence dans Team Score, la chance du favori ne peut jamais dépasser 80 %, même le les meilleures équipes perdent parfois.

Lancez un d100. Si vous roulez sur ou en dessous de la chance du favori, le le favori gagne. Si vous roulez au-dessus, le favori perd.

Utilisez les scores individuels d10 de votre jet de d100 pour obtenir le jeu score - le nombre le plus élevé est le le score du vainqueur ; le nombre inférieur est le perdant. Si les chiffres sont les même, rouler à nouveau.

Dans notre exemple, Charlottesville veut un lancer de 66 ou moins. Nous roulons 53, ce qui signifie que Charlottesville gagne par un score de 5-3. Avec un seul jet de dé, nous avons simulé un jeu entier. Seulement 161 à parcourir !

Voici quelques règles pour faire rendre la saison encore plus engageante :

## **STREAKS et SLUMPS**

Avant chaque partie, lancez un d6 pour chaque joueur. Sur un 1, ce joueur est Froid (Cold).

Pour les frappeurs, soustrayez 5 de sa Cible de frappe. Pour les lanceurs, baissez son dé de lancer (Pitch Die) de un niveau. Sur un 6, le le joueur est chaud (Hot). Pour les frappeurs, ajoutez 5 à sa cible de frappeur. Pour les lanceurs, augmentez son dé de lancer (Pitch Die) de un niveau.

En série ou en ligue, un frappeur qui est sans coup sûr dans deux matchs consécutifs commence le prochain jeu froid. Un frappeur avec deux coups sûrs en une seule partie commence le prochain match Chaud. Un lanceur qui a terminé le match précédent avec un dé de lancer (Pitch Die) de -d4 ou pire est le froid. Un lanceur qui a terminé le match précédent avec un dé de lancer (Pitch Die) plus haut que son dé de lancer (Pitch Die) de base est chaud.

## **Fatigue du lanceur**

Pour chaque deux manches lancées dans un jeu, un lanceur nécessite une journée complète de congé, avec un maximum de quatre jours. Cela signifie qu'un lanceur partant qui lance six manches exige trois jours de congé, alors qu'un lanceur partant qui lance huit manches ou plus en nécessite quatre.

Un lanceur de relève a besoin d'un jour de congé pour toutes les deux manches lancées, ou pour tous les trois jours lancés d'affilée. Si un lanceur revient plus tôt, réduisez son dé de lancer (Pitch Die) d'un niveau pour chaque jour de repos qu'il a sauté.

## **Blessures**

Après chaque match, ou après chaque semaine, lancez un D20 pour chaque joueur. Si vous obtenez un 20, le joueur est blessé.

**Table des blessures D20**

1-10	Blessure superficielle. Joueur joue avec un BT réduit de 5 ou un PD réduit de 1 pour 3 parties. Les traits de bonus sont annulés.
11-15	Blessure mineure, 7 matchs absents
16-19	Blessure grave, 30 matchs absents
20	Blessure catastrophique, absent pour la saison.

Après une blessure catastrophique, lancez un D6 :

1-5 : Réduit de façon permanente le BT de D6 ou le PD par 1.

6 : Impossible de revenir. Le joueur prend sa retraite.

## Développement du joueur

Si vous souhaitez que les cibles de frappe changent périodiquement, lancez un d10 pour chaque joueur et consultez ce tableau :

1	Diminuer le BT de 2 ou le PD de 1
2	Diminuer le BT de 1
3-8	Pas de changement
9	Augmenter le BT de 1
10	Augmenter BT de 2 ou PD de 1

Si vous êtes du genre à garder des dossiers détaillés de ses statistiques des joueurs, ignorez ce graphique et à la place, mettez à jour leur BT et PD à la fin de la saison pour refléter comment ils ont joué toute l'année.

## Vieillessement

Augmentez l'âge de vos joueurs chaque saison, et retrouvez leur âge sur ce tableau :

### Modificateur d'âge

18-23 +3

23-26 +2

27-28 +1

29-30 0

31-32 -1

33-34 -2

34-35 -3

36-39 -5

40+ -7

Lancez maintenant un D12 sur la table de vieillissement, appliquer le modificateur pour l'âge.

Tableau de vieillissement	
1	Diminuer le BT de 5 ou PD de 2. Supprimez tous les traits positifs. Si le joueur n'a pas de traits positifs, ajoutez 1 trait négatif.
2	Diminuer le BT de 3 ou PD de 1. Supprimez 1 trait positif.
3-4	Diminuer le BT de 1
5-9	Pas de changement
10	Augmente le BT de 1
11	Augmenter le BT de 3, PD de 1
12	Augmentez le BT de 5 ou le PD de 2. Ajoutez 1 trait positif. (Max 2)

Le vieillissement ne peut jamais prendre un BT au-dessus 40 ou un PD supérieur à d12.

## Perspectives

À chaque saison, chaque équipe reçoit trois perspectives, à évoquer quand nécessaire : un Top Prospect et deux joueurs de la ligue mineurs (Farmhands). Générer leur maniabilité, âges et caractéristiques selon la section de génération de joueurs.

### Meilleures perspectives

Cible du frappeur : lancer 2D10+15

Dé de lancer : lancer un D4

1 : d12

2: d8

3: d4

4: -d4

### Joueurs de la ligue mineurs

Cible du frappeur : lancer un D10+15

Dé de lancer : lancer un D4+1

2: d8

3: d4

4: -d4

5: -d8

### Valeurs des joueurs

Trouver la valeur d'un joueur de position en utilisant cette formule :  $(BT + (\text{Nombre de traits} * 5))$

Trouvez la valeur d'un lanceur en utilisant cette formule :  $(PD * 5 + (\text{Nombre de traits} * 5))$

Proposez un échange en choisissant le joueur ou les joueurs que vous souhaitez échanger. Chaque équipe peut contribuer jusqu'à deux joueurs à l'échange. Additionnez les valeurs des joueurs des deux côtés de l'accord. Soustraire la valeur des autres joueurs de l'équipe de la valeur de vos joueurs. Arrondissez la différence à 50 pour obtenir la valeur d'échange.

Rouler un D100, et si vous obtenez sous la valeur d'échange, l'autre équipe accepte l'accord. Si vous obtenez au-dessus de la valeur d'échange, ils le rejeter. Pas de relance !

Vous ne pouvez proposer un échange qu'une seule fois par semaine. Si une équipe refuse un échange et vous proposez un autre échange avec la semaine suivante, soustrayez 5 de la chance commerciale.

Lorsque vous offrez à une autre équipe un 2 pour 1, l'un des joueurs que vous l'offre doit avoir au moins la moitié de la valeur du joueur que vous demandez ou l'autre équipe refusera l'accord.

Si l'échange est de 25 points ou plus en votre faveur, l'autre équipe refuse toujours.

Un Top Prospect a une valeur de 25, tandis qu'un joueur de la ligue mineur a une valeur de 15.

Les perspectives ne comptent pas la limite de joueurs pour un échange, vous permettant vous proposer un 1-pour-1, 2-pour-1, ou un 2-pour-2 avec jusqu'à trois perspectives incluses de part et d'autre de l'accord.

Si un échange ou un joueur blessé quitte une équipe avec trop peu de joueurs sur sa liste et que l'équipe n'a plus de perspectives pour les remplacer, remplissez les emplacements vides avec les joueurs de la ligue mineure.

Si vous pensez trompez l'autre équipe, ils ne sont pas aussi intelligents que toi. (J'espère.) Jouez franc jeu.

## **LE CIRCUIT SUD** (Voir le fichier PDF, en anglais seulement)

Huit équipes. 200 joueurs. Une ligue moderne avec 150 ans d'histoire. Surtout, ils perdent. C'est ce qu'on appelle le base-ball.

### **Les cinq outils**

Pendant des siècles, les dépisteurs de baseball ont évalué des perspectives de 20-80. Pour les joueurs qui veulent plus de contrôle sur leur joueurs, Deadball propose le système à cinq outils (Five Tool Système), qui casse les lanceurs et les frappeurs dans cinq statistiques et vous donne le pouvoir de les contrôler.

Utilisez ce système pour créer des joueurs à différents moments de leur carrière. Construisez une équipe de jeunes, de recrues ou de vétérans qui s'estompent lentement.

Faire tomber un ligueur mineur dans un alignement majeur de la ligue, et regardez-la obtenir ses compétences à grande vitesse ou s'enfoncer dans l'obscurité. Le système à cinq outils donne des instructions pour créer et maintenir ces joueurs. Quoi vous faites avec eux c'est à vous.

Les frappeurs et les lanceurs sont répartis en cinq catégories, chacune représentant une facette du jeu. Dans l'esprit de l'échelle 20-80, chacune des ces statistiques vont de 2 à 8, où 5 est moyen, 6 est bon, 7 est excellent, et 8 est d'un autre monde. Des chiffres faibles gagne des traits négatifs, tout en étant élevé les numéros gagnent des traits bonus.

**Frappeurs** (Trouvez le total des statistiques du frappeur pour obtenir sa cible de frappeur.)

<b>Puissance :</b> Puissance brute de home run	<b>Moyenne :</b> La capacité de frapper pour un high moyenne.	<b>Oeil :</b> Un talent pour dessiner des promenades.	<b>Vitesse :</b> Vitesse et capacité de course de base.
2-3 : P-- 4: P- 5-6 : Frappeur ordinaire 7 : P+ 8 : P++	2-3 : C- 4-7 : Frappeur ordinaire 8 : C+	2-3 : C- 4-7 : Frappeur ordinaire 8 : C+	2-3 : S- 4-7 : Vitesse ordinaire 8 : S+
<b>Défense :</b> Compétence avec un gant.			
2-3 : D- 4-7 : Défenseur ordinaire 8 : D+			

## Lanceur

<b>Fastball :</b> Le pain et le beurre de chaque lanceur.	<b>Change Up:</b> votre pas de base à vitesse réduite.	<b>Breaking Ball :</b> curseur, courbe, knuckleball, votre choix.
Un 8 marque le joueur comme K+	Un 8 marque le joueur comme CN+	Un 8 marque le joueur en tant que GB+
<b>Commandement :</b> La capacité de localiser les emplacements.	<b>Batting :</b> Dans Deadball, le lanceur se balance le bâton, bon sang.	
Un 8 marque le joueur comme ST+		

Trouver la moyenne des statistiques de quatre lancer d'un lanceur pour obtenir son dé de lancer (pitch die)  
Si le résultat est :

Entre 7-8 : d12

Entre 6-7 : d8

Entre 5-6 : d4

Entre 4-5 : -d4

Multipliez le score au bâton du lanceur par 3 pour obtenir sa cible de frappeur. Pourquoi la défense contribue-t-elle à une cible de frappeur du frappeur ? J'aime penser que la compétence DEF inclut l'intangibles connaissances du baseball, de sorte qu'un défenseur avisé sera également meilleur à battre des balles au sol ou obtenir des appels de balle et de frappe favorables.

De plus, c'est plus propre de cette façon. Et pourquoi le commandement contribue-t-il à l'endurance?

Une bonne maîtrise signifie moins de lancers. Aussi, encore une fois, c'est plus propre.

### Créer des joueurs et des équipes

Le niveau d'expérience du joueur détermine les points que vous obtenez dans la création d'un joueur et son âge par défaut, indiqué entre parenthèses.

AAA (20) : 1d6+10 points

Débutant (24) : 2d6+10 points

Vétéran (28) : 3d6+10 points

All Star (30) : 4d6+10 points

Temple de la renommée (32) : 5d6+10 points

Choisissez le niveau du joueur, lancez les dés, notez le résultat.

Chaque statistique commence avec 2 points. En augmentant une statistique coûte 1 point par niveau jusqu'au niveau 5. Après cela, l'amélioration devient plus chère. Ça coûte 2 points pour transformer un 5 en un 6 ; 3 points transformer un 6 en 7 ; et 4 points à transformer un 7 en 8.



Par défaut, tous les joueurs ont peuvent être remis. Il en coûte 1 point pour être laissé remis et 3 pour être un frappeur de commutateur.

Vous pouvez dépenser 2 points pour réduire l'âge de votre joueur d'un an. Faites ceci autant de fois que vous le souhaitez, au minimum de 18. Augmenter l'âge du joueur et récupérez 2 points, vous pouvez le faire jusqu'à trois fois, pour un total de 6 points. (Si c'est un peu déroutant, il y a un exemple à venir.)

Pour construire une ligue majeure de qualité standard, vous obtenez :

1 Temple de la renommée

2 Toutes les étoiles

4 vétérans

2 recrues

Cela fait 29 dés, soit 3,2 par joueur.

Pour une liste complète de 25 joueurs, vous obtenez :

2 Temple de la renommée

4 Toutes les étoiles

15 vétérans

4 recrues

Cela fait 79 dés, soit 3,16 par joueur.

## **Deadball Stars: 5 Tool Version**

<b>NAME</b>	<b>POS.</b>	<b>BT</b>	<b>L/R</b>	<b>TRAITS</b>	<b>POW / FB</b>	<b>CON / CH</b>	<b>EYE / BB</b>	<b>SPD / COM</b>	<b>DEF / BT</b>	<b>AGE</b>
Clyde "Cannon" Shaud, Jr.	SS	32	S	S+	7	6	5	8	6	32
Ian White	2B	27	R	P+	7	5	5	5	5	30
Lee Ann Stone	CF	28	R	D+	5	5	5	5	8	30
Philip McGrath	C	26	L	P+	7	4	4	4	7	26
Pete Dragasakis	RF	22	R	P++ S-	8	4	4	2	4	28
Charles Pearson	1B	25	L	P+ S-	7	6	5	2	5	28
Michael Stahl	3B	23	L	D+	4	4	4	3	8	28
Casey Matteson	LF	23	L		4	4	5	5	5	20
Jimmy Parker	P: d4	9	L	K+	8	4	4	4	3	28

NAME	POS.	BT	L/R	TRAITS	POW / FB	CON / CH	EYE / BB	SPD / COM	DEF / BT	AGE
Dutch Kreilich	2B	25	L	C+	2	8	5	5	5	30
Chris Frank	LF	24	R	C+	4	8	4	4	4	34
Adie Barnett	C	29	R	D+	5	6	5	5	8	32
Mark Wheeler	1B	29	R		6	6	6	5	6	28
Garret Myhan	3B	27	R	D+	4	7	4	4	8	30
Clint Wattenberg	LF	25	S	P+ C-	7	3	5	5	5	26
Hawkins "The Hawk" Entrekkin	SS	23	L	C+	3	8	4	4	4	28
Terry Caniff	CF	24	L	D+ P-	3	4	4	5	8	24
JJ. Perkins	P: d8	6	L	K+	5	5	5	7	2	32

## Créer deux joueurs

Je vais utiliser le système 5 outils (Five Tool) pour créer deux joueurs : au pied lent la cogneuse Fiona Sullivan, qui est arrivé troisième dans le circuit sud derby de circuit la saison dernière, et l'astucieux Preston Franklin, qui aurait remporté le titre ERA si une blessure au bras ne l'avait pas retenu juste avant la qualification.

Pour Fiona, une vétérante, je lance 3D6, et j'obtiens 12. À cela j'ajoute 10, ce qui nous donne 22 points pour jouer. Le plus de Fiona est la qualité importante est sa puissance, donc je dépense 12 points pour l'amener à un 8, c'est 3 points pour l'amener à 5, 2 points pour l'amener à 6, 3 points pour l'amener à 7 et 4 pour tout lui apporter le chemin vers un 8, qui donne un P++.

Cela ne me laisse que 10 points pour le reste des catégories. Je lui ai donné 5 en Contact, Oeil et Défense, laissant sa vitesse à 3, la marquant en tant que S-, l'un des joueurs les plus lents dans la ligue.

### Fiona Sullivan

28 ans, G/D R, Puissance 8 (P++), Contact 5, Oeil 5, Vitesse 3 (S-), Défense 5, BT 25

Aujourd'hui, elle affronte Preston Franklin, un All Star. Je lance 4d6 pour Preston, obtenant un 15, et ajoutez 10 pour obtenir 25 points. La force de Preston est sa courbe féroce, donc je commence par dépenser 12 points pour amener sa compétence de balle de rupture à un 8, lui donnant un trait bonus GB+. Je dépense 7 points pour lui donner un 6 en balle rapide, en association avec sa courbe méchante, et je distribue le reste des points autour assez uniformément, sacrifier sa batte pour garder son changement et son commandement respectable.

### Preston Franklin

30 ans, G/D R, Balle rapide 6, Changer jusqu'à 5, balle cassante 8 (Go+), Commande 6. au bâton 2, un Pitch Die D8, Cible de frappe 6, Je laisse Preston et Fiona à leurs âges par défaut et laisser les deux sont droitiers.

## **FAITES-LES JOUER !**

Parce que le système à cinq outils génère des Cibles au bâton et au lancer comme les joueurs comme le système de génération d'origines, vous pouvez le système.

Mais, si vous avez deux files d'attente du système à cinq d'outils, vous pouvez utiliser leur statistiques pour jouer un jeu plus profond.

Lorsqu'un lanceur à cinq outils fait face à un Frappeur à cinq outils, le lanceur choisit quel lancer lancer. Si vous jouez seul, le lanceur doit soit choisit le pas qui lui donne le meilleur modificateur ou lancez un d6 pour choisir un pas au hasard :

1-2 : FB

3-4 : CH

5-6 : BB

Les statistiques des trois premiers batteurs et lanceur s'associent. Une balle rapide défie Pouvoir; un changement vers le haut défie Contact, et une balle cassante défie Oeil. Soustraire le score du frappeur dans sa statistique le score du lanceur dans ce lancer, et ajouter le résultat au score de swing.

Chaque présence au bâton, il n'y a qu'un seul lancer de dé. On suppose que le lancer choisi est choisi pour le lancer décisif, quoi qu'il en soit.

Revenons sur le jeu en cours pour voir comment cela se passe.

### **Premier au bâton**

Quand Fiona vient au marbre à la première manche, Preston va à son lancer acheté : la balle cassante (8), qui affronte la compétence Fiona Oeil (5). Il lui soustrait 5 de son 8, obtenant un modificateur de 3 à ajouter à son score de swing.

A partir de là, le jeu se déroule normalement.

La cible de frappe de Fiona est de 25. Le dé de lancer de Preston, normalement un d8, est poussé jusqu'à d12 parce qu'ils sont tous les deux droitiers. Fiona roule un 24 et Preston obtient un 5. Le MSS a 29 ans, et Fiona devrait marcher... sauf que la balle courbe ajoute 3 à le MSS, le portant à 32, un 2 sur le hors table, qui pour un lanceur G+ est une balle roulante à l'arrêt court. Fiona est sortie, 6-3.

### **Deuxième au bat**

Un lanceur ne peut pas lancer toujours le même lancer, même si c'est aussi fort comme la balle courbe de Preston. Plus un frappeur le voit, plus il devient facile à frappé. Après chaque tour au bâton, peu importe le résultat, enregistrez le lancer dans le coin de la boîte sur la carte de score — soit écrivez FB/CH/BB ou 1/2/3.

La prochaine fois que le batteur arrive, si le lanceur fait un lancer et que le frappeur l'a déjà vu, le frappeur obtient un bonus : +1 si le lancer l'a fait sortir avant, +2 si il marchait, et +3 si il a eu un coup.

Quand Fiona arrive en quatrième manche, et Preston lance sa balle courbe une deuxième fois, nous avons encore une fois soustraire la compétence Eyeil de Fiona (5+1, car elle est retirée sur la courbe avant) de la balle casante de Preston compétence (8), obtenant un résultat de 2. Regarder si cela entre en jeu...

Fiona, toujours à la recherche d'un 25, obtient 14. Pas mal!

Preston obtient un 9, apportant le MSS à 23. Avant, ce 3-point la modification aurait transformé cette frappe dans une promenade, mais le 2 points modifié porte Fiona à 25 : un succès !

Elle obtient un 20 sur la table des coups, un court circuit, et pompe son poing comme elle l'arrondit en premier. Cela signifie que la prochaine fois, Fiona obtiendra un bonus de +4 contre la balle courbe de Preston - +1 pour sortir la première fois et +3 pour obtenir un coup la deuxième fois. Lorsqu'elle revient, peut-être Preston lancera la balle rapide.

### **Regardez-les grandir**

Les joueurs de baseball ne sont pas statiques et ni Fiona et ni Preston. Au fur et à mesure de leur carrière, ils travaillent dur pour s'améliorer à certaines compétences. Une fois qu'ils ont passé leur apogée, le temps fera en sorte que d'autres compétences s'empira. La réplique du système à cinq outils à ce processus est à travers une série de jets de dés à la fin de chaque saison.

Pour chaque joueur Five Tool, à la fin de chaque année :

1. Augmenter leur âge de 1
2. Augmenter leurs compétences
3. S'ils ont 30 ans ou plus, réduisez leurs compétences en les vieillissant. Augmenter leur âge devrait être poli. Je vais l'expliquer dans les deux étapes suivantes, une à la fois.

### **Accroître leurs compétences**

Chaque saison, les joueurs obtiennent des points pour augmenter leurs compétences, tout comme ils l'ont fait dans la création de personnage.

18-23 : 6 points

24-28 : 4 points

29-32 : 2 points

33-36 : 0 point

36 : -1 point

37 : -2 points

38 : -3 points

Etc.

À ce nombre, les joueurs ajoutent des points collectés pour faire des choses spéciales dans les jeux.

## **Frappeurs**

Aller 4-4 : 1 point

Frapper 3 circuits : 1 point

Voler 3 bases : 1 point

Transformer 2 coups sûrs en retraits via DEF : 1 point

Coup de départ : 1 point

Aller 5-5 : 2 points

Frapper 4 circuits : 2 points

Frapper pour le cycle : 3 points

## **Lanceurs**

10 retraits au bâton : 1 point

Jeu complet : 1 point

Retrait sur le côté (seulement pour les releveurs) : 1 point

Blanchiment complet du match : 2 points

Coup de circuit : 2 points

Sans frappeur : 3 points

Jeu parfait : 4 points

Ce ne sont que des lignes directrices. Si un joueur fait quelque chose de génial dans un jeu, surtout s'il s'agit de quelque chose que vous n'avez jamais vu auparavant, donnez-lui un point ou deux. Il en aura besoin. Si un joueur qui a commencé avec un négatif les points n'atteignent pas les points positifs grâce à des réalisations dans le jeu, il entre dans la phase suivante avec 0 point.

## **Dépenser les points**

Vous dépensez les points comme vous l'avez fait lors de la génération des personnages, avec une exception : il est plus difficile d'obtenir 8s. Vos 8 premiers coûtent 4 points, votre deuxième 5, votre troisième 6, etc.

## **Vieillessement**

L'âge vient pour nous tous, et il vient pour les joueurs de baseball plus rapidement. Une fois qu'ils ont 30 ans, les joueurs de Five Tool sont en danger de voir leurs compétences réduites à chaque saison. Pour savoir comment de nombreuses statistiques peuvent être affectées, lancez un d6 sur le tableau suivant, en ajoutant 1 au lancer pour chaque année pour un joueur qui a plus de 35 ans.

<b>Table de modification de l'âge</b>	
1	0 Stats
2	1 Stats
3	1 Stats
4	2 Stats
5	2 Stats
6+	3 Stats

Prenez le résultat et roulez autant fois que vous le voulez sur le tableau suivant. Pour chaque lancer, réduisez la statistique nommée par 1.

<b>Table d'âge</b>	
1	POW/FB
2	CON/CH
3	EYE/BB
4	SPD/COM
5	DEF/BAT
6	No effect!

Cela peut vite devenir moins moche. Roulez 1 trois fois et cette balle rapide flamboyante se transforme en une ligne droite moyenne sur de la ligue terrain. Perdez encore quelques tiques et il est probablement temps de prendre sa retraite. Personne a dit que vieillir était juste.

### **Maintenant quoi?**

Alors tu as fait quelques supers joueurs dynamiques ! Que fais-tu avec eux? Tout ce que vous voulez!

Créez un joueur à votre image et suivez sa carrière à travers les jeux de la ligue ou constituer une équipe entière et jouez un contre un contre un avec ami qui a fait la même chose. Comme toujours, je ne fais que les règles. La façon dont vous les suivez dépend de vous.

Je pense que c'est assez de règles pour aujourd'hui, n'est-ce pas ? Il est temps d'arrêter de lire à propos de Deadball et commencez à rouler quelques dés. Jouer au baseball!

## Baseball stats abbreviations

### Standard Stats

For Hitters	For Pitchers
Batting Average (BAT)	Wins
Home Runs	ERA
RBI's ((Run Batted In)	WHIP
Runs Scored	Strikeouts
Stolen Bases	Saves

<b>DEFENSE</b>		
Assist (A) Caught Stealing Percentage (CS%) Double Play (DP) Error (E)	Fielding Percentage (FPCT) Innings Played (INN) Out (O) Outfield Assist (OFA)	Passed Ball (PB) Putout (PO) Total Chances (TC) Triple Play (TP)
<b>OFFENSE</b>		
At-bat (AB) Batting Average (AVG) Caught Stealing (CS) Double (2B) Extra-base Hit (XBH) Games Played (G) Grand Slam (GSH) Ground Into Double Play (GIDP) Groundout-to-Airout Ratio (GO/AO) Hit-by-pitch (HBP)	Hit (H) Home Run (HR) Intentional Walk (IBB) Left On Base (LOB) On-base Percentage (OBP) On-base Plus Slugging (OPS) Plate Appearance (PA) Reached On Error (ROE) Run (R) Runs Batted In (RBI)	Sacrifice Bunt (SH) Sacrifice Fly (SF) Single (1B) Slugging Percentage (SLG) Stolen Base (SB) Stolen-base Percentage (SB%) Total Bases (TB) Triple (3B) Walk (BB) Walk-off (WO)
<b>PITCHING</b>		
Appearance (App) Balk (BK) Batters Faced (BF) Blown Save (BS) Complete Game (CG) Earned Run (ER) Earned Run Average (ERA) Flyout Games Finished (GF) Games Started (GS) Groundout	Hold (HLD) Inherited Runner (IR) Innings Pitched (IP) Loss (L) Number of Pitches (NP) Pickoff (PK) Quality Start (QS) Relief Win (RW) Save (SV) Save Opportunity (SVO) Save Percentage (SV%)	Shutout (SHO) Strikeout (SO, K) Unearned Run (UER) Walks And Hits Per Inning Pitched (WHIP) Wild Pitch (WP) Win (W) Winning Percentage (WPCT)