

# La StreetBrawl

Bistrattato , vietato e violento .... Ecco come vi descriveranno lo street bowl , senza pensare a quanti campioni del BB provengano proprio da questa sottovalutata disciplina . Certo , il fatto che essendo vietato dalla legge ,senza introiti da pubblico o sponsor non aiuta certo a trovar ragioni per il successo di questo sport ....Per cui .. BENVENUTI !! in questo circo truculento di violenza e gloria .. E CHE VINCA IL MIGLIORE !!!

## IL CAMPO

Il campo rappresenta il classico vicolo di città :7 caselle di larghezza ( 3 di scrimmage e 2 per ciascuna fascia laterale) :per 26 caselle di lunghezza di cui saranno TOUCHDOWN le ultime due file per ogni lato di campo Si , sono le stesse misure di un campo di BB regolare escludendo le fasce laterali .

## ROSTER

Ogni squadra è composta da almeno 7 e non più di 11 giocatori. L'allenatore ha a disposizione un capitale di 650.000 MO per formare la sua squadra. Rispetto al roster del BB la quantità di giocatori (per ruolo) viene ridotta : · i giocatori disponibili come 0-16 diventano 0-10; · i giocatori 0-6 ; 0-4 ; 0-2 ; vengono dimezzati · i giocatori disponibili come 0-1 rimangono 0-1. Dato che la squadra non ha modo di allenarsi in maniera regolare i reroll di squadra costano il doppio (il costo rimane invariato anche durante lo svolgimento della lega).

## LO STAFF

Lo staff di una squadra di StreetBowl è più ristretto a differenza di quello di una normale squadra di BloodBowl. Non esistono ne cheerleader ne assistenti allenatori, possono però essere ingaggiati per un valore di 50.000 MO (Max 1 per squadra) degli studenti di medicina. Essi a differenza dei medici che vengono usati nelle leghe professionistiche sono alle prime armi e quindi non è detto che possono essere di aiuto. Tira un D6 per vedere se è pratico col tipo di infortunio subito dal giocatore: con un risultato di 2+ riesce ad aiutarti. Gli studenti di medicina non possono aiutare giocatori morti a causa di effetti delle pozioni.

## I SANPIETRINI

Le strade delle città di Piacenza sono lastricate con i sanpietrini , simpatici cubi di pietra a spigolo vivo ottimi per il fondo stradale ma non molto indicati per scivolate e placcaggi in tuffo . Per quanto possa essere duro il terreno di un campo da gioco, una strada in sanpietrini lo sarà sicuramente di più. Per questo, ogni tiro Armatura subisce un modificatore di +1. Questo aiuta a spiegare la fama di sport violento di cui gode lo Street Bowl, e la sua scarsa popolarità tra gli Halfling. Inoltre, la superficie dura e irregolare fa rimbalzare di più la palla. Ogni volta che la palla finisce in una casella vuota per qualsiasi motivo, si effettua un ulteriore tiro rimbalzo per il fondo sconnesso oltre a quelli normalmente previsti dal regolamento . Se, in qualsiasi momento, la palla rimbalza in una casella occupata, può essere afferrata normalmente.

## LO SCHIERAMENTO

Una squadra di StreetBowl schiera in campo 7 giocatori. Ad ogni drive, l'Allenatore deve piazzare tutti i giocatori disponibili, fino ad un massimo di 7. Si deve schierare almeno un giocatore sulla linea di Scrimmage , è naturalmente possibile schierarne di più, se lo si desidera. Può essere schierato un solo giocatore in ciascuna fascia laterale.

## LE POZIONI MAGGICHE

Alcuni Erboristi poco scrupolosi sono noti per vendere quelle che essi definiscono pozioni agli allenatori all'inizio della partita. Gli allenatori tirano un D3 prima di ogni partita, il risultato sarà il numero di pozioni che l'allenatore è riuscito a procurarsi per la

partita. Le pozioni non utilizzate vengono scartate a fine match. Le squadre che normalmente non possono avere il medico (Non morti - Necromanti - Khemri ) non possono usufruire della pozioni magiche. Prima di un kick-off (e NON durante il gioco) l'allenatore può decidere se dare la pozione ad un giocatore. Se lo fa, si tira 1d8 e si consulta la Tabella delle Pozioni Magiche. È possibile far assumere una pozione solo ad un giocatore ferito (ma non morto), perché data la pericolosità delle pozioni, non c'è modo di convincere un giocatore cosciente a consumarne una . Se un giocatore infortunato recupera il campo grazie alla Pozione e viene successivamente nuovamente infortunato, l'effetto della pozione va perduto e il giocatore subisce entrambi gli effetti degli Infortuni.. Non è possibile per un giocatore fruire degli effetti di più di una Pozione per volta. Gli effetti della Pozione durano fino alla fine della partita. I giocatori con l'abilità LONER non possono usufruire delle pozioni magiche.

### **PUBBLICO**

Per determinare il numero di spettatori si tira un D6 e si somma il numero del Fan-Factor. L'allenatore con il valore più alto avrà MT+1(in caso la differenza sia più del doppio MT+2).

### **DURATA DELLA PARTITA**

A StreetBowl si gioca su una base di 6 turni a giocatore, invece dei normali 8 turni del Blood Bowl.

### **I MURI**

L'area di gioco è circondata su entrambi i lati lunghi da muri, finestre e cancelli. Anche dietro alle due zone di meta sono piazzate delle barricate per impedire ai tifosi di invadere il campo. Questo significa che la palla non può mai lasciare il campo, eccetto che attraverso le basse barriere alle due estremità della strada. Una palla che rimbalzi fuori dal fondo campo durante il gioco verrà rimessa in gioco dai tifosi usando le normali regole. Se la palla colpisce un muro laterale, rimbalza di d6 caselle in una direzione casuale (maschera della rimessa in gioco ), rimbalzando poi due volte quando colpisce il terreno, ( un rimbalzo normale ed uno per i sanpietrini ). Questa regola ha effetto nel caso di un lancio non accurato , sulle palle lanciate o rimbalzate , e anche su qualsiasi kick-off che colpisca un muro. Nota che nello StreetBowl non esistono touchback, a meno che la palla non rimbalzi nella metà campo della squadra che calcia o fuori dal campo alle estremità. La palla rientra dal fondo campo in una direzione casuale di un D6 di caselle.

### **IL PASSAGGIO**

Passare la palla nello StreetBowl è un affare rischioso .Il campo stretto rende gli intercetti più probabili. Per contrastare questo, alcuni lanciatori possono deliberatamente cercare di passare la palla ad un compagno facendola rimbalzare sul muro. Passare la palla di rimbalzo è estremamente difficile, ed ha effetti piuttosto imprevedibili. Un passaggio di questo genere impone una modifica di -1 al tiro Agilità del personaggio. Il passaggio di rimbalzo contro il muro non può mai essere intercettato È possibile utilizzare il regolo dei passaggi in verticale per collegare il lanciatore e il ricevitore (o la casella vuota di destinazione) e contemporaneamente toccare uno dei muri lungo il percorso previsto. In questo modo si determina la sezione di muro su cui la palla rimbalza. L'azione di passaggio viene risolta normalmente, tenendo in considerazione la penalità di -1 al tiro Passaggio.

- Se il passaggio è un fumble, la palla cade dalla casella del lanciatore come la solito e rimbalza due volte.

- Se il passaggio non è accurato, la palla colpisce il muro, ma poi rimbalza di d6 caselle in una direzione casuale usando la maschera della rimessa in gioco. Il passaggio non accurato che rimbalza in questo modo può essere afferrato da qualsiasi giocatore di entrambe le squadre come una normale palla che rimbalza, ed il fallimento della ricezione ne provoca la caduta a terra ed il doppio rimbalzo.

- Se il passaggio è accurato può essere afferrato dal ricevitore normalmente I giocatori con l'Abilità Interferenza possono sempre muovere per imporre la loro Zona di Placcaggio sul lanciatore o sul ricevitore del passaggio di rimbalzo .

### **SPINGERE I GIOCATORI CONTRO I MURI**

Finire schiacciato contro un muro fa male .Un giocatore può essere spinto contro un muro solo se non ci sono caselle libere disponibili. Quando un giocatore viene spinto contro un muro ma non atterrato, il giocatore rimane in piedi ma sostiene un tiro armatura con un modificatore di +1 perché il muro è duro come i sassi della strada, in caso il giocatore possieda mighty blow o claw può usarli. Se il tiro armatura ha successo, il giocatore bloccato va a terra nella casella in cui si trova ed è possibile effettuare il tiro Infortunio. Se il giocatore viene spinto contro il muro e atterrato, l'avversario può effettuare il tiro Armatura con

un modificatore di +2 (+1 per il muro e +1 per i sanpietrini !). Se il tiro Armatura ha successo, si effettua normalmente il tiro Infortunio. Se il giocatore viene spinto tra la folla ad una delle linee di fondo , si seguono le regole normali.

### LANCIAMI ! ... CONTRO IL MURO

L'abilità lanciamei dei piccoletti può essere utilizzata anche nello street bowl , anche se è più facile intonacare una casa di rosso goblin piuttosto che lanciarlo in meta .... Il Trow Team Mate funziona come descritto nel LRB, con l'eccezione che il giocatore lanciato può colpire un muro. Se un giocatore lanciato colpisce un muro, tira un D6. Con un risultato tra 1 e 5, il giocatore colpisce violentemente il muro e cade a terra. Si tira poi per l'armatura aggiungendo +2 come se il giocatore fosse stato spinto contro il muro e atterrato. Con un risultato di 6+ invece, il giocatore lanciato è riuscito ad allontanarsi dal muro dopo averci rimbalzato contro. L'allenatore può determinare in quale direzione il giocatore lanciato continuerà ad avanzare usando il template per la rimessa in gioco della palla. Tira un D3 per determinare di quante caselle il giocatore si allontanerà dal muro, poi tira per l'atterraggio seguendo le regole normali.

### NESSUN ARBITRO! FALLI E & ARMI SEGRETE

**FALLI:** Durante le partite di Street Bowl non è presente l'arbitro, il che vuol dire che i giocatori non possono essere espulsi ma possono comunque essere puniti gravemente dal pubblico. I falli possono essere eseguiti in modo normale, ma in caso di doppio sul tiro armatura o sul tiro infortunio i tifosi della squadra avversaria notano il fallo e lanciano al giocatore che sta eseguendo il fallo un campionario di sanpietrini ed oggetti vari. Il giocatore subisce un tiro sulla tabella degli infortuni. Non si genera un Turnover a meno che egli non sia anche in possesso della palla.

**ARMI SEGRETE:** Alcuni giocatori sono equipaggiati con "armi segrete". Anche se le regole dello Street Bowl vietano l'uso di armi, ci sono state parecchie squadre che hanno provato a far entrare in campo armi di ogni sorta...e comunque, da queste parti le regole non piacciono molto! Ciononostante, il pubblico non ama particolarmente l'uso delle armi segrete. I tifosi più esagitati individuano subito i giocatori con un'arma segreta appena entrano in campo ed hanno la brutta abitudine di punirli appena possibile. Alla fine del drive in cui il giocatore (con arma segreta) ha giocato , i tifosi cercheranno di inseguirlo per punirlo. Il giocatore non avrà altra scelta se non quella di scappare nel vicolo buio più vicino per cercare di sfuggire ai suoi inseguitori. Perderà il resto della partita. Detto più semplicemente ogni giocatore con "arma segreta" può essere schierato una sola volta a partita .

### TIRI INFORTUNIO 2D6

**2-7 STORDITO.** il giocatore rimane sul campo, ma a faccia in giù. Tutti i giocatori a faccia in giù vengono ribaltati a faccia in su alla fine del loro turno di squadra successivo, anche se ha luogo un Turnover. Un giocatore non può essere ribaltato nel turno in cui è finito a faccia in giù. Una volta girato a faccia in su, il giocatore può rialzarsi nel turno successivo secondo le normali regole.

**8-9 K.O.** il giocatore lascia il campo e finisce nel settore K.O. della Panchina. Al prossimo Kickoff, prima di schierare qualunque giocatore, l'Allenatore lancia un dado per ogni giocatore che è finito K.O. Con un risultato di 1-3 il giocatore deve restare nel settore KO e non può essere schierato, anche se è possibile effettuare un altro tentativo al Kick-off successivo. Con un esito di 4+ il giocatore può tornare nel settore delle Riserve ed essere utilizzarlo normalmente.

**10-12 CASUALTY.** Togli il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della panchina. Il giocatore deve perdere il resto della partita.

D88	Tabella delle Ferite
11-28	Perde il resto della partita
31-38	Perde questa e la prossima partita
41-58	Infortunio Cronico
61-65	-1 MA
66-72	-1 AV
73-75	-1 AG
76-78	-1 FO
81-88	Morto

## LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE

**2 - Nebbiùn.** Una nebbia impenetrabile ha invaso il vicolo, riducendo la visibilità a pochi passi: è possibile effettuare solo lanci veloci ed Hand-off, e l'abilità kick non funziona. La nebbia rende quasi impossibile vedere quanti giocatori sono in campo. Ogni allenatore tira un D6 prima di effettuare lo schieramento; con 1 l'allenatore deve schierare un giocatore in meno, con 6 invece può schierarne uno in più (se ha riserve), non è possibile togliere o aggiungere giocatori se è già stato effettuato lo schieramento. La nebbia rende impossibile al pubblico di vedere falli, quindi nessun fallo verrà scoperto.

**3 - Anghè curreint.** Un forte vento sibila giù per la via, rendendo il lancio della palla molto difficile. Tutti i tentativi di lanciare la palla subiscono un modificatore addizionale di -1

**4-10 - Bello.** Tempo noioso .

**11 - Piova ... gueran lader.** Piove forte, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo impone un modificatore di -1 a tutti i tentativi di ricevere, intercettare o raccogliere la palla.

**12 - Ariva al Po .** Alluvione del fiume Po! Questo rende difficile stare in piedi e in moto la palla. Ogni giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e finisce Atterrato con un esito di 1-2. A causa della mota sul terreno la palla non rimbalza quando arriva in una casella vuota. La raccolta subisce un modificatore di -1 per il fango sulla palla . Inoltre , alla fine di ogni turno la palla si sposta trasportata dall'acqua del Po di una casella casuale (si usa la maschera dello scatter). Se la palla in questo movimento casuale tocca il muro , si usa la maschera della rimessa in gioco per vedere dove rimbalza . La palla che finisce in una casella occupata da un giocatore può essere raccolta. Pag.5

## TABELLA DELLE POZIONI

**1 – Aqua dla rudèina!** Quel dannato erborista ti ha venduto un veleno! Il giocatore è morto. Ruba un po' di soldi e chiama il becchino prima che il cadavere inizi a puzzare troppo.

**2 – Fòg liquid.** La pozione è solo un pessimo distillato artigianale chiamato "NAFTA" per il sapore e la carica alcoolica . Maledici l'Erborista mentre cerchi di evitare che il tuo giocatore ti vomiti sulle scarpe. Perderà il prossimo drive, ma potrai riprovare nel successivo, se vorrai prenderti il rischio...

**3 – Bunarda giuvna.** La pozione è solo vino speziato di pessima qualità : Il giocatore si alza in piedi, chiede chi tu sia e barcolla verso il campo. Soffrirà di BONE HEAD (tonto) e -2AG per il resto della partita, ma beneficerà di THICK SKULL, essendo pressoché immune al dolore.

**4 – Bargnulen.** Un fermentato troppo alcoolico per ricordarne il sapore .Il giocatore torna in campo, ma è ben lontano dalla sua forma migliore. Subisce -1 AG e -1 ST -1 MV per il resto dell'incontro, e di un dopo sbornia da record la partita successiva.

**5 - Regenerate.** Una volta tanto, l'erborista ci ha preso! Il giocatore sembra considerevolmente più sano ed è in grado di tornare in campo per il drive.

**6 – Sgnappa dal Giùann.** Un'ottima grappa di peperoncino pepe e polvere da sparo imperiale .Il giocatore salta su e schizza immediatamente in campo. Ha ottenuto SPRINT e JUMP-UP per il resto della partita, ma DEVE essere il primo giocatore della sua squadra ad agire ad ogni turno perché è troppo eccitato per starsene fermo per più di qualche secondo per volta.

**7 – Polvere di Pollon.** Sembra talco ma non è ... serve a darti .. l'allegria !!Dopo aver inalato un pizzico di polvere di Pollon, il giocatore si alza e scende in campo con un salto mortale ; ma uno strano sorriso ebete. Il giocatore ottiene PRO e +1 AG per il resto della partita, ma è diventato dipendente dalla Polvere di Pollon. Se questo giocatore inizia o termina il suo movimento accanto ad una qualsiasi delle linee bianche del campo deve superare un tiro di 3+ su 1d6 o essere piazzato faccia giù immediatamente (esattamente come se fosse atterrato).

**8 – Zabov della sfinge.** In qualche modo, l'Erborista è riuscito a mettere le mani su un paio di uova di sfinge e ne ha ricavato un ottimo zabaione combinandolo con la "sgnappa dal giuann " . Il giocatore ruggisce mentre i suoi muscoli raddoppiano di dimensione, e si scatena contro gli avversari. Lo si considera come se avesse +2 FO e FRENZY per il resto dell'incontro, ma anche WILD ANIMAL, perché il suo corpo lotta per contenere la furia. Alla fine di ogni turno della squadra in cui gioca , tira 1d6 : con un esito di 1, il giocatore muore di attacco cardiaco e non può essere resuscitato in nessun modo.

## TABELLA DEI KICK-OFF

- 2 - Rissa.** In un vicolo adiacente scoppia una rissa, distraendo i giocatori. Si lancia un D6 per ogni giocatore (inclusi quelli in panchina). Con un esito di 1, il giocatore corre a buttarsi nella mischia e perde il drive. Dopo aver tirato per tutti i giocatori, lancia un D6 per ogni giocatore che si è unito alla rissa con un secondo esito di 1 il giocatore finisce nel settore KO.
- 3 - Asina in fuga.** Il cuoco del ristorante a lato della strada si lascia scappare l'asina per lo stracotto. L'asina si lancia al galoppo attraversa la strada, gettando i giocatori nel caos. Ogni giocatore sulla linea di scrimmage deve superare un tiro per smarcarsi (dirigendosi nella casella immediatamente dietro a lui) per evitare di esservi spedito a forza. Se il giocatore fallisce, viene atterrato nella casella direttamente dietro a lui. Se la casella è occupata, il secondo giocatore viene spinto indietro nella stessa direzione, ma rimane in piedi. I giocatori atterrati subiscono un tiro Armatura con un modificatore di +2 (+1 per i sanpietrini e +1 per gli zoccoli dell'asina). Abilità di giocatori avversari che sono sulla linea di Scrimmage e che danno malus ai tiri per smarcarsi non hanno effetto.
- 4 - Difesa perfetta.** L'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori - in altre parole, può ripetere il piazzamento.
- 5 – Salumi gratis!!** Una taverna locale offre un antipasto gratuito di giardiniera e salumi tipici un attimo prima del Kick-off. Si tira un D6 per ciascun giocatore in campo. Con un esito di 1, il giocatore si butta sul buffet, si strafoga di cibo e giusto per gradire si ammazza di ortrugo: finisce nelle riserve della Panchina incapace di connettere.. si riprenderà al prossimo drive.
- 6 - Calcio storto.** La palla disperde di un numero di caselle pari al lancio di due dadi, invece che di un dado solo.
- 7 - Cambia il tempo.** Eseguì un nuovo lancio sulla Tabella delle condizioni atmosferiche e applica gli effetti del nuovo tiro. Se le condizioni atmosferiche non cambiano allora un leggero sbuffo di vento fa disperdere la palla di una casella addizionale prima di toccare terra.
- 8 – Fregati!** l'attacco inizia il suo scatto una frazione di secondo prima che la difesa sia pronta, sorprendendo impreparata la squadra che sta calciando. Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella. Si tratta di un Movimento libero che può essere effettuato in qualsiasi casella libera adiacente al giocatore, ignorando le Zone di Placcaggio. Può essere utilizzata per penetrare nella metà campo avversaria.
- 9 – Nooo sul balcone!!** Il calcio finisce sul balcone di Guarniero Farnese; l'irascibile trower dei "Bobbio neckcreckers" che non apprezza la cosa e invece della palla rilancia una bomba (si! proprio quella del bombarolo) alla squadra che ha appena effettuato il KICK-OFF. Si determina a caso un giocatore al quale Guarniero lancia la bomba: si considera il lancio come non accurato e la bomba può essere presa e rilanciata ed intercettata seguendo tutte le normali regole del bombarolo. Una volta risolto il tutto Guarniero divertito rilancia la palla che ha come bersaglio la casella centrale delle metà campo della squadra che riceve (può essere raccolta o intercettata se vi è presente un giocatore) e da lì scatterà 2 volte.
- 10 - Blitz!** La difesa inizia il suo drive una frazione di secondo prima che l'attacco sia pronto, cogliendo di sorpresa la squadra in ricezione. La squadra che calcia ottiene un turno aggiuntivo: comunque tutti i giocatori che si trovano all'interno di Zone di Placcaggio avversarie all'inizio di questo turno gratuito non possono effettuare un'Azione. La squadra che calcia può usare i Reroll di squadra durante questo turno. Se un qualsiasi giocatore provoca un Turnover, il turno aggiuntivo termina immediatamente.
- 11 - Frau Blücher.** Una vecchietta che abita nella via è stata disturbata dal rumore mentre suonava il violino e ha deciso di vendicarsi. Ciascun Allenatore lancia 1D3+MT (rerollando i pareggi) i tifosi della squadra che vince convincono la balenga che è l'altra squadra a fare tutto il casino, e così lei scatena su di loro il suo Velociraptor Unghietta, che non mangia da tre giorni. Si sceglie a caso un giocatore (tra quelli in campo della squadra dell'allenatore che ha perso il confronto) che viene sbranato e subisce direttamente un tiro Infortunio. Pag.7
- 12 – I Vigili!** Retata della Municipale!! Si scatena il panico tra i giocatori. Si tira 1D6 per tutti i giocatori in campo, alternandosi tra le due squadre. Con un esito di 6 il giocatore rimane fermo al suo posto. Con un esito di 5 o meno il giocatore corre via per evitare di essere arrestato! Il giocatore deve essere mosso di 1D6 caselle in una direzione casuale (si utilizza la maschera dello scatter), fino al massimo della sua capacità di movimento normale, ignorando tutte le Zone di Placcaggio. Se durante questo movimento il giocatore raggiunge un muro, rimane fermo in quella casella cercando di nascondersi. Se durante il movimento va a sbattere contro un altro giocatore, in piedi o a terra, di qualsiasi squadra, entrambi i giocatori vanno (o restano) a terra e subiscono un TA con il modificatore +1 dovuto ai sanpietrini. Una volta risolto questo pandemonio si lancia un ulteriore d6. Con un esito di 2+ i Vigili Urbani si fanno corrompere ed il gioco prosegue normalmente. Con un esito di 1 i Ghisa han voglia di menare e arrestano un giocatore a caso per ciascuna squadra. Il giocatore arrestato perde il resto della partita ed un paio di incisivi.

**TIRI PER GLI SPP DEI GIOCATORI**

<b>0-5</b>	Rookie
<b>6-15</b>	Esperto
<b>16-30</b>	Veterano
<b>31-60</b>	Stella Emergente
<b>61+</b>	Star Player

**VALORE DEI GIOCATORI**

<b>+20</b>	Nuova skill
<b>+30</b>	Skill che può essere presa con un doppio
<b>+30</b>	- +1 Movimento o +1 Armatura
<b>+40</b>	+1 Agilità
<b>+50</b>	+1 Forza

**GUADAGNARE NELLO STREET BOWL**

Anche le squadre di SB hanno bisogno di guadagnare. Parecchie partite di SB sono organizzate da promoters che sono lì per guadagnare soldi con il pubblico che si raduna per vedere la partita e si prendono la loro parte di profitti. I promoters sono abbastanza generosi da darne una parte alle squadre che portano pubblico. Dopo la partita, fai un tiro promoter (vedi di seguito). Mentre questa è la maggiore risorsa di introiti delle squadre, ci sono comunque un altro paio di modi in cui le squadre guadagnano soldi.

**TIRO PROMOTER**

Entrambi gli allenatori tirano un D6 e aggiungono il proprio MT. Il tuo guadagno in monete d'oro è il risultato di D6 + MT moltiplicato x10. Se hai vinto o pareggiato la partita, ricevi altre 10 m.o.

**SPESE**

Appena la tua squadra diventa più forte, i conti del bar diventeranno più salati! I giocatori vorranno anche le divise! Se il tuo TV supera 800, allora applica le seguenti spese a fine partita.

<800 - nessuna spesa

da 800 a 990 - 10 m.o.

da 1000 a 1190 - 20 m.o.

da 1200 a 1390 - 30m.o.

E così via ad intervalli di 200, per ogni intervallo sono 10 m.o. in più.

**TAGLIE DEGLI ALLIBRATORI**

Che ci crediate o no, gli allibratori non sono sempre onesti! Si dice mettano taglie su giocatori per assicurarsi che una squadra sia avvantaggiata rispetto ad un'altra. Se riesci ad uccidere un giocatore skillato della squadra avversaria con un blocco, un fallo o con un'arma segreta, allora puoi guadagnare i soldi della taglia che c'era sul giocatore. Le taglie saranno pagate in base a quante skill/avanzamenti aveva il giocatore ucciso, secondo questa lista:

Rookie (pacca sulla spalla) - 0 m.o.

Esperto - 10m.o.

Veterano - 20m.o.

Stella Emergente - 30 m.o.

Star Player - 40 m.o.

**INDUCEMENTS**

I promoters, per assicurarsi una buona affluenza di pubblico alle partite che stanno promuovendo, usano le loro conoscenze per aiutare i team svantaggiati. Potrebbe essere dando loro soldi per ingaggiare un sosia più bravo di un giocatore per il match, oppure mandandoli al Piccolo Negozio degli Orrori per comprare qualcosa. Il pubblico potrebbe volere una partita dura ed è compito del promoter accontentarlo. Un team svantaggiato può prendere la differenza di TV tra il suo team e quello avversario e spenderla in inducements. (questa tabella sostituisce completamente quella del LRB)

## LISTA E COSTO INDUCEMENTS

Piccolo Negozio degli Orrori (0-3) 20 m.o.  
 Allenamento Extra (0-1) 100 m.o.  
 Bribe (0-1) 50 m.o.  
 Barista Halfling (0-1) gratis per gli Halflings, 300 m.o. per tutte le altre squadre  
 Studente di medicina (0-1) 100 m.o.  
 Carretto delle delizia (0-1) 50 m.o.  
 Veterani (0-1) costi vari, vedi tabella

### PICCOLO NEGOZIO DEGLI ORRORI

Per la modesta cifra di 20 m.o., l'allenatore di una squadra può scegliere di comprare "cose speciali" da un vicino venditore. Tira un D8 e vedi quale oggetto della sottostante lista il coach riesce a comprare. Ogni oggetto dura solo per questa partita, e un giocatore può ricevere un solo oggetto. NOTA: ricorda che i giocatori con Loner non possono ricevere oggetti dal Negozio.

**1-GUANTONI APPICCIOSI:** un giocatore ha comprato un paio di guanti usati da qualcuno che ha cucinato qualcosa di appiccicoso (che siano ciambelle o un halfling al barbecue..). Il giocatore avrà per tutta la durata della partita la skill Sure Hands. In più visto che le sue mani sono così appiccicose, avrà un -1 su tutti i lanci.

**2-PATTINI:** il venditore si costruisce gli oggetti che vende anche da solo. Anche se non sembrano molto sicuri lui ti assicura che serviranno benissimo allo scopo. Le scarpe con le rotelle renderanno un giocatore della tua squadra molto più veloce, guadagnerà Sprint per questa partita.

**3- MANI DI FORBICE:** ti è stato dato un guanto pericolo, con coltelli e forbici alla fine di ogni dito. Questo utile stratagemma ti aiuterà ad atterrare quanti più avversari, visto che il giocatore ha guadagnato la mutazione Claw. Questo guanto è molto pericoloso per l'altra squadra ma anche per chi lo indossa. Se il giocatore col guanto è atterrato e l'armatura viene rotta, allora aggiungere un +1 sul tiro infortunio.

**4- UNTO:** il giocatore si è completamente ricoperto di qualche sostanza untissima. Tutto questo unto rende difficile spingere il giocatore in giro. Per questa partita, il giocatore avrà la skill Sidestep. Comunque, a causa di tutto quest'olio, avrà anche un -1 per ricevere o raccogliere la palla.

**5- PENTOLE E TEGAMI:** il giocatore ha portato qualcosa per proteggersi la testa! Guadagna la skill Thick Skull per la partita.

**6-AIR JORDELL:** il giocatore è riuscito a mettere insieme abbastanza soldi per comprare le nuove Jordell, che promettono di "farti correre un po' più veloce, farti saltare un po' più in alto e farti sentire un po' più forte". Il giocatore ci crede e guadagna la skill Leap per la partita.

**7-BIGLIE:** il negoziante ti ha dato una borsa piena di biglie e ti ha spiegato che vanno tirate ai piedi dei giocatori che tentano di dodgiare via da te. Il giocatore a cui dai la borsa piena di biglie avrà la skill Diving Tackle per questa partita.

**8-GUANTO FORTUNATO:** il derattizzatore ha "perso" il suo guanto fortunato..il negoziante te lo vende con un'offerta che non puoi rifiutare. Dai il guanto ad un giocatore il quale guadagnerà la skill Catch per questa partita.

### ALLENAMENTO EXTRA

Per 100 m.o. sei riuscito ad affittare dello spazio extra per fare una sessione di allenamento. Guadagni un extra re-roll per questa partita.

### BRIBE

La tua squadra ha deciso che sarebbe una buona idea avere il pubblico dalla propria parte, investendo 50 m.o in t-shirts e altri gadgets. Puoi usare la bribe una volta sola per partita quando commetti un fallo, prima che il pubblico tirerà oggetti alla tua squadra. Se usi la bribe, il pubblico decide di lasciar correre per questa volta. Le bribe non possono essere usate su giocatori con Secret Weapon.(Le Bribe entrano al 2+)

### BARMAN HALFLING

Gratis per le squadre halflings, 300m.o. invece per le squadre che possono usare le pozioni magiche, assumi un famoso barman: guadagni 3 pozioni per questa partita e la possibilità di tirare due volte per ogni pozione (e scegliere poi il risultato più utile per te da usare).

### **STUDENTE DI MEDICINA**

Per 100 m.o. riesci a convincere uno studente di medicina ad aiutarti per questa partita. Visto che non ha ancora finito gli studi ne sa ben poco! Puoi usare lo studente su un giocatore che ha subito un infortunio. Tira un D6 per vedere se è pratico col tipo di infortunio subito dal giocatore: con un risultato di 2+ riesce ad aiutarti. Se lo studente è pratico con l'infortunio, puoi ritare una seconda volta e scegliere il risultato migliore sulla tabella degli infortuni.

### **CARRETTO DELLE DELIZIE**

Per 50 m.o. riesci a convincere un venditore ambulante a parcheggiare il suo carretto vicino alla tua panchina. Le deliziose bevande rinfrescanti aiutano i tuoi giocatori a tornare in campo dal KO al 3+ (invece che al normale 4+) per questa partita.

### **VETERANI**

Per quanto riguarda i veterani, le regole sono uguali a quelle del LRB anche se sono molto più utili ad una squadra di SB. Potresti spesso vedere allenatori entrare in un pub appena prima del kickoff per cercare un "talento" del posto. Nota: i mercenari nello SB devono essere nelle posizioni 0-11 del roster e avranno Loner e una Niggling.

## **SPONSOR STREETBRAWL**

Nello Street non ci sono grandi guadagni e molte partite vengono disputate così per caso tra squadre poco più che improvvisate e quindi i grandi sponsor delle leghe professionistiche non hanno nessun interesse a sponsorizzare tali squadre. Ma capita invece che quando si riesce a organizzare un evento abbastanza grande alcune botteghe delle città vogliono fornire un supporto alle squadre più forti fiduciosi di avere poi un guadagno dai tifosi che supportano tali squadre. La scelta dello sponsor si ha tirando un D8 e consultando la tabella qui sotto.

**TIRO DADO 1-2** : "Mercatone Hao Cathai.... Tutto a metà prezzo" Questa è la bottega più famosa della città e ha deciso di supportare la squadra campione pagando tutte le spese di gestione. Per una lega la squadra non dovrà pagare le spese di mantenimento, in caso non abbia spese di gestione lo sponsor depositerà 20K direttamente nelle casse della squadra.

**TIRO DADO 3-4** : "Orticaria.... L'erborista sotto casa" Questa è la bottega dell'erborista più bravo e come supporto mette a disposizione solo le pozioni migliori (anche se non tutti ne sono sicuri). Per una lega l'allenatore della squadra potrà ritirare una sola volta per partita l'esito di una pozione e poi scegliere quale preferisce. Se la squadra non può avere pozioni potrà ritirare una volta per partita un solo tiro di rigenerazione fallito.

**TIRO DADO 5-6** : "Da Mario O'Zozzone.... Solo le meglio cose" Il carretto ambulante migliore della città ha deciso di sponsorizzare la squadra e quindi parteciperà a tutte le partite assicurando un afflusso maggiore di pubblico e devolvendo una parte del ricavato alla squadra. La squadra guadagna un +1 sul tiro del fan e +10K agli incassi delle partite, in più le deliziose bevande rinfrescanti aiutano i tuoi giocatori a tornare in campo dal KO al 3+ invece che al normale 4+. Non si potrà avere un secondo carretto derivante da eventuali induciment.

**TIRO DADO 7-8** : "Da Pablo.... Tutto per Tutti" In questo negozio ci si può trovare di tutto e se non c'è sicuramente il losco figuro del negozio te lo troverà. Per aiutare i giocatori della squadra il negoziante mette a disposizione gli oggetti più strani e a volte anche pericolosi. Ad ogni partita l'allenatore potrà scegliere un solo oggetto dal Piccolo Negozio degli Orrori per poterlo dare a un giocatore per aiutarlo nella partita.

NB: Lo sponsor è legato alla squadra solo per la lega immediatamente successiva a quella vinta, se tale squadra non partecipa alla lega dopo non potrà più usufruire di tale sponsor.



## STREETBOWL ROSTER

Qtà indica il numero di quel tipo di giocatore che puoi avere in squadra. Doppio indica che tipo di skill puoi prendere se tiri un doppio. Sia per la colonna Normale che Doppio.

G =Generale;A=Agilità; S=Forza; P=Passaggi; M=Mutazioni

## AMAZON

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Tribal Linewoman	50	6	3	3	7	Dodge	G	ASP
0-1	Eagle Warrior Thrower	70	6	3	3	7	Dodge, Pass	GP	AS
0-1	Piranha Warrior Catcher	70	6	3	3	7	Dodge, Catch	GA	PS
0-2	Koka Kalim Blitzler	90	6	3	3	7	Dodge, Block	GS	AP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## BRETONNIAN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Bretonnian Linemen	40	6	3	2	7	Fend	G	ASP
0-1	Bretonnian Yeomen	70	6	3	3	8	Wrestle,	GS	AP
0-1	Bretonnian Blitzler	110	7	3	3	8	Block, Catch, Duntless	GP	AS

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## CHAOS CHOSEN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Beastman Runner	60	6	3	3	8	Horns	GSM	AP
0-2	Chosen Blocker	100	5	4	3	9		GSM	AP
0-1	Minotaur	150	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	SM	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## CHAOS DWARF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Hobgoblin	40	6	3	3	7		G	APS
0-3	Blocker	70	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	APM
0-1	Bull Centaur	130	6	4	2	9	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	AP
0-1	Enslaved Minotaur	150	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## CHAOS RENEGADE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Renegade Human	50	6	3	3	8		GSPM	A
0-1	Renegade Goblin	40	6	2	3	7	Animosity, Dodge, Stunty, Right Stuff	AM	GSP
0-1	Renegade Skaven	50	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
0-1	Renegade Dark Elf	70	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
*	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAPM
*	Ogre	140	5	5	2	9	Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate, Bonehead	S	GAPM
*	Minotaur	150	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick skull, Wild Animal	S	GAPM

\*Si può avere solo uno di questi giocatori

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## DAEMON OF KHORNE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Pit Fighter	60	6	3	3	8	Frenzy	GP	AS
0-2	Bloodletter Daemon	80	6	3	3	7	Horns, Juggernaut, Regeneration	GAS	P
0-1	Khorne Herald	90	6	3	3	8	Frenzy, Horns, Juggernaut	GS	AP
0-1	Bloodthirster	180	6	5	1	9	Loner, Frenzy, Horns, Claw, Wild Animal, Juggernaut, Regeneration	S	GAP

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## DARK ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Dark Elf Lineman	70	6	3	4	8		GA	PS
0-1	Dark Elf Runner	80	7	3	4	8	Dump-Off	GAP	P
0-1	Dark Elf Assassin	90	6	3	4	8	Shadowing, Stab	GA	PS
0-2	Dark Elf Blitzter	100	7	3	4	8	Block	GA	PS
0-1	Witch Elves	110	7	3	4	7	Dodge, Frenzy, Jump Up	GA	PS

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## DWARF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Dwarf Blocker	70	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	AP
0-1	Dwarf Runner	80	6	3	3	8	Sure Hand, Thick Skull	GP	AS
0-1	Dwarf Blitzter	80	5	3	3	9	Block, Thick Skull	GS	AP
0-1	Troll Slayer	90	5	3	2	8	Block, Frenzy, Thick Skull, Dauntless	GS	AP
0-1	Death Roller	160	4	7	1	10	Loner, Brake Tackle, Dirty Player, Juggernaut, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Elf Lineman	60	6	3	4	7		GA	PS
0-1	Elf Thrower	70	6	3	4	7	Pass	GAP	S
0-2	Elf Catcher	100	8	3	4	7	Catch, Nerves of Steel	GA	PS
0-1	Elf Blitzer	110	7	3	4	8	Block, Side Step	GA	PS

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## GOBLIN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Goblin	40	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty	A	GPS
0-1	Bomma	40	6	2	3	7	Bombardier, Dodge, Stunty, Secret Weapon	A	GPS
0-1	Pogoer	70	7	2	3	7	Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs	A	GPS
0-1	Looney	40	6	2	3	7	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GPS
0-1	Fanatic	70	3	7	3	7	Ball & Chain, No Hand, Secret Weapon, Stunty	S	GAP
0-1	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## HALFLING

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Halfling Hopefuls	30	5	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty	A	GPS
0-1	Treeman	120	2	6	1	10	Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take-Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## HIGH ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	High Elf Lineman	70	6	3	4	8		GA	PS
0-1	High Elf Thrower	90	6	3	4	8	Pass, Sure Throw	GAP	S
0-2	High Elf Catcher	90	8	3	4	7	Catch	GA	PS
0-1	High Elf Blitzer	100	7	3	4	8	Block	GA	PS

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## HUMAN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Human Lineman	50	6	3	3	8		G	APS
0-1	Human Thrower	70	6	3	3	8	Pass, Sure Hand	GP	AS
0-2	Human Catcher	60	8	2	3	7	Dodge, Catch	GA	PS
0-2	Human Blitzer	90	7	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Ogre	140	5	5	2	9	Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate, Bonehead	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## HUMAN NOBILITY

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Human Retainers	70	6	3	3	8	Fend	G	APS
0-2	Human Thrower	70	6	3	3	8	Pass, Sure Hand	GP	AS
0-1	Human Princeling	110	7	3	3	7	Catch, Dodge, Pro	GA	PS
0-2	Human Bodiguard	90	6	3	3	8	Block, Guard	GS	AP
0-1	Ogre	140	5	5	2	9	Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate, Bonehead	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## KHEMRI TOMB KINGS

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Skeleton Lineman	70	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	APS
0-1	Anointed Thrower	90	6	3	2	7	Regeneration, Thick Skull, Pass	GP	AS
0-1	Anointed Blitzer	90	6	3	2	8	Regeneration, Block	GS	AP
0-1	Tomb Guardian	100	4	5	1	9	Regeneration, Decay	S	GAP

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## LIZARDMEN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Skink Runner	60	8	2	3	7	Dodge, Sunty	A	GPS
0-3	Saurus Blocker	80	6	4	1	9		GS	AS
0-1	Kroxigor	140	6	5	1	9	Loner, Prensile Tail, Thick Skull, Bonehead, Mighty Blow	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## NEROMANTIC HORROR

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Zombie	40	4	3	2	8	Regeneration	G	APS
0-2	Ghoul Runner	70	7	3	3	7	Dodge	GA	PS
0-1	Wight Blitzer	90	6	3	3	8	Regeneration, Block	GS	AP
0-1	Flesh Golem	110	4	4	2	9	Stand Firm, Regeneration, Thick Skull	S	GAP
0-1	Werewolf	120	8	3	3	8	Frenzy, Claws, Regeneration	GA	PS

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## NORSE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Norse Lineman	50	6	3	3	7	Block	G	APS
0-1	Norse Thrower	70	6	3	3	7	Block, Pass	GP	AS
0-1	Norse Catcher	90	7	3	3	7	Block, Dauntless	GA	PS
0-1	Norse Berseker	90	6	3	3	7	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
0-1	Ulfwerenar	110	6	4	2	8	Frenzy	GS	AP
0-1	Yhetee	140	5	5	1	8	Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Wild Animal,	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## NURGLE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Rotter	40	5	3	3	8	Decay, Nurgle's Rot	GM	APS
0-2	Pestigor	80	6	3	3	8	Horns, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	APS
0-2	Bloater	110	4	4	2	9	Disturbing Presence, Foul Appearance, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	AP
0-1	Rotspawn	140	4	5	1	9	Loner, Disturbing Presence, Mighty Blow, Nurgle's Rot, Foul Appearance, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	GAPM

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## OGRE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Runt	20	5	1	3	5	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Tichy	A	GPS
0-3	Ogre	140	5	5	2	9	Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate, Bonehead	S	GAP

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## ORC

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Orc Lineman	50	5	3	3	9		G	APS
0-2	Goblin	40	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty	A	GPS
0-1	Orc Thrower	70	5	3	3	8	Pass, Sure Hand	GP	AP
0-2	Orc Blitzer	80	6	3	3	9	Block	GS	AP
0-2	Black Orc Blocker	80	4	4	2	9		GS	AP
0-1	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## SAVAGE ORC

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Orc Lineman	60	5	3	3	8	Frenzy	S	GAP
0-1	Orc Thrower	70	5	3	3	7	Frenzy, Nerve of Steel, Pass	SP	GA
0-2	Orc Blitzer	90	6	3	3	8	Frenzy, Block	S	GAP
0-2	Orc Brute	80	4	4	2	8	Thick Skull	S	GAP
0-1	Swamp Troll	130	5	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## SHAMBLING UNDEAD

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Skeleton	40	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	APS
0-11	Zombie	40	4	3	2	8	Regeneration	G	APS
0-1	Ghoul Runner	70	7	3	3	7	Dodge	GA	PS
0-1	Wight Blitzer	90	6	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Mummie	120	3	5	1	9	Regeneration, Mighty Blow	S	GAP

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

## SKAVEN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Skaven Lineman	50	7	3	3	7		G	APS
0-1	Skaven Thrower	70	7	3	3	7	Pass, Sure Hand	GP	AS
0-2	Gutter Runner	80	9	2	4	7	Dodge, Weeping Dagger	GA	PS
0-1	Skaven Blitzer	90	7	3	3	8	Block	GS	AP
0.1	Rat Ogre	150	6	5	2	8	Loner, Mighty Blow, Prensile Tail, Wild Animal, Frenzy	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## SYMIN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Bonobo	50	6	3	3	7	Extra Arms	G	APS
0-1	Orangutan	70	5	3	3	8	Extra Arms, Strong Arm	GP	AS
0-1	Chimpanzee	80	7	3	3	7	Extra Arms, Wrestle	GA	PS
0-2	Gorilla	100	5	4	2	8	Extra Arms, Grab	GS	AP
0-1	Silverback	140	5	5	1	9	Loner, Wild Animal. Extra Arms, Grab, Mighty Blow	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

## SLANN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Slann Lineman	60	6	3	3	8	Leap, Very Long Legs	G	APS
0-2	Slann Catcher	80	7	2	4	7	Diving Catch, Leap, Very Long Legs	GA	PS
0-2	Slann Blitzer	110	7	3	3	8	Diving Tackle, Jump Up, Leap, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Kroxigor	140	6	5	1	9	Loner, Prensile Tail, Thick Skull, Bonehead, Mighty Blow	S	GAP

0-4 Re-roll: 120 m.o. ognuno

### UNDERWORLD DENIZENS

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Goblin	40	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty	A	GPS
0-1	Skaven Lineman	50	7	3	3	7		G	APS
0-1	Skaven Thrower	70	7	3	3	7	Pass, Sure Hand	GP	AS
0-1	Skaven Blitzler	90	7	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

### VAMPIRE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Thrall Lineman	40	6	3	3	7		G	APS
0-3	Vampire Blitzler	110	6	4	4	8	Hypnotic Gaze, Regeneration, Blood Lust	GAS	P

0-4 Re-roll: 140 m.o. ognuno

### WOOD ELF

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AV	Skill	Norm	Doppio
0-11	Wood Elf Lineman	70	7	3	4	7		GA	PS
0-1	Wood Elf Thrower	90	7	3	4	7	Pass	GAP	S
0-1	Wood Elf Catcher	90	8	2	4	7	Catch, Dodge, Sprint	GA	P
0-1	Wardancer	120	8	3	4	7	Block, Dodge, Leap	GA	PS
0-1	Treeman	120	2	6	1	10	Loner, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAP

0-4 Re-roll: 100 m.o. ognuno

## TABELLA DEI VETERANI

TEAM	NOME	COST	MA	FO	AG	AV	SKILL
Amazon	Typhoid Betty	140	4	3	3	7	Loner, Block, Dodge, Foul Appearance, Mighty Blow
	Liz Bordn	100	6	3	2	7	Loner, Dirty Player, Guard, Sneaky Git
	Lova Taytoopoo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Bretonnian	Toc Tepertoc	100	6	2	2	7	Loner, Fend, Foul Appearance, Guard
	Sir Lefreau	150	5	3	3	7	Loner, Block, Catch, Dountless, Frenzy
	King Julien	110	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, No Hand, Secret Weapon
Chaos Chosen	Lord Krakin	140	4	4	2	9	Loner, Claw, Tentacles
	Golden Hoof Gorok	100	5	3	3	8	Loner, Horns, Sprint, Sure Feet
	Lova Taytoopoo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Chaos Dwarf	Jules Bashir	110	4	5	2	6	Loner, Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon
	Warren Slapp	120	4	2	2	9	Loner, Block, Tackle, Sprint, Sure Hands, Thick Skull
	Sir'boot Sir'boot	100	6	3	2	7	Loner, Dirty Player, Fan Favorite, Sneaky Git
Chaos Renegade	Shwift Shwift	140	7	2	3	7	Loner, Animosity, Sprint, Sure Feet, Catch
	Bombz F'urMomz	70	4	1	3	7	Loner, Bombardier, Dodge, Hail Mary Pass, Secret Weapon, Stunty
	Jean Jock	120	5	3	3	8	Loner, Extra Arms, Horns, Two Head
Daemon of Khorne	Harnak	50	6	2	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Kael-Ka	80	5	3	2	7	Loner, Horns, Juggernaut, Regeneration, Mighty Blow, Frenzy
	Kasnal	110	6	3	2	7	Loner, Frenzy, Horns, Juggernaut, Mighty Blow, Thick Skull
Dark Elf	Ulgoth Darkfate	160	5	3	4	8	Loner, Block, Fend, Leap, Sprint
	Korouth Darell	100	5	3	4	8	Loner, Disturbing Presence
	Dr. JahKerth	130	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon, Shadowing
Dwarf	Gladriéal the Golden	100	6	2	3	8	Loner, Hail Mary Pass, Sure Hands, Thick Skul
	Kazag Gimball	130	5	2	2	8	Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Sure Hands, Catch
	Lova Taytoopo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Elven Union	Etherion Visculyn	100	6	3	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Bharnabus Ghumbyle	80	5	3	3	7	Loner, Dauntless, Wrestle
	Grytte Farview	100	6	2	4	7	Loner, Pass, Accurate



TEAM	NOME	COST	MA	FO	AG	AV	SKILL
Goblin	Li'l Bill White Shoes	120	6	2	3	7	Loner, Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet
	Gritz the Greatz	80	5	1	2	5	Loner, Dauntless, Dodge, Fan Favorite, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy, Wrestle
Halfling	Lova Taytoopoo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
	Max Plank	140	2	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate
High Elf	Porkem Pugglenut	50	5	2	3	6	Loner, Chainsaw, Dodge, No Hands, Secret Weapon, Stunty
	Styre Roy D'ungtosser	80	5	2	2	6	Loner, Dodge, Hail Mary Pass, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
	Elleron Iltherio	130	5	3	4	8	Loner, Dirty Player, Fan Favorite, Sneaky Git
Human	Tolish Faravel	110	7	2	3	7	Loner, Kick, Leap, Pass, Safe Throw
	Kethspar Dryealrtin	100	6	3	4	7	Loner, Bombardier, Secret Weapon
	Sveeny Todd	100	7	2	3	7	Loner, Catch, Dirty Player, Dodge
	Rookie Zugster	80	4	4	2	8	Loner, Mighty Blow
Khemri Tomb Kings	Lova Taytoopo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
	Bones Jackson	140	6	3	2	6	Loner, Block, Dodge, Dump-off, Pass, Regeneration, Sure Hands
	Ashe Skeleton	70	4	3	2	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Thick Skull Regeneration, Secret Weapon
Lizardmen	Bad Arm'pit	110	5	2	2	7	Loner, Dirty Player, Foul Appearance, Regeneration, Sneaky Git, Thick Skull
	Skittat'l	110	7	2	3	7	Loner, Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs
	Stinkchot	90	6	3	2	7	Loner, Bombardier, Dodge, Foul Appearance, Secret Weapon, Stunty
Necromantic Horror	Immotot'l	120	4	4	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow
	Mallrat Mary	140	4	4	2	7	Loner, Block, Dodge, Regenerate
	Fart Scarr	140	5	3	3	7	Loner, Dodge, Pass, Sprint, Sure Fee
Norse	Phlehgm Shaddy	90	5	2	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Stand Firm, Regeneration, Secret Weapon
	Ron Mexico	90	5	3	3	7	Loner, Dump-off, Hail Mary Pass, Pass
Nurgle	Erik Da'Lost	90	7	3	3	6	Loner, Block, Dauntless, Horns, Juggernaut
	Lova Taytoopoo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
	Durty Nellie	70	5	3	3	7	Loner, Chainsaw, Decay, No Hands, Nurgle's Rot, Secret Weapon, Sneaky Git
	Maggonatrx	120	6	3	3	7	Loner, Horns, Nurgle's Rot, Regeneration, Shadowing, Tentacles
	Bealzebuba	130	3	4	1	8	Loner, Disturbing Presence, Foul Appearance, Piling On, Stand Firm

TEAM	NOME	COST	MA	FO	AG	AV	SKILL
Ogre	Snarsky & Butch	40	4	1	3	5	Loner, Chainsaw, Dodge, No Hands, Secret Weapon, Shadowing, Side Step, Stunty, Titch
	Gritz the Greatz	80	5	1	2	5	Loner, Dauntless, Dodge, Fan Favorite, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy, Wrestle
	Lova Taytoopo	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Orc	Bigg Ingrint	120	3	4	2	9	Loner, Mighty Blow, Stand Firm
	Shnotz Sticky 'and	90	6	2	3	6	Loner, Diving Catch, Dodge, Pass, Block, Right Stuff, Stunt
Shambling Unedead	Lattle Bolgrot	70	4	2	3	9	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Mallrat Mary	140	4	4	2	7	Loner, Block, Dodge, Regenerate
	Lola Jones	60	4	3	2	7	Loner, Bombardier, Regenerate, Secret Weapon
	Hambone	90	5	2	2	6	Loner, Regeneration, Catch, Dodge, Stunty, Thick Skul
Skaven	Skyre Hye	100	9	2	3	7	Loner, Dodge, Leap, Very Long Legs
	Slash	120	6	3	2	7	Loner, Block, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
Symin	Klaus Toh'd	100	6	3	3	7	Loner, Claw, Dirty Player
	Chetaazam	90	5	3	3	8	Loner, Extra Arms, Migthy Blow
	Uha'Thers	120	6	3	3	7	Loner, Extra Arms, Leap, Very Long Legs
Slann	Bomb Banana	80	5	3	2	8	Loner, Extra Arms, Strong Arms, Bombardier, Secret Weapon
	Mandfred Slann	100	6	3	3	7	Loner, Leap, Stab, Sneaky Git, Very Long Legs
	Rana Cates-Beiana	120	7	2	4	7	Loner, Diving Catch, Leap, Pass, Block, Shadowing, Very Long Legs
Underworld Denizens	Tad Polzinski	100	5	3	3	8	Loner, Leap, Pass, Thick Skull, Very Long Legs
	Grabbash	80	6	2	3	6	Loner, Big Hand, Dodge, Right Stuff, Stunty, Two Heads
	Dwitz Shrootz	50	4	2	3	6	Loner, Bombardier, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm
	Thuxub	170	3	5	1	8	Loner, Always Hungry, Tentacles, Grab, Disturbing Presence, Foul Appearance, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Teammate,
Vampire	Neo Da'Choosen	100	5	3	3	7	Loner, Leader, Pass
	Jonny Bodybag	100	6	3	3	6	Loner, Dirty Player, Kick, Stab
	Count Drunkula	190	6	4	3	8	Loner, Bloodlust, Disturbing Presence, Hypnotic Gaze, Mighty Blow, Regeneration
Wood Elf	Theo Kaz'nski	90	6	3	3	7	Loner, Bombardier, Secret Weapon
	Lapidibus	120	7	3	4	6	Loner, Mighty Blow, Dirty Player
	Jo N'math	140	6	3	4	7	Loner, Leader, Nerves of Steel, Pass