

Lo Street Bowl

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 sportPer cui .. BENVENUTI !! in questo circo truculento di violenza e gloria ..

E CHE VINCA IL MIGLIORE !!!



REGOLAMENTO

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 igaggiati 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 possano 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 Placenta 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 delle 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. 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 lanciati 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 inmota 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.

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 - Regenerade.** 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 ortugo: 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. Esegui 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 della 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.

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

0-5 Rookie

6-15 Esperto

16-30 Veterano

31-60 Stella Emergente

61+ Star Player

VALORE DEGLI GIOCATORI

+20 - Nuova skill

+30 - Skill che può essere presa solo con un doppio

+30 - +1 Movimento o +1 Armatura

+40 - +1 Agilità

+50 - +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) 10 m.o.

Allenamento Extra (0-1) 100 m.o.

Bribe (0-1) 50 m.o.

Barista Hfling (0-1) gratis per gli Halflings, 300 m.o. per tutte le altre squadre

Studiante di medicina (0-1) 100 m.o.

Carretto delle delizia (0-1) 50 m.o.

Mercenari (0-1) costi vari, vedi tabella

PICCOLO NEGOZIO DEGLI ORRORI

Per la modesta cifra di 10 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 APPICCCIOSI: un giocatore ha comprato un paio di guanti usati da qualcuno che ha cucinato qualcosa di appiccicoso (che siano ciambelle o un halfling al barbeque..). 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.

MERCENARI

Per quanto riguarda i mercenari, 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.

StreetBowl Rosters

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

AMAZZONI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	50	6	3	3	7	Dodge	G	ASP
0-1	Lanciatore	70	6	3	3	7	Dodge, Pass	PG	AS
0-1	Ricevitore	70	6	3	3	7	Dodge, Catch	GA	PS
0-1	Blitzer	90	6	3	3	7	Dodge, Block	GS	AP

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

CHAOS

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Beastman	60	6	3	3	8	Horns	GFM	AP
0-2	Warrior	100	5	4	3	9	--	GFM	AP
0-1	Minotauro	150	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns MBlow, Thick Skull, Wild Animal	FM	GAP

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

ELFI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	60	6	3	4	7	--	GA	FP
0-1	Lanciatore	70	6	3	4	7	Pass	GAP	F
0-2	Ricevitore	100	8	3	4	7	Catch, Nerves Of Steel	GA	FP
0-1	Blitzer	110	7	3	4	8	Block, Side Step	GA	FP

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

ELFI ALTI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	70	6	3	4	8	--	GA	FP
0-1	Lanciatore	90	6	3	4	8	Pass, Safe Throw	GAP	F
0-2	Ricevitore	90	8	3	4	7	Catch	GA	FP
0-1	Blitzer	100	7	3	4	8	Block	GA	FP

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

ELFI OSCURI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	70	6	3	4	8	--	GA	FP
0-1	Corridore	80	7	3	4	7	Dump-off	GAP	F
0-1	Assassino	90	6	3	4	7	Shadowing, Stab	GA	FP
0-2	Blitzer	100	7	3	4	8	Block	GA	FP
0-1	Strega	110	7	3	4	7	Dodge, Frenzy, Jump up	GA	FP

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

ELFI SILVANI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	70	7	3	4	7	--	GA	FP
0-2	Ricevitore	90	8	2	4	7	Catch, Dodge, Sprint	GA	FP
0-1	Lanciatore	90	7	3	4	7	Pass	GAP	F
0-1	Wardancer	120	8	3	4	7	Block, Dodge, Leap	GA	FP
0-1	Treeman	120	2	6	1	10	Loner, Take Root, MBlow, Stand Firm, Stron Arm, Thick Skull, TTM	F	GAP

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

GOBLIN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Goblin	40	6	2	3	7	Dodge,Right Stuff,Stunty	A	GFP
0-1	Bombarolo	40	6	2	3	7	Bombardier,Secret Weapon,Stunty	A	GFP
0-1	Pogo	70	7	2	3	7	Dodge,Leap,Stunty Very Long Legs	A	GFP
0-1	Motosega	40	6	2	3	7	Motosega, Secret Weapon,Stunty	A	GFP
0-1	Fanatico	40	3	7	3	7	Palla a Catena,No Hands, Secret Weapon, Stunty	F	GAP
0-1	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, MBlow,TTM,Regeneration ReallyStupid	F	GAP

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

HALFLING

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Halfling	30	5	2	3	6	Dodge,Right Stuff,Stunty	A	GFP
0-1	Treeman	120	2	6	1	10	Take Root,MBlow,TTM Stand Firm,Stron Arm, Thick Skull	F	GAP

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

KHEMRI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Scheletri	40	5	3	2	7	Thick Skull	G	AFP
0-1	Thro-Ra	70	6	3	2	7	Pass,Regeneration,Sure Hands	GP	AF
0-1	Blitz-Ra	90	6	3	2	8	Block,Regeneration	GF	AP
0-2	Tomb Guardians	100	4	5	1	9	Decay,Regeneration	F	GAP

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

NANI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Blockers	70	4	3	2	9	Block,Tackle,Thick Skull	GF	AP
0-1	Runner	80	6	3	3	8	Sure Hands, Thick Skull	GP	AF
0-1	Blitzer	80	5	3	3	9	Block,Thick Skull	GF	AP
0-1	Troll Slayer	90	5	3	2	8	Block,Dauntless,Frenzy, Thick Skull	GF	AP
0-1	Death-Roller	160	4	7	1	10	Break Tackle, Dirty Player, Juggernaut,MB,No Hands, Secret Weapon,Stand Firm	F	GAP

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

NANI DEL CHAOS

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Hobgoblin	40	6	3	3	7	--	G	AFP
0-3	Blocker	70	4	3	2	9	Block,Tackle,Thick Skull	GF	APM
0-1	Bull Centaur	130	6	4	2	9	Sprint,Sure Feet,ThickSkull	GF	AP
0-1	Minotauro	150	5	5	2	8	Loner, Frenzy,Horns, MB, Thick Skull, Wild Animal	F	GAPM

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

NECROMANTI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Zombie	40	4	3	2	8	Regeneration	G	AFP
0-1	Ghoul	70	7	3	3	7	Dodge	GA	FP
0-1	Wight	90	6	3	3	8	Block,Regeneration	GF	AP
0-1	FleshGolem	100	4	4	2	9	Regeneration,Stand Firm, Thick Skull	GF	AP
0-1	Lupo	120	8	3	3	8	Claw,Frenzy,Regeneration	GA	FP

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

NON-MORTI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Scheletri	40	5	3	2	7	Regeneration,Thick Skull	G	AFP
0-11	Zombie	40	4	3	2	8	Regeneration	G	AFP
0-2	Ghoul	70	7	3	3	7	Dodge	GA	FP
0-1	Wight	90	6	3	3	8	Block,Regeneration	GF	AP
0-1	Mummia	120	3	5	1	9	MB,Regeneration	F	GAP

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

NORSE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	50	6	3	3	7	Block	G	AFP
0-1	Lanciatore	70	6	3	3	7	Block,Pass	GP	AF
0-1	Runner	90	7	3	3	7	Block,Dauntless	GA	FP
0-1	Berserker	90	6	3	3	7	Block,Frenzy,Jump Up	GF	AP
0-1	Ulfwerener	110	6	4	2	8	Frenzy	GF	AP
0-1	Snow Troll	140	5	5	1	8	Loner,,Disturbing Presence, Frenzy,WildAnimal,Claw	F	GAP

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

NURGLE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Rotter	40	5	3	3	8	Decay,Nurgle's Rot	GM	AFP
0-2	Pestigor	80	6	3	3	8	Horns,Nurgle's Rot, Regeneration	GFM	AP
0-2	NurgleWarrior	110	4	4	2	9	Disturbing Presence,Foul Appearance,Nurgle's Rot, Regeneration	GFM	AP
0-1	Bestia Nurgle	140	4	5	1	9	Loner,DisturbingPresence, FoulAppearance,Tentacoli, Nurgle's Rot,Regeneration Really Stupid	F	GAPM

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

OGRI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Snotlings	20	5	1	3	5	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	GFP
0-3	Ogre	140	5	5	2	9	Bonehead, MBlow, Thick Skull, TTM	F	GAP

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

ORCHI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Orchi	50	5	3	3	9	--	G	AFP
0-2	Goblin	40	6	2	3	7	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GFP
0-1	Lanciatore	70	5	3	3	8	Pass, Sure Hands	GP	AF
0-2	Orchi Neri	80	4	4	2	9	--	GF	AP
0-2	Blitzer	80	6	3	3	9	Block	GF	AP
0-1	Troll	110	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, MBlow, TTM, Regeneration Really Stupid	F	GAP

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

SKAVEN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	50	7	3	3	7	--	G	AFPM
0-1	Lanciatore	70	7	3	3	7	Pass, Sure Hands	GP	AFM
0-2	Gutter Runner	80	9	2	4	7	Dodge	GA	FPM
0-1	Blitzer	90	7	3	3	8	Block	GF	APM
0-1	Rat Ogre	150	6	5	2	8	Coda Prensile, Wild Animal, Loner, Frenzy, MB	F	GAPM

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

UMANI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	50	6	3	3	8	--	G	AFP
0-2	Ricevitore	70	8	2	3	7	Catch,Dodge	GA	FP
0-1	Lanciatore	70	6	3	3	8	Sure Hands,Pass	GP	AF
0-1	Blitzer	90	7	3	3	8	Block	GF	AP
0-1	Ogre	140	5	5	2	9	Loner,Bonehead,MB,TTM, Thick Skull	F	GAP

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

LIZARD

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Scinchi	60	8	2	3	7	Dodge,Stunty	A	GFP
0-3	Sauri	80	6	4	1	9	--	GF	AP
0-1	Kroxigor	140	6	5	1	9	Loner,Bonehead,MB, Coda Prensile,Thick Skull	F	GAP

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

VAMPIRI

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Thrall	40	6	3	3	7	--	G	AFP
0-3	Vampiri	110	6	4	4	8	Blood Lust, Hypnotic Gaze, Regeneration	GAF	P

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

SLANN

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Linea	60	6	3	3	8	Leap, Very Long Legs	G	AFP
0-2	Ricevitore	80	7	2	4	7	Diving Catch, Leap, Very Long Legs	GA	FP
0-2	Blitzer	110	7	3	3	8	Diving Tackle, Jump Up, Leap, Very Long Legs	GAF	P
0-1	Kroxigor	140	6	5	1	9	Loner, Bonehead, MB, Coda Prensile, Thick Skull	F	GAP

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

CHAOS PACT

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Marauder	50	6	3	3	8	--	GFPM	A
0-1	Goblin	40	6	2	3	7	Animosity, Dodge, Stunty Right Stuff	AM	GFP
0-1	Skaven	50	7	3	3	7	Animosity	GM	AFP
0-1	Dark Elf	70	6	3	4	8	Animosity	GAM	FP
*	Troll	110	4	1	1	9	Loner, Always Hungry, MBlow, TTM, Regeneration Really Stupid	F	GAPM
*	Ogre	140	5	2	2	9	Loner, Bonehead, MB, TTM, Thick Skull	F	GAPM
*	Minotauro	150	5	2	2	8	Loner, Frenzy, Horns, MB, Thick Skull, Wild Animal	F	GAPM

*** SI PUO AVERE UNO SOLO DI QUESTI GIOCATORI IN SQUADRA**

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

UNDERWORLD TEAMS

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Goblin	40	6	2	3	7	Dodge,Right Stuff,Stunty	AM	GFP
0-1	Linea Skaven	50	7	3	3	7	Animosity	GM	AFP
0-1	Lanciatore Skaven	70	7	3	3	7	Animosity,Pass,Sure Hands	GPM	AF
0-1	BlitzerSkaven	90	7	3	3	8	Animosity,Block	GFM	AP
0-1	Warpstone Troll	110	4	5	1	9	Loner,Always Hungry, MB,Really Stupid, Regeneration,TTM	FM	GAP

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

DEMONI DI KHORNE

Qtà	Ruolo	Costo	MO	FO	AG	AR	Skill	Normale	Doppio
0-11	Pit Fighter	60	6	3	3	8	Frenzy	GP	AF
0-2	Bloodletter Daemon	80	6	3	3	7	Horns, Juggernaut, Regeneration	GAF	P
0-1	Khorne Herald	90	6	3	3	8	Frenzy,Horns,Juggernaut	GF	AP
0-1	Bloodthirster	180	6	5	1	9	Loner,WildAnimal,Claw, Frenzy,Horns,Juggernaut, Regeneration	F	GAP

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

TABELLA DEI MERCENARI

TEAM	NOME	RUOLO	COSTO	MA	FO	AG	AV	SKILL
Amazzoni	Typhoid Betty	Blitzer	140	4	3	3	7	Loner, Block, Dodge, Foul Appearance, Mighty Blow
	Liz Bordn	Lineaman	100	6	3	2	7	Loner, Dirty Player, Guard, Sneaky Git
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Chaos	Lord Krakin	Chaos Warrior	140	4	4	2	9	Loner, Claw, Tentacles
	Golden Hoof Gorok	Beastman	100	5	3	3	8	Loner, Horns, Sprint, Sure Feet
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Chaos Dwarf	Jules Bashir	Arma Segreta	110	4	5	2	6	Loner, Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon
	Warren Slapp	Chaos Dwarf	120	4	2	2	9	Loner, Block, Tackle, Sprint, Sure Hands, Thick Skull
	Sir'boot Sir'boot	Hobgoblin	100	6	2	3	7	Loner, Dirty Player, Fan Favorite, Sneaky Git
Chaos Pact	Shwift-Shwift	Skaven Renegade	140	7	2	3	7	Loner, Animosity, Sprint, Sure Feet, Catch
	Bombz F'urMomz	Arma Segreta	70	4	1	3	7	Loner, Bombardier, Dodge, Hail Mary Pass, Secret Weapon, Stunty
	Jean Jock	Marauder	120	5	3	3	8	Loner, Extra Arms, Horns, Two Heads
Dark Elf	Ulgoth Darkfate	Blitzer	160	7	3	4	8	Loner, Block, Fend, Leap, Sprint
	Korouth Darell	Lineman	100	6	3	4	8	Loner, Disturbing Presence
	Dr. Jah-Kerth	Arma Segreta	130	6	3	3	8	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon, Shadowing
Dwarf	Gladriael the Golden	Runner	100	6	2	3	8	Loner, Hail Mary Pass, Sure Hands, Thick Skull
	Kazag Gimballs	Slayer	130	5	2	2	8	Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Sure Hands, Catch
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Pro Elf	Etherion Visculyn	Arma Segreta	100	6	3	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Bharnabus Ghumbyle	Lineman	80	5	3	3	7	Loner, Dauntless, Wrestle
	Grytte Farview	Thrower	100	6	2	4	7	Loner, Pass, Accurate
Goblin	Lil' Bill White Shoes	Goblin	120	6	2	3	7	Loner, Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet
	Gritz the Greatz	Snotling	80	5	1	2	5	Loner, Dauntless, Dodge, Fan Favorite, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy, Wrestle
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon

TEAM	NOME	RUOLO	COSTO	MA	FO	AG	AV	SKILL
Halfling	Max Plank	Treeman	140	2	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate
	Porkem Pugglenutz	Arma Segreta	30	5	2	3	6	Loner, Chainsaw, Dodge, No Hands, Secret Weapon, Stunty
	Styre Roy D'ungtosser	Halfling	80	5	2	9	6	Loner, Dodge, Hail Mary Pass, Right Stuff, Stunty, Sure Hands
High Elf	Elleron Iltherion	Lineman	130	5	3	4	8	Loner, Dirty Player, Fan Favorite, Sneaky Git
	Tolish Faravel	Thrower	110	7	2	3	7	Loner, Kick, Leap, Pass, Safe Throw
	Kethspar Dryearaltin	Arma Segreta	100	6	3	4	7	Loner, Bombardier, Secret Weapon
Human	Sveeny Todd	Catcher	100	7	2	3	7	Loner, Catch, Dirty Player, Dodge
	Rookie Zugster	Lineman	80	4	4	2	8	Loner, Mighty Blow
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Khemri	Bones Jackson	Thro-Ra	140	6	3	2	6	Loner, Block, Dodge, Dump-off, Pass, Regeneration, Sure Hands
	Ashe (Skeleton)	Arma Segreta	70	4	3	2	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Regeneration, Secret Weapon, Thick Skull
	Bad Arm'pit	Skeleton	110	5	2	2	7	Loner, Dirty Player, Foul Appearance, Regeneration, Sneaky Git, Thick Skull
Lizardman	Skittatl	Skink	110	7	2	3	7	Loner, Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs
	Stinkchot	Arma Segreta	90	6	2	3	7	Loner, Bombardier, Dodge, Foul Appearance, Secret Weapon, Stunty
	Immototl	Saurus	120	4	4	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow
Necromantic	Mallrat Mary	Zombie	140	4	4	2	7	Loner, Block, Dodge, Regenerate
	Fart Scarr	Ghoul	140	5	3	3	7	Loner, Dodge, Pass, Sprint, Sure Feet
	Phlehgm Shaddy	Arma Segreta	90	5	2	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Regeneration, Stand Firm, Secret Weapon
Norse	Ron Mexico	Thrower	90	5	3	3	7	Loner, Dump-off, Hail Mary Pass, Pass
	Erik Da'Lost	Corridore	90	7	3	3	6	Loner, Block, Dauntless, Horns, Juggernaut
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon
Nurgle	Durty Nellie	Arma Segreta	70	5	3	3	7	Loner, Chainsaw, Decay, No Hands, Nurgle's Rot, Secret Weapon, Sneaky Git
	Maggonatrix	Pestigor	120	6	3	3	7	Loner, Horns, Nurgle's Rot, Regeneration, Shadowing, Tentacles
	Bealzebubba	Nurgle Warrior	150	3	4	1	8	Loner, Disturbing Presence, Foul Appearance, Piling On, Stand Firm
Ogre	Snarsky & Butch	Arma Segreta	40	4	1	3	5	Loner, Chainsaw, Dodge, No Hands, Secret Weapon, Shadowing, Side Step, Stunty, Titchy
	Gritz the Greatz	Snotling	80	5	1	2	5	Loner, Dauntless, Dodge, Fan Favorite, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy, Wrestle
	Lova Taytoopoo	Arma Segreta	220	5	7	1	8	Loner, Ball & Chain, Grab, Mighty Blow, No Hands, Really Stupid, Secret Weapon

TEAM	NOME	RUOLO	COSTO	MA	FO	AG	AV	SKILL
------	------	-------	-------	----	----	----	----	-------

Orc	Bigg Ingrint	Black Orc	120	3	4	2	9	Loner, Mighty Blow, Stand Firm
	Shnotz Sticky 'ands	Goblin	90	6	2	3	6	Loner, Diving Catch, Dodge, Pass, Block, Right Stuff, Stunty
	Lattle Bolgrot	Arma Segreta	70	4	2	3	9	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
Skaven	Skyre Hye	Gutter Runner	100	9	2	4	7	Loner, Dodge, Leap, Very Long Legs
	Slash	Arma Segreta	120	6	3	2	7	Loner, Block, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Klaus Toh'd	Lineman	100	6	3	3	7	Loner, Claw, Dirty Player
Slann	Mandfred Slann	Arma Segreta	100	6	3	3	7	Loner, Leap, Stab, Sneaky Git, Very Long Legs
	Rana Cates-Beiana	Catcher	120	7	2	4	7	Loner, Diving Catch, Leap, Pass, Block, Shadowing, Very Long Legs
	Tad Polzinski	Lineman	100	5	3	3	8	Loner, Leap, Pass, Thick Skull, Very Long Legs
Undead	Mallrat Mary	Zombie	140	4	4	2	7	Loner, Block, Dodge, Regenerate
	Lola Jones	Arma Segreta	60	4	3	2	7	Loner, Bombardier, Regenerate, Secret Weapon
	Hambone	Halfling Skeleton	90	5	2	2	6	Loner, Regeneration, Catch, Dodge, Stunty, Thick Skull
Underworld	Grabbash	Goblin	80	6	2	3	6	Loner, Big Hand, Dodge, Right Stuff, Stunty, Two Heads
	Dwitz Shrootz	Arma Segreta	50	4	2	3	6	Loner, Bombardier, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm
	Thuxub	Troll	170	3	5	1	8	Loner, Always Hungry, Disturbing Presence, Foul Appearance, Grab, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Teammate, Tentacles
Vampire	Neo Da'Choosen	Thrall	100	5	3	3	7	Loner, Leader, Pass
	Jonny Bodybag	Thrall	100	6	3	3	6	Loner, Dirty Player, Kick, Stab
	Count Drunkula	Vampire	190	6	4	3	8	Loner, Bloodlust, Disturbing Presence, Hypnotic Gaze, Mighty Blow, Regenerate
Wood Elf	Theo Kaz'nski	Arma Segreta	90	6	3	3	7	Loner, Bombardier, Secret Weapon
	Lapidibus	Lineman	120	7	3	4	7	Loner, Mighty Blow, Dirty Player
	Jo N'math	Thrower	140	6	3	4	7	Loner, Leader, Nerves of Steel, Pass
Deamons of Khorne	Harnak	Arma Segreta	50	6	2	3	7	Loner, Chainsaw, No Hands, Secret Weapon
	Kael-Ka	Bloodletter	80	5	3	2	7	Horns, Juggernaut, Regeneration, Mighty Blow, Frenzy
	Kasnal	Khorne Herald	110	6	3	2	7	Frenzy, Horns, Juggernaut, Mighty Blow, Thick Skull